

# **EVALUASI PROGRAM ESKTRAKURIKULER *INFORMATION AND TECHNOLOGY STUDY COMMUNITY* DI SMK NEGERI 2 KLATEN**

## ***THE EVALUATION OF INFORMATION AND TECHNOLOGY STUDY COMMUNITY EXTRACURRICULAR PROGRAM***

Oleh: Ferika Cahya Rina, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY

[ferikarina@gmail.com](mailto:ferikarina@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* di SMK Negeri 2 Klaten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model CIPP. Subyek pada penelitian ini terdiri dari 106 orang yang merupakan peserta, pengurus, dan pembina program. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *mix methods* yaitu skala, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasar empat aspek yang diteliti program ekstrakurikuler *Information Technology and Study Community* di SMK Negeri 2 Klaten secara keseluruhan baik yaitu mencapai skor 68,89%. Pertama, pada aspek context program dikategorikan baik karena berada pada skor 72,87%. Kedua, pada aspek *input* program dikategorikan baik karena berada pada skor 71,56%. Ketiga, pada aspek *process* program dikategorikan baik karena berada pada skor 61,07%. Keempat, pada aspek *product* program dikategorikan baik karena berada pada skor 70,02%.

Kata kunci: CIPP, Evaluasi Program, Ekstrakurikuler

### **Abstract**

*The research aims to evaluation of Information and Technology Study Community extracurricular program in Vocation High School 2 Klaten. The research is evaluative research. The research is using approach program evaluation with CIPP models. Subject in the research is 106 people. They are participants administrator, and coach program. The data collection methods using mix methods. Its is research scale, observation, and documentation. The results showed that based on four aspects that were examined by the Information Technology and Study Community extracurricular program at Vocation High School 2 Klaten overall were good because it is get score of 68,89%. First, in the context of the program context is categorized as good because it is at a score of 72.87%. Second, the input aspect of the program is categorized as good because it is at a score of 71.56%. Third, the aspects of the process program are categorized as good because they are on a score of 61.07%. Fourth, the product program aspect is categorized as good because it is at a score of 70.02%.*

*Keywords: CIPP, extracurricular, program evaluation*

## PENDAHULUAN

Melalui pendidikan di sekolah diharapkan peserta didik dapat terus belajar dan mengembangkan dirinya untuk bekal kehidupannya. Sehingga tujuan pendidikan nasional juga akan tercapai. Namun, karena beragamnya minat dan bakat peserta didik membuat pendidikan dirasa belum cukup untuk mengembangkan secara optimal minat dan bakat peserta didik. Oleh karena itu, untuk mengembangkan minat dan bakat peserta didik yang beraneka ragam dibentuklah program ekstrakurikuler. Menurut Subagiyo (2003: 53) “Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi”. Dengan adanya program ekstrakurikuler maka sekolah dapat mengembangkan minat dan bakat peserta didik yang beraneka ragam tersebut.

SMK Negeri 2 Klaten merupakan salah satu sekolah yang berupaya mengembangkan minat dan bakat peserta didiknya. Hal ini terbukti dari banyaknya program ekstrakurikuler yang ditawarkan sekolah ini. Sekolah ini merupakan sekolah menengah kejuruan maka peserta didik benar-benar dibekali ilmu untuk siap terjun dalam dunia industri. Oleh karena itu, melalui banyaknya kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan diharapkan peserta didik mampu mengembangkan diri terutama dalam hal *softskill* yang sedikit kemungkinan peserta didik dapat pada

pembelajaran di kelas. Seperti peserta didik pada jurusan Sistem Informasi, Jaringan dan Komunikasi mereka membentuk program ekstrakurikuler khusus yang diberi nama *Information and Technology Study Community*. Ekstrakurikuler ini digagas dan dibentuk oleh peserta didik dari Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan yang sekarang berubah nama menjadi Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi. Program ekstrakurikuler ini telah disetujui dan diresmikan oleh kepala sekolah sebagai ekstrakurikuler sekolah terkhusus Program Keahlian Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi. Alasan program ekstrakurikuler ini dibentuk karena peserta didik merasa bahwa pembelajaran program keahlian yang mereka terima selama ini kurang mampu untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara optimal.

Program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* telah berjalan selama kurang lebih 4 tahun. Program ini mempunyai 5 divisi yaitu Divisi *Application*, Divisi *Animation*, Divisi *Design Graphics*, Divisi *Networking* dan Divisi *Web Design*. Menurut Sutisna (1985: 58) dalam Prihatin (2011: 161) bahwa program ekstrakurikuler harus lebih mengutamakan proses daripada hasil. Karena sesuai dengan tujuan ekstrakurikuler melalui proses berjalannya ekstrakurikuler peserta didik diharapkan dapat mengembangkan *softskill*, minat dan bakat mereka. Namun, proses program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* masih sering mengalami kendala. Program belum mempunyai standar kriteria yang dibutuhkan

sebuah ekstrakurikuler seperti adanya daya dukung berupa sarana prasarana dan ketersediaan dana. Oleh karena itu, sejak program ini berdiri hingga saat ini, program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* belum mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan. Hal ini terbukti dari hanya ada tiga kejuaraan yang mampu diraih peserta program sejak berdiri hingga saat ini.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan evaluasi program *Information and Technology Study Community* ini. Sehingga dengan adanya penelitian ini maka dapat ditemukan solusi dari kendala-kendala yang ada agar program dapat berkembang lebih baik lagi.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian evaluative. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data campuran (*mix methods*). Teknik analisis data yang digunakan yaitu deksriptif kuantitatif. Teknik analisis data dekskriptif kuantitatif dipilih dengan pertimbangan bahwa penelitian ini menggambarkan sejauh mana ketercapaian program dalam beberapa aspek secara apa adanya. Penelitian ini menggunakan model evaluasi yang dikembangkan oleh Stufflebeam pada Tahun 1965 yaitu model evaluasi CIPP.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekolah yang menyelenggarakan ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* yaitu SMK Negeri 2

Klaten. SMK Negeri 2 Klaten terletak di Desa Senden, Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten. Sekolah ini merupakan sekolah kejuruan pada bidang teknik.

### **Target/Subyek Penelitian**

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yang terlibat secara langsung pada kegiatan program pada Tahun Ajaran 2019/2020 yaitu 65 orang peserta program, 36 orang peserta dan pengurus program, dan 5 orang pembina program.

### **Prosedur**

Prosedur pada penelitian ini sesuai dengan tahapan model CIPP yaitu dengan membaginya menjadi empat tahapan. Setiap tahapan evaluasi mempunyai aspek-aspek yang akan diteliti secara menyeluruh dan mendalam. Pertama, pada evaluasi context meliputi aspek latar belakang, lingkungan, serta tujuan program. Kedua, pada evaluasi input meliputi aspek SDM, Pengelolaan, Bahan Ajar, Sarana Prasarana, dan Dana. Ketiga, pada evaluasi process meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Keempat, pada evaluasi product meliputi hasil program yang telah dicapai. Dari informasi-informasi yang didapat pada setiap aspeknya akan diukur tingkat ketercapaian dan kendala-kendalanya sehingga didapat sebuah kesimpulan. Dari kesimpulan tersebut akan dibuat keputusan berupa rekomendasi-rekomendasi yang tepat untuk perbaikan program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* di SMK Negeri 2 Klaten.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data pada penelitian ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini dengan pendekatan *mix methods*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu skala, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan metode tersebut maka instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Skala

Instrumen skala digunakan untuk memperoleh data dari responden. Instrumen ini menggunakan jenis instrumen skala likert. Menurut Sugiyono (2015: 165), “Skala likert merupakan alat yang digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi atau permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan.” Skala likert yang digunakan yaitu skor 1-4. 1 : 4 : Sangat Setuju, 3 : Setuju, 2 : Cukup Setuju, 1 : Kurang Setuju. Berdasarkan terdapat tiga jenis responden maka instrumen skala terbagi menjadi tiga yaitu instrumen skala oleh peserta program, peserta dan pengurus program,, dan pembina program.

#### 2. Observasi

Untuk memastikan data yang diperoleh pada instrumen skala maka digunakan lembar observasi. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman dalam mencari/mengamati suatu objek. Lembar observasi yang digunakan berupa *check-list* dengan skala 1-4. Skala 4 diartikan sangat baik, skala 3

diartikan baik, skala 2 diartikan kurang dan skala 1 sangat kurang.

#### 3. Dokumentasi

Dalam mendukung data yang diperoleh dari instrumen skala dan observasi digunakan lembar dokumentasi. Lembar dokumentasi yang digunakan berupa *check-list* dengan keterangan Ada atau Tidak Ada dokumen yang dibutuhkan untuk menunjang data.

#### Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen yaitu menggunakan analisis butir soal. Analisis butir soal yaitu mengkorelasikan skor tiap-tiap butir dengan skor totalnya sehingga diperoleh indeks validitas tiap butir menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Karl Person dengan bantuan SPSS (statistical product and service solution) versi 20.0 *for windows*.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dari masing-masing komponen yang dievaluasi. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Data kualitatif dari observasi dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data kuantitatif yang diperoleh dari skala.

Perhitungan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif presentase. Dengan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP : Dekskriptif presentase (%)

n: skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimal item

Perhitungan dan analisis data menghasilkan skor ketercapaian berupa presentase. Dari skor tersebut selanjutnya ditarik kesimpulan tingkat ketercapaian program. Menurut Ridwan (2004: 71-95) ada empat kriteria keberhasilan yang ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kriteria Keberhasilan**

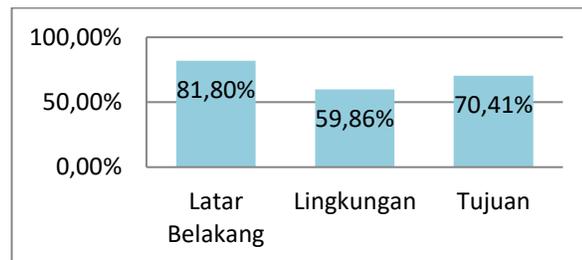
Presentase	Kriteria
75%-100%	Sangat Baik
50%-75%	Baik
25%-50%	Cukup Baik
1%-25%	Kurang Baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggambarkan tingkat ketercapaian program ekstrakurikuler Information and Technology Study Community di SMK Negeri 2 Klaten.. Hasil yang dipaparkan berupa penjabaran dari data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen skala dan data kualitatif yang diperoleh dari instrumen lembar observasi dan dokumentasi. Hasil yang akan dipaparkan pada bagian ini meliputi empat aspek yaitu aspek *context*, *input*, *process*, dan *product*.

### 1. Aspek *Context*

Aspek *context* meliputi latar belakang, lingkungan, serta tujuan program. Berdasarkan data yang diperoleh pada instrumen skala dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Deskriptif Presentase*, maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada gambar 1.

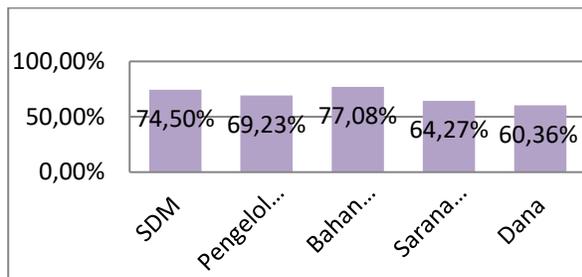


*Gambar 1. Histogram Hasil Evaluasi Aspek Context*

Dari data tersebut didapat kesimpulan rata-rata skor pada evaluasi *context* pada instrumen skala oleh seluruh responden adalah 72,87% dalam kategori “**Baik**”. Program mempunyai latar belakang kebutuhan yang mendasari perlu dibentuknya program. Program juga mempunyai dasar hukum yang melandasi pembentukan. Program mempunyai visi dan misi yang jelas namun visi misi program belum pernah diperbarui sehingga tujuan dari kebutuhan yang ada dulu dan sekarang tentu sudah tidak relevan. Pada aspek lingkungan program belum menunjukkan adanya dukungan terhadap program.

### 2. Aspek *Input*

Evaluasi aspek *input* meliputi SDM, Pengelolaan, Bahan Ajar, Sarana Prasarana, dan Dana. Melalui aspek *input* maka diperoleh informasi mengenai daya dukung yang diperlukan dalam keberhasilan program. Berdasarkan data yang diperoleh pada instrumen skala dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Deskriptif Presentase*, maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada gambar 2.



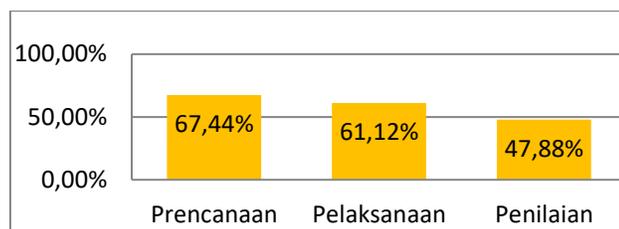
Gambar 1. Histogram Hasil Evaluasi Aspek Input

Dari data tersebut didapat kesimpulan rata-rata skor pada evaluasi *input* yang diperoleh dari skala oleh seluruh responden adalah 71,56% dalam kategori “Baik”. Sesuai dengan pendapat dari Nasrudin (2010: 18) bahwa Siswa harus mempunyai keikutsertaan atau keterlibatan pada salah satu organisasi dalam salah satu unit kegiatan ekstrakurikuler. Maka dalam pengelolaannya program mempunyai kepengurusan yang merupakan dari peserta didik yang tergabung dalam peserta program. Namun, jumlah pengurus program melebihi jumlah *jobdesk* yang ada. Sehingga sering terjadi tumpang tindih pekerjaan.

Menurut Sutisna (1985:58) dalam Prihatin (2011:161) bahwa semua murid, guru dan personel administrasi hendaknya ikut serta dalam meningkatkan program. Namun, pembina selama ini belum turut serta memberikan bantuan dalam pengelolaan. Program juga belum mempunyai bahan ajar yang pasti. Selain itu, karena program merupakan program baru maka program juga belum mempunyai ketersediaan dana yang cukup. Sehingga hal ini selalu menghambat jalannya program.

### 3. Aspek *Process*

Evaluasi aspek *process* meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Melalui aspek *process* maka diperoleh informasi mengenai sejauh mana program dijalankan. Berdasarkan data yang diperoleh pada instrumen skala dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *Deskriptif Presentase*, maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada gambar 3.



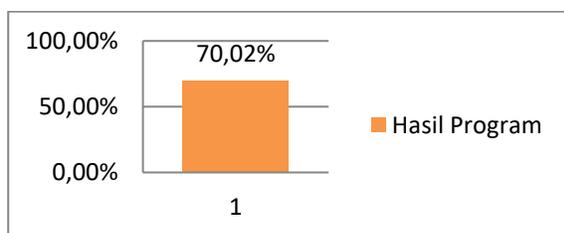
Gambar 3. Histogram Hasil Evaluasi Aspek *Process*

Dari data tersebut dapat didapat kesimpulan rata-rata skor pada evaluasi *process* yang diperoleh dari skala oleh seluruh responden adalah 61,07% dalam kategori “Baik”. Pada perencanaannya, program ekstrakurikuler ITSC telah mempunyai jadwal yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan program. Namun, pelaksanaan program sering tidak tepat pada rencana. Pelaksanaan program juga sangat terlihat belum optimal. Pembina program sering tidak hadir pada pelaksanaan program. Menurut Permendikbud No. 62 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Harus diadakannya penilaian terhadap kinerja peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler. Berdasar data dan pengamatan program selama ini berjalan tanpa diadakan penilaian. Sehingga peserta didik tidak dapat

mengukur sejauh mana perkembangan keterampilan dan pengetahuanya.

#### 4. Aspek *Product*

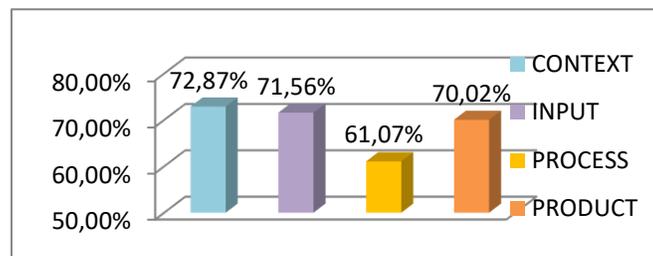
Aspek *product* dapat dikatakan penentu keberhasilan dari program. Dengan melihat hasil program maka dapat diketahui seberapa jauh tujuan yang telah dicapai program. Dari data yang diperoleh pada instrumen skala dianalisis dengan teknik analisis data *Deskriptif Presentase*, maka pada evaluasi *product* diperoleh hasil yang ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Histogram Hasil Evaluasi Product

Berdasarkan hasil tersebut aspek *product* dalam kategori Baik. Program memberi dampak positif pada peningkatan *softskill* peserta didik. Sesuai dengan tujuan ekstrakurikuler menurut Nasrudin (2010: 12) bahwa Ekstrakurikuler bertujuan untuk membantu siswa memperdalam pengetahuan dan keterampilannya serta meningkatkan kepribadiannya. Maka, melalui program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* ini peserta didik telah dapat meningkatkan kemampuan kepribadiannya. Namun, program belum optimal mengembangkan prestasi peserta didik dalam bidang IT. Hal ini terbukti dari sangat sedikitnya prestasi yang diraih oleh peserta didik dalam bidang IT.

Berdasarkan keempat aspek tersebut maka hasil evaluasi program ekstrakurikuler iTCS di SMK Negeri 2 Klaten dapat ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Histogram Hasil Evaluasi Program Ekstrakurikuler ITSC

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* di SMK Negeri 2 Klaten telah berjalan “**Baik**” karena mencapai rata-rata 68,89%”.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa program ekstrakurikuler *Information and Technology Study Community* di SMK Negeri 2 Klaten telah berjalan “**Baik**” karena mencapai rata-rata 68,89%”. Pertama, pada aspek *context* program dikategorikan baik karena berada pada skor 72,87%. Program ekstrakurikuler ITSC mempunyai latar belakang yang mendasari perlu diadakannya program,. Namun program belum mempunyai visi misi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Selain itu, lingkungan program belum menunjukkan dukungan terhadap program. Kedua, pada aspek *input* program dikategorikan baik karena berada pada skor 71,56%. Program mempunyai kepengurusan

yang merupakan peserta didik. Namun dalam pengelolaannya masih sering terjadi kendala. Program belum mempunyai bahan ajar yang pasti. Selain itu, ketersediaan sarana prasarana dan dana pada program belum mencukupi. Ketiga, pada aspek *process* program dikategorikan baik karena berada pada skor 61,07%. Hal yang mendasari belum optimalnya aspek *process* adalah tidak adanya keterlibatan pembina pada pelaksanaan program. Keempat, pada aspek *product* program dikategorikan baik karena berada pada skor 70,02%. Program belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini terbukti dari sangat sedikitnya prestasi yang diraih oleh peserta didik dalam bidang IT.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut :

- (1) Aspek *context* program perlu dibenahi yaitu memperbarui visi misi dan beberapa kali perlu melibatkan warga sekitar pada pelaksanaan program.
- (2) Aspek *input* perlu ditingkatkan lagi seperti menyediakan sarana dan prasarana serta dana yang mencukupi untuk mendukung program.
- (3) Pada aspek *process*, untuk meningkatkan jalannya program maka pembina harus selalu menghadiri dan memberikan arahan pada setiap pelaksanaan program.
- (3) Aspek *product* untuk dapat meningkatkan aspek *product* maka segala aspek baik *context*, *input*, dan *process* perlu dibenahi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Prihatin, Eka. 2011. *Manajemen Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Permendikbud No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Nasrudin, Roni. 2010. Pengaruh Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SMK N 2 Garut. Bandung: Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia
- Ridwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Subagiyo, dkk. 2003. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Penelitian Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta