

EVALUASI PEMANFAATAN KIDSMART EARLY LEARNING PROGRAM DI RUMAH BELAJAR MODERN BANGUNHARJO SEWON BANTUL

EVALUATION OF USING OF KIDSMART EARLY LEARNING PROGRAM IN MODERN LEARNING HOUSE IN BANGUNHARJO SEWON BANTUL

Pallas Arbi

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
arbyapas@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan evaluasi model CIPP. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan *Interactive Model* Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dengan model evaluasi CIPP menunjukkan bahwa evaluasi pemanfaatan *kidsmart early learning program* di rumah belajar modern Bangunharjo Sewon Bantul meliputi: (1) evaluasi *context*, terdiri dari (a) latar belakang program didasari oleh keinginan menambah koleksi dan mendapat hibah dari IBM Jakarta, (b) analisis kebutuhan program, untuk mempermudah anak belajar secara menyenangkan melalui game, (c) tujuan program, mencerdaskan dan memberdayakan masyarakat, (d) sasaran program, anak usia 3-11 tahun. (2) evaluasi *input* terdiri dari (a) kompetensi pendidik, RBM tidak memiliki kualifikasi khusus untuk pengelola (b) kesiapan pengunjung, pengunjung masih merasa kesulitan, (c) kelengkapan sarana dan prasarana, sudah mampu menunjang proses pembelajaran dengan baik, (d) kualitas penyajian materi, pengelola melakukan pendampingan dengan cara mengajak pengunjung untuk bermain langsung *game kidsmart*, (e) kecakapan pengelola, pengelola bukanlah *expert* ataupun pihak yang berwenang untuk mengadakan sarana prasarana. (3) Evaluasi *process*, *Kidsmart Early Learning Program* berhasil menjadi daya tarik pengunjung, dibandingkan dengan bermain permainan tradisional, (4) Evaluasi *product*, *kidsmart* dapat menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Namun dari segi pengemasan materi kurang berhasil jika diterapkan di sekitar Rumah Belajar Modern.

Kata kunci: evaluasi, pemanfaatan, *kidsmart early learning program*

Abstract

The objective of the study is to evaluate the context, input, process, product, and *kidsmart early learning program* utilization in modern learning house in Bangunharjo, Sewon, Bantul. The study used CIPP evaluation model. The study was conducted in Modern Learning House which was located in Bangunharjo, Sewon, Bantul. The data collection method used interview, observation, and documentation. The data were analyzed by *Interactive Model of Miles and Huberman* which using data reduction, presentation, and conclusion. The results of the study using CIPP evaluation model showed that evaluation of *kidsmart early learning program* utilization in Bangunharjo, Sewon, Bantul contain of: (1) context evaluation, consists of (a) program background based on intention to add collection and to get fund from IBM Jakarta, (b) analysis of program needs, to facilitate children to study more fun using game, (c) the goal of program, to educate and empowering people, (d) the target of program, children who were in 3-11 years old. (2) input evaluation consists of (a) teacher competences, RBM did not have special qualification for staff (b) visitors readiness, visitors still faced difficulties on using application, (c) facilities and infrastructures, it was able to support learning process, (d) material presentation qualities, staff accompanied visitors by inviting visitors to play game *kidsmart* directly, (e) staff competences, staffs were not expert or authorized part who were able to conduct facilities and infrastructures. (3) Process evaluation, *Kidsmart Early Learning Program* became more attractive facilities than traditional games, (4) Product evaluation, *kidsmart* was able to make learning condition more fun for children and grow children's curiosity.

Keywords: evaluation, utilization, *kidsmart early learning program*

PENDAHULUAN

Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier dan multimedia

interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh

pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan/lurus), contohnya : tv dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (atau alat bantu berupa computer, mouse, keyboard dan lain-lain) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti aplikasi game. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audi, dan interaktivitas (rancangan).

Rumah Belajar Modern (RBM) merupakan salah satu bentuk pelayanan publik gratis yang bergerak di bidang pendidikan. Rumah Belajar Modern (RBM) dibentuk oleh Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) Kota Yogyakarta, keberadaannya berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2008 yang memiliki kewenangan dalam menyusun dan melaksanakan kebijakan daerah di bidang perpustakaan dan kearsipan. Rumah Belajar Modern merupakan sarana peningkatan kualitas hidup masyarakat, terutama disekitar RBM. Dengan menyediakan koleksi dan mempelajarinya akan dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. RBM dibangun dengan tujuan pengembangan layanan perpustakaan masyarakat yang modern berbasis aktivitas di era global. Pelayanan publik seperti Rumah Belajar Modern (RBM) ini merupakan yang pertama didirikan dan terletak di Desa Bangunharjo Sewon Bantul.

Rumah Belajar Modern merupakan rumah belajar yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung belajar. Kata “*modern*” digunakan sebagai penanda bahwa belajar tidak lagi secara manual, melainkan bisa juga secara *online*. Maka, RBM mempunyai konsep rumah belajar yang pada umumnya masih beorientasi pada sumber belajar cetak menjadi rumah belajar yang dilengkapi dengan teknologi informasi, terutama komputer dan akses internet.

Menurut supervisor Rumah Belajar Modern, Kurangnya kesadaran masyarakat sekitar Rumah Belajar Modern masih menjadi

penghambat pengelola untuk terus meningkatkan kualitas. Para orang tua masih menganggap bahwa semua hal yang berkaitan dengan internet akan berdampak buruk pada anaknya, masyarakat belum sepenuhnya menerima kehadiran Rumah Belajar Modern yang menjadikan tempat belajar dengan teknologi informasi, penggunaan komputer dan pengaksesan internet untuk belajar secara *online*. Selain itu pengaksesan internet pada anak-anak yang berkunjung juga belum sesuai yang diharapkan, pengunjung datang hanya sekedar main dan mengakses internet dengan memanfaatkan *wifi* gratis bukan untuk untuk belajar melainkan mengakses game *online* dan media sosial.

Salah satu jenis layanan permainan edukatif yaitu, *Kidsmart Early Learning Program*. Kidsmart Early Learning Program adalah program pendidikan untuk anak-anak usia 3-11 tahun. Program ini sebagai bentuk tanggung jawab perusahaan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak-anak melalui teknologi. Program ini mulai diluncurkan tahun 2002 dan telah sukses diimplementasikan di museum dan tempat umum di seluruh Indonesia.

Model evaluasi CIPP yaitu model evaluasi yang memberikan gambaran proses dari awal hingga akhir evaluasi pelaksanaan program dengan menjabarkan ke dalam sub indikator. Menurut peneliti, model evaluasi CIPP (*context, input, process, product*) sesuai digunakan untuk mengevaluasi multimedia *Kidsmart Early Learning Program*.

Berdasarkan fakta diatas, perlu diadakan penelitian terkait “Evaluasi Pemanfaatan *Kidsmart Early Learning Program* di Rumah Belajar Modern Bangunharjo Sewon Bantul”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pemanfaatan *Kidsmart Early Learning Program* di Rumah Belajar Modern Bangunharjo Sewon Bantul.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif evaluatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan evaluatif, dimana peneliti bermaksud mengumpulkan data tentang implementasi kebijakan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Rumah Belajar Modern Bangunharjo Sewon Bantul dengan jangka waktu selama semester gasal tahun ajaran 2017/2018.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah pengunjung, staff Rumah Belajar Modern dan kepala Rumah Belajar Modern. Objek utama penelitian ini yaitu KidSmart Early Learning Program.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan kuesioner.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data berasal dari hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi, yaitu dengan cara mengelompokkan berdasarkan rumusan masalah.

Penyajian data dilakukan dengan cara meguraikan sekaligus membahas hasil penelitian pada masing-masing permasalahan.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara melihat kembali reduksi data dan penyajian data sehingga kesimpulan diambil tidak menyimpang dari data yang dianalisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian tersebut.

1. Evaluasi *Context*
 - a. Latar belakang program; berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola *KidSmart Early Learning Program* dilatarbelakangi adanya keinginan untuk menambah fasilitas yang edukatif dan menyenangkan bagi pengunjung perpustakaan di RBM
 - b. Kondisi anak saat ini telah mengalami perkembangan pesat sesuai dengan perkembangan teknologi, oleh karena itu media dan metode pembelajaran anak pun harus disesuaikan dengan kemampuan siswa
 - c. Tujuan diadakannya *kidsmart* di Rumah Belajar Modern yaitu untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak
 - d. Pengelola menuturkan, secara spesifik sasaran program adalah anak usia 3-11 tahun, terutama anak sekitar RBM. Dimana usia tersebut masih senang bermain daripada belajar
2. Evaluasi *Input*
 - a. RBM belum memiliki kualifikasi khusus untuk melakukan pendampingan dalam penggunaan *KidSmart*, pengelola mampu menyiapkan, melaksanakan dan mengawasi pengguna *KidSmart Early Learning Program* dengan baik
 - b. Kesiapan pengguna program; Dalam pelaksanaan penggunaan *KidSmart* peneliti mengamati pengunjung masih merasa kesulitan, sehingga pengelola harus melakukan pendampingan agar pengunjung benar-benar paham dalam penggunaan *KidSmart* dan mengetahui isi materi
 - c. Sarana dan prasarana; Dalam menunjang penggunaan *KidSmart*,

RBM menyediakan prasarana pendukung seperti ruang komputer *ber-ac* dengan 9 komputer yang terdiri dari 3 unit komputer lengkap dengan jaringan internet kabel dan wifi sebagai penunjang internet nirkabel, dan 6 unit komputer *Kidsmart*.

- d. Pengemasan materi *kidsmart* menurut peneliti kurang sesuai sebagai multimedia pembelajaran, karena tidak adanya petunjuk penggunaan akan sulit sebagai pengguna untuk menjalankannya. Dengan pemakaian bahasa Inggris yang tidak dilengkapi dengan *translate* ke bahasa Indonesia, dan pelafalan yang terlalu cepat cenderung menyulitkan pengguna sulit memahami materi.
 - e. Kecakapan pengelola; Saat ini belum ada kualifikasi khusus untuk pengelola *kidsmart* di RBM, pengelola saat ini adalah staff dan karyawan berkompeten di bidangnya yang telah bergabung di RBM
3. Evaluasi *Process*
 - a. Pelaksanaan program; *Kidsmart Early Learning Program* berhasil menjadi daya tarik pengunjung, dibandingkan dengan bermain balok, dan juga permainan tradisional lainnya. Pengunjung cenderung lebih memilih bermain *kidsmart*.
 - b. Faktor pendukung program; Menurut pengelola ada beberapa faktor pendukung *Kidsmart Early Learning Program*, seperti ketertarikan anak terhadap permainan, pengelola yang masih berusia muda dan paham teknologi, fasilitas RBM yang mumpuni, seperti tersedianya ruangan *ber-ac* dan jaringan wifi
 - c. Faktor penghambat program antara lain sebagai berikut: jumlah komputer yang sedikit belum mencukupi kebutuhan pengunjung di RBM, penggunaan bahasa Inggris yang tidak sesuai dengan bahasa

yang digunakan oleh anak membuat anak sulit mengerti permainan yang ada, tidak adanya petunjuk penggunaan dalam game *kidsmart* membuat pengguna kesulitan memahami permainan dan menjadikan pengunjung asal pencet membuat computer rusak, Pihak RBM masih mengalami kesulitan dalam membentuk lingkungan E-Learning dikalangan pendidik, hal ini juga disebabkan karena belum adanya kualifikasi pendidik dan staff berkompetensi IT yang secara resmi.

4. Evaluasi *Product*

Ketercapaian program dari segi materi sudah baik, sangat membantu anak untuk belajar mengenal lingkungan sekitar, belajar matematika, musik melalui permainan. Namun dari segi pengemasan materi kurang berhasil jika diterapkan di Indonesia khususnya di sekitar Rumah Belajar Modern.

Pembahasan

1. Evaluasi *Context*

- a. Latar belakang program; Melalui peranati lunak tersebut, anak-anak akan terbantu dalam belajar dan menelusuri konsep matematika, sains, dan bahasa. Oleh karena itu, multimedia ini menggunakan skenario sebagai alat untuk menggambarkan pengalaman dan tantangan realistis dalam setting pendidikan atau pertukaran simulasi yang didasarkan pada percakapan dan interaksi nyata antara orang dewasa dan anak-anak.
- b. analisis kebutuhan program, *kidsmart* merupakan fasilitas yang cocok untuk di tempatkan di RBM. Tujuan adanya *kidsmartearly learning program* di RBM untuk mempermudah anak belajar secara menyenangkan melalui game edukasi. Kondisi anak saat ini telah mengalami perkembangan pesat sesuai dengan perkembangan teknologi,

oleh karena itu media dan metode pembelajaran anak pun harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

- c. Konsep rumah belajar modern merupakan implementasi dari diversifikasi pelayanan perpustakaan dalam upayanya mendekati diri kepada masyarakat. Paradigma baru perpustakaan adalah sebagai sumber belajar (*knowledge center*) dan tempat belajar bagi masyarakat (*learning center*). Rumah belajar modern memiliki tujuan mencerdaskan dan memberdayakan masyarakat melalui perpustakaan sebagai sarana sumber belajar dan tempat belajar bagi masyarakat.
- d. *sasaran Kidsmart early learning program* berdasarkan temuan penelitian ialah anak usia 3-11 tahun, dimana pada umur itu anak cenderung belum mengenal computer, dan materi yang tidak semuanya didapat di sekolah. Anak dapat mengeksplor dirinya dengan hal baru dan menjadikan pengalaman baru bagi dirinya.

2. Evaluasi Input

- a. Berdasarkan keputusan pemerintah Bantul yang mengacu pada kriteria standar prajabatan PP No. 32 Tahun 2013 PP disebutkan, standar pendidik dan tenaga kependidikan adalah kriteria mengenai pendidikan prajabatan dan kelayakan maupun mental, serta pendidikan dalam jabatan. Dalam pelaksanaannya, RBM tidak memiliki kualifikasi khusus untuk pengelola, karena pengelola diambil dari pegawai yang sudah bekerja di RBM. Pada akhirnya pengelola mempelajari sendiri *Kidsmart* dan dapat melakukan pendampingan untuk pengunjung.
- b. Kesiapan pengguna program; dari segi penguasaan komputer dan pemahaman materi yang ada di *KidSmart Early Learning Program*. Dalam pelaksanaan

penggunaan *KidSmart* dalam penelitian ditemukan pengunjung masih merasa kesulitan, sehingga pengelola harus melakukan pendampingan agar pengunjung benar-benar paham dalam penggunaan *Kidsmart* dan mengetahui isi materi. Mengingat sasaran *kidsmart* untuk anak usia 3-11 tahun, dimana mereka belum semuanya mengenal computer dan permainan di *kidsmart* juga menggunakan bahasa inggris yang menjadikan pengunjung tidak mengerti.

- c. Sarana dan prasarana; sudah mampu menunjang proses pembelajaran dengan baik. RBM menyediakan prasarana pendukung seperti ruang komputer *ber-ac* dengan 9 komputer yang terdiri dari 3 unit komputer lengkap dengan jaringan internet kabel dan wifi sebagai penunjang internet nirkabel, dan 6 unit komputer *Kidsmart*. Sarana yang ada di *Kidsmart* sendiri berupa meja kursi yang sudah tergabung dengan perangkat komputer, selain itu juga terpasang speaker aktif, keyboard, mouse beserta alasnya.
- d. Kualitas penyajian materi, pengelola melakukan pendampingan kepada pengunjung mengenai game *kidsmart* dengan cara mengajak pengunjung untuk bermain langsung game *kidsmart*, sambil bermain pengelola menjelaskan cara dan isi materi game yang sedang dijalankan.
- e. Kecakapan pengelola; pengelola bukanlah *expert* ataupun pihak yang berwenang untuk mengadakan sarana prasarana. *Expert* menurut Munir (2009: 232) adalah seseorang yang memiliki kompetensi teknis mengelola *E-Learning* dari segi *hardware* seperti jaringan komputer, media penyimpanan ataupun *software* seperti bahasa pemrograman *web* ataupun *learning course*.

3. Evaluasi *Process*

- a. Pelaksanaan program; *Kidsmart Early Learning Program* berhasil menjadi daya tarik pengunjung, dibandingkan dengan bermain balok, dan juga permainan tradisional lainnya. Pengunjung cenderung lebih memilih bermain kidsmart.
- b. Faktor pendukung program; Menurut pengelola ada beberapa faktor pendukung *Kidsmart Early Learning Program*, seperti ketertarikan anak terhadap permainan, pengelola yang masih berusia muda dan paham teknologi, fasilitas RBM yang mumpuni, seperti tersedianya ruangan ber-ac dan jaringan wifi
- c. Faktor penghambat program antara lain sebagai berikut: jumlah komputer yang sedikit belum mencukupi kebutuhan pengunjung di RBM, penggunaan bahasa Inggris yang tidak sesuai dengan bahasa yang digunakan oleh anak membuat anak sulit mengerti permainan yang ada, tidak adanya petunjuk penggunaan dalam game kidsmart membuat pengguna kesulitan memahami permainan dan menjadikan pengunjung asal pencet membuat computer rusak, Pihak RBM masih mengalami kesulitan dalam membentuk lingkungan E-Learning dikalangan pendidik, hal ini juga disebabkan karena belum adanya kualifikasi pendidik dan staff berkompotensi IT yang secara resmi.

4. Evaluasi *Product*

Ketercapaian program dari segi materi sudah baik, sangat membantu anak untuk belajar mengenal lingkungan sekitar, belajar matematika, musik melalui permainan. Namun dari segi pengemasan materi kurang berhasil jika diterapkan di Indonesia khususnya di sekitar Rumah Belajar Modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka evaluasi pemanfaatan *kidsmartearly learning program* di Rumah Belajar Modern Bangunharjo Sewon Bantul dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*context, input, process, product*) dapat dikatakan belum bisa dimanfaatkan sepenuhnya di Rumah Belajar Modern Bangunharjo Sewon Bantul untuk anak usia 3-11 tahun. Masih banyak ditemukan kekurangan yang berdasarkan standar penilaian.

1. Evaluasi *context*.

Dari segi *context* pemanfaatan *kidsmartearlylearningprogram* latar belakang belum sepenuhnya sesuai dengan standar penilaian. Dari tujuan program sudah sesuai dengan standar penilaian, namun dari segi latar belakang dan analisis program belum sesuai dengan standar penilaian. Dari segi sasaran program jika diterapkan di RBM untuk anak usia 3-11 tahun kurang sesuai.

2. Evaluasi *input*.

Dari segi *input* pemanfaatan *kidsmartearlylearningprogram* kompetensi pengelola belum sepenuhnya mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan multimedia *kidsmart* walaupun sudah menguasai pengoperasian komputer. Dari kesiapan pengunjung belum sepenuhnya siswa/pengunjung dapat menguasai penggunaan komputer, sarana dan prasarana yang ada belum mencukupi untuk digunakan sebagai sumber belajar karena jumlah komputer *kidsmart* yang terbatas. Kualitas penyajian materi belum sesuai dengan standar penilaian dengan tidak disesuaikan kurikukum dan kebutuhan siswa/pengunjung di RBM, kecakapan pengelola juga belum sesuai dengan standar isi melainkan pengelola yang ada masih

diambil dari tenaga staf RBM belum ada tenaga yang ahli yang secara khusus untuk pendampingan pemanfaatan multimedia *kidsmart*.

3. Evaluasi *process*.

Dari segi *process* pemanfaatan *kidsmartearlylearningprogram* jika dilihat dari pelaksanaan program sudah sesuai dengan tujuan RBM yaitu menjadi daya tarik pengunjung, dengan menyediakan fasilitas yang menjadi faktor pendukung. Namun masih banyak faktor penghambat yang kurang ditanggapi dari pihak pengelola RBM sehingga faktor penghambat masih banyak ditemukan daripada faktor pendukung

4. Evaluasi *product*.

Dari segi *product* pemanfaatan *kidsmartearlylearningprogram* ketercapaian tujuan program belum sesuai dengan standar penilaian, masih banyaknya pengunjung yang belum mengerti materi isi dari multimedia *kidsmart* melainkan siswa/pengunjung sekedar mengoperasikannya saja karena menarik dalam pengemasan luar dari komputer *kidsmart*.

SARAN

Adapun saran peneliti untuk penyelenggara *kidsmart early learning program* sebagai berikut:

1. Perlu adanya usaha lebih kepada seluruh elemen tenaga pendidik (pengelola) dalam memanfaatkan IT untuk keperluan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menyikapi perkembangan teknologi di era digital.
2. Perlu adanya kualifikasi khusus tenaga *expert* dalam pengelolaan *kidsmart early learning program*, sehingga sistem digital yang dimiliki RBM dapat lebih dimaksimalkan penggunaannya.
3. Perlunya evaluasi yang dilakukan oleh penyelenggara terhadap *kidsmart early learning program* dan adanya penyesuaian bahasa dan materi untuk anak di Indonesia.

4. Perlunya pengembangan program *kidsmart* disesuaikan dengan karakteristik multimedia dan sasaran pengguna.
5. Menambah jumlah komputer, supaya ketika ada kunjungan dari sekolah para pengunjung bisa memainkan komputer sendiri tanpa berdesak-desakan. Dengan demikian pemanfaatan *kidsmartearlylearningprogram* lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- H. Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Info komputer. Feb 1, (2011). *KidSmart Early Learning Program IBM Sumbang KidSmart Early Learning Program*
<https://infokomputer.grid.id/tag/kidsmart-early-learning-program/>