

EVALUASI PROGRAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP “X” KOTA JAKARTA

Khaerunnisa¹, Jenny Sista Siregar¹, Lilis Jubaedah¹

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

email : nicaacha56@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to evaluate the Cultural Arts subject program to provide information on the extent of achievement of the Cultural Arts subjects. The method used is a descriptive method with survey techniques and evaluative approaches of the CIPP model (Context, Input, Process, Product). This research was conducted at the “X” Junior High School in Jakarta in January-March 2019. The results of this study are expected to provide information about the implementation of learning Cultural Arts at the “X” Junior High School in Jakarta. The findings in this study in the context component show that the level of actualization in three aspects is very good; the input component level of actualization in two aspects is quite good and one aspect shows a moderate level of actualization. At the process component of the actualization level of good learning planning, the implementation of the learning process is moderate because it is not always as planned in the RPP; and the product component level of actualization of student learning outcomes is very good. Based on this research it can be concluded that the learning of Cultural Arts at the “X” Junior High School in Jakarta is optimal as planned. Improvements need to be made by the school principals, teachers and the government to support the Culture and Arts learning program.

Keywords: Culture and Arts Learning, CIPP Models, Program Evaluation

1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan kebijakan di bidang pendidikan khususnya SMP (Sekolah Menengah Pertama) pemerintah telah berusaha meningkatkan kualitas dan kuantitas, baik dari aspek sarana dan prasarana maupun sumber daya yang ada. Sedangkan sumber daya yang berkualitas dirasakan semakin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Berkaitan dengan adanya hal tersebut, maka pembelajaran lebih menekankan pada pengembangan pendidikan yang berbasis muatan lokal.

Dari bidang ilmu pendidikan dan kebudayaan itulah mulai dikembangkannya suatu keterampilan untuk membekali peserta didik untuk mencintai budaya yang ada di Indonesia, dengan adanya bidang pendidikan dan kebudayaan atau seni digabungkan, maka pendidikan seni mulai dimunculkan disetiap daerah di sekolah sesuai budaya lokal sesuai ciri khas daerah masing-masing.

Muatan Seni Budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Adanya mata pelajaran Seni Budaya memerlukan guru-guru yang mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam arti menguasai materi, mampu memilih permasalahan yang layak diangkat sebagai bahan belajar, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu mengoptimalkan pencapaian kompetensi. Guru mata pelajaran ditunjuk sebagai perencanaan kegiatan belajar mengajar yang berkompetensi di bidangnya dengan membuat silabus, RPP sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran.

Namun kenyataannya, pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya di sekolah kurang menarik dan cenderung membosankan karena guru-guru yang tersedia terdiri atas guru-guru disiplin ilmu seperti Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Teater. Guru dengan latar belakang tersebut tentunya sulit untuk beradaptasi ke dalam pengintegrasian bidang kajian Seni Budaya, karena mereka yang memiliki latar

belakang seni musik tidak memiliki kemampuan yang optimal pada seni rupa, seni tari dan teater, begitu pula sebaliknya.

Hal demikian juga terjadi di SMP “X” Kota Jakarta. Guru diharuskan mengajar mata pelajaran Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Teater secara bersamaan dalam mata pelajaran Seni Budaya. Berdasarkan observasi sebelumnya guru di SMP “X” Kota Jakarta mengalami kesulitan dalam mengajar seni rupa, seni musik, seni tari dan teater secara bersamaan selain itu antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya masih sangat kurang, terlihat dari adanya peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Data hasil belajar Seni Budaya yang dicapai peserta didik umumnya masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Tujuan penulis melakukan penelitian terhadap program mata pelajaran Seni Budaya di SMP “X” Kota Jakarta untuk mengetahui apakah pelaksanaan sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan sudah efektif atau belum dan memberikan gambaran informasi sejauh mana ketercapaian dari pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya. Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu.

Penelitian yang dilakukan oleh Ida Waluyati (2012) tentang evaluasi program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Kota Bima yang meliputi 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) penilaian serta tindak lanjutnya, dan 4) hasil pembelajaran kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal belajar, dengan menggunakan model evaluasi Stake. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesesuaian antara pelaksanaan program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP di Kota Bima dengan standar proses pendidikan adalah 1) perencanaan pembelajaran berada pada kategori baik (sesuai), 2) proses pembelajaran berada pada kategori cukup baik (cukup sesuai), 3) penilaian hasil belajar serta tindak lanjut hasil penilaian berada pada kategori baik (sesuai), dan 4) hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Sosial siswa berada pada kategori baik (sesuai) standar Kriteria Ketuntasan Minimal belajar.

Senada dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Anggio Linnando tentang Evaluasi Program Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri Kabupaten Solok dengan menggunakan metode CIPP menunjukkan bahwa keseluruhan variabel SMP Negeri 1 Kubung berkriteria baik, SMP 2 Gunung Talang berkriteria baik, SMP Negeri 2 Lembang berkriteria baik dan SMP Negeri 1 Junjung Sirih berkriteria baik. Berdasarkan hasil dari data tersebut, maka dapat diputuskan bahwa secara keseluruhan pembelajaran Pendidikan di SMP Negeri Kabupaten Solok berkriteria baik. Rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini adalah melanjutkan program pembelajaran, akan tetapi masih ada yang perlu dibenahi pada beberapa variabel disertai dengan revisi pada beberapa variabel.

2. KAJIAN LITERATUR

1. Konsep Evaluasi Program

Menurut Stufflebeam dan Shinkfield (1985: 159), diacu dalam Widoyoko (2009: 3) mengatakan bahwa:

“Evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing descriptive and judgmental information about the worth and merit of some object's goals, design, implementation, and impact in order to guide decision making, serve needs for accountability, and promote understanding of the involved phenomena”.

Evaluasi merupakan suatu proses menyediakan informasi yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk menentukan harga dan jasa (*the worth and merit*) dari tujuan yang dicapai, desain, implementasi dan dampak untuk membantu membuat keputusan, membantu pertanggungjawaban dan meningkatkan pemahaman terhadap fenomena. Menurut rumusan tersebut, inti dari evaluasi adalah penyediaan yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

Mada Sutapa (2009: 3), diacu dalam Rusdiana (2017: 22) Secara umum program diartikan sebagai kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses berkesinambungan, terjadi dalam suatu organisasi.

Menurut Widoyoko (2009: 8) apabila program ini langsung dikaitkan dengan evaluasi program, maka program didefinisikan sebagai satu unit atau kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau

implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam program yang berkesinambungan dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan sekelompok orang.

Rusdiana (2017: 23-26) Secara umum tujuan evaluasi program adalah meneliti atau menemukan kebutuhan setiap individu yang dinilai dan kemudian digunakan untuk merencanakan pengalaman belajar. Evaluasi program bersifat *decision oriented*, berorientasi pada pengambilan keputusan atau dilakukan dalam rangka pengambilan keputusan. Hasil atau wujud dari evaluasi adalah rekomendasi dari evaluator untuk mengambil keputusan (*decision making*).

Menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin (2008: 22), diacu dalam Widoyoko (2009: 6) ada empat kemungkinan dalam pengambilan keputusan berdasarkan hasil evaluasi program, yaitu:

1. *Menghentikan program*, karena dipandang bahwa program tersebut tidak ada manfaatnya, atau tidak dapat terlaksana sebagai diharapkan.
2. *Merevisi program*, karena ada bagian-bagian yang kurang sesuai dengan harapan.
3. *Melanjutkan program*, karena ada pelaksanaan program menunjukkan bahwa segala sesuatu sudah berjalan sesuai dengan harapan dan memberikan hasil yang bermanfaat.
4. *Menyebarkan program*, karena program tersebut berhasil dengan baik, maka sangat baik jika dilaksanakan lagi di tempat dan waktu lain.

2. Konsep Program yang Dievaluasi

a. Pembelajaran

1) Definisi Belajar dan Pembelajaran

Widoyoko (2009: 25) Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa yang akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran seperti perubahan sikap, pengetahuan dan kecakapan. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu. Dalam pembelajaran keaktifan dituntut tidak hanya dari kreatifitas guru saja, tetapi juga dari tindakan siswa itu sendiri. Dengan proses pembelajaran ini diharapkan potensi dan pola pikir siswa dapat berkembang secara optimal.

2) Tujuan Pembelajaran

Dalam pembelajaran, perumusan tujuan adalah yang utama dan setiap pembelajaran senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran.

Hamalik (2012: 75) secara khusus menjelaskan tujuan penting dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- a) Untuk menilai hasil pembelajaran. Pembelajaran dianggap berhasil jika siswa encapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan oleh siswa menjadi indikator keberhasilan sistem pendidikan.
- b) Untuk membimbing siswa belajar. Tujuan-tujuan yang dirumuskan secara tepat berdayaguna sebagai acuan, arahan, pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam hal ini, guru dapat tindakan-tindakan tertentu untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan tersebut.
- c) Untuk merancang sistem pembelajaran. Tujuan-tujuan tersebut menjadi dasar dan kriteria upaya guru dalam memilih materi pelajaran, menentukan kegiatan belajar mengajar, memilih alat dan sumber, serta merancang prosedur penilaian.
- d) Untuk melakukan komunikasi dengan guru-guru lainnya dalam meningkatkan pembelajaran. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut terjadi komunikasi antara guru-guru mengenai upaya-upaya yang perlu dilakukan bersama dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut.
- e) Untuk kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan keberhasilan program pembelajaran. Dengan tujuan-tujuan tersebut, guru dapat mengontrol sampai mana pembelajaran telah terlaksana, dan sampai mana siswa telah mencapai hal-hal yang

diharapkan. Berdasarkan hasil kontrol itu dapat dilakukan upaya pemecahan kesulitan dan mengatasi masalah-masalah yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

3) Hasil Belajar

Menurut Winkel (1996: 51), diacu dalam (Purwanto, 2011: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Aspek perubahan itu mengacu kepada Taksonomi tujuan pendidikan yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, yaitu:

- a) Kognitif, adalah yang menitikberatkan pada proses intelektual.
- b) Afektif, adalah sikap, perasaan, emosi dan karakteristik moral yang merupakan aspek-aspek penting perkembangan siswa.
- c) Psikomotorik, adalah yang menunjuk pada gerakan-gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecapakan-kecakapan fisik yang khusus urutan keterampilan.

b. Motivasi Belajar Siswa

Uno (2013: 23) Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- d) Adanya penghargaan dalam belajar;
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sardiman (2011: 78) Memberikan motivasi kepada seseorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu karena merasa adanya kebutuhan. Seseorang melakukan aktivitas didorong oleh adanya faktor-faktor kebutuhan biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia.

c. Kompetensi Guru

Mulyasa (2008: 25) Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

1) Kompetensi Pedagogik

Dalam Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 ayat 3 butir (a) seorang guru harus memiliki kemampuan yang berkenaan dengan aspek-aspek yang diamati, yaitu: a) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, b) Pemahaman terhadap peserta didik, c) Pengembangan kurikulum atau silabus, d) Perancangan pembelajaran, e) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, f) Pemanfaatan teknologi pembelajaran, g) Evaluasi hasil belajar, dan h) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

2) Kompetensi Kepribadian

Dalam Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 butir (b) dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

3) Kompetensi Profesional

Dalam Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 butir (c) dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

4) Kompetensi Sosial

Dalam Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 butir (d) dikemukakan bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan guru bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

d. Mata Pelajaran Seni Budaya

Pembelajaran Seni Budaya memiliki tujuan bagi peserta didik yang meliputi, siswa dapat mengerti dan memahami konsep dan pentingnya seni budaya, siswa dapat menunjukkan sikap apresiasi terhadap seni, siswa dapat menunjukkan sikap kreatif melalui seni budaya dan siswa dapat menunjukkan peran sertanya dalam pengembangan seni budaya dalam tingkat lokal, regional dan global.

Damayanti (2014: 144) Pendidikan Seni Budaya perlu diajarkan dalam pendidikan formal karena dapat berfungsi untuk mengenalkan dan mempelajari budaya bangsa di masa lalu, juga sebagai sarana untuk menumbuhkembangkan individu peserta didik dalam rangka mempersiapkan masa depan. Melalui pendidikan Seni Budaya peserta didik dituntut untuk berkreasi. Melalui kreativitas ini akan terlihat karakter masing-masing yang menjadi kepribadiannya.

3. Model Evaluasi Program

Widoyoko (2009: 181) Dalam bidang pendidikan Stufflebeam menggolongkan atas 4 komponen, yaitu (*Context, Input, Process, Product*) sehingga model evaluasinya diberi nama CIPP model yang merupakan singkatan dari keempat komponen tersebut.

1. Evaluasi Konteks (*Context Evaluation*)

Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, diacu dalam (Rusdiana, 2017: 43) menjelaskan bahwa evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan memerinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani dan tujuan program. Evaluasi konteks membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program dan merumuskan tujuan program.

2. Evaluasi Masukan (*Input Evaluation*)

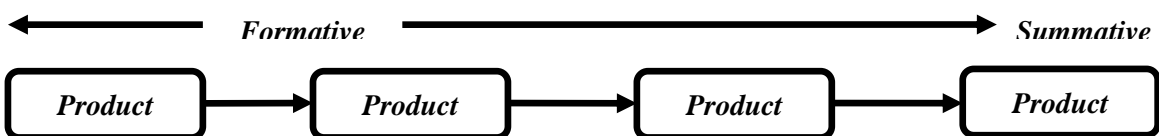
Widoyoko (2009: 182) Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif yang diambil, rencana dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan dan prosedur kerja untuk mencapainya.

3. Evaluasi Proses (*Process Evaluation*)

Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program pembelajaran sudah terlaksana sesuai dengan rencana.

4. Evaluasi Produk (*Product Evaluation*)

Sax (1980: 598), diacu dalam Widoyoko (2009: 183) merumuskan fungsi evaluasi produk/hasil adalah “*to allow to project director (or teacher) to make decision of program*”. Dari hasil evaluasi product diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir maupun modifikasi program.



Gambar 2.1. Model Evaluasi CIPP

Sumber: Stufflebeam dan Guba (1968, diacu dalam Rusdiana, 2017: 43)

3. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP “X” Kota Jakarta. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Januari 2019 – Maret 2019.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif menggunakan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dari Stufflebeam dan kawan-kawan dengan menggunakan teknik survei. Menurut Musfiqon (2012: 68) tujuan penelitian survei adalah untuk mengetahui karakteristik populasi melalui sampel yang dipilih menjadi responden. Model evaluasi ini diambil karena kedekatannya dengan pembelajaran Seni Budaya di SMP “X” Kota Jakarta yang sistematis meliputi konteks, masukan, proses dan produk.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengambil sampel dan informasi yang akan dikumpulkan melalui penelitian berupa kuesioner atau angket. Peneliti menyusun dan menyebar angket yang berisi pernyataan-pernyataan untuk diisi oleh responden. Penelitian berdasarkan informasi/data yang dibutuhkan dalam analisis pada masing-masing tahapan evaluasi. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3.1. Penilaian dengan Skala Likers

Pilihan Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

4. Validasi Instrumen

Proses validasi dalam suatu penelitian dilakukan untuk mencari keabsahan data. Proses validasi terhadap sebuah instrumen dilakukan melalui penilaian sekelompok orang yang menguasai substansi atau konten dari variabel yang hendak diukur. Sedangkan untuk mengukur reliabilitas angket, dilakukan dengan menguji kestabilan dan internal konsistensi.

Uji validitas dilakukan dengan cara menganalisis tiap butir instrumen dalam rumus korelasi *Product Moment* dan *Pearson*.

Rumus tersebut sebagai berikut:

$$r_{ix} = \frac{n\sum ix - (\sum i)(\sum x)}{\sqrt{\{n\sum i^2 - (\sum i)^2\}\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{ix}* : koefisien korelasi item total (bivariate perason)
- i* : jumlah skor item
- x* : jumlah skor total
- n* : banyak subjek

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Conbach. Rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reabilitasnya, sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reabilitasnya.

Rumus varians butir:

$$S_i = \frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n}$$

Keterangan:

- S_i : varians butir
- x : skor masing-masing butir
- \bar{x} : skor rata-rata
- n : jumlah responden

Rumus Alpha Cronbach adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas instrumen
- n : banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal
- $\sum S_i$: jumlah varians butir
- S_t : varians total

Nilai yang dihasilkan dari perhitungan *alpha cronbach* akan menghasilkan rentang nilai yang menjadi wilayah toleransi untuk menyatakan suatu instrumen reliabel. Dari hasil perhitungan reliabilitas tampak bahwa instrumen penelitian yang telah diuji validitasnya adalah reliabel, dengan besaran nilai *alpha* 0,950.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui kuisioner (angket), observasi dan dokumentasi.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian evaluasi ini menggunakan analisis data secara deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data dari masing-masing evaluasi konteks, masukan (*input*), proses dan hasil (*produk*) yang dievaluasi dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang terjadi di lapangan. Untuk *context* menggunakan wawancara analisis yang dilakukan dengan menyajikan data secara deskriptif berupa kata atau kalimat dengan teknik analisis data kualitatif tentang latar belakang program, kebutuhan yang belum terpenuhi dan lingkungan akademis. Untuk *input*, *process* dan *produk* menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

Menghitung skor rata-rata tiap butir pernyataan, yaitu menghitung skor dibagi jumlah reponden dikalikan 100%, dengan rumus:

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : presentase yang dicari
- N : jumlah responden
- X : jumlah jawaban responden
- 100% : bilangan tetap

Tabel 3.5 Kriteria Persentase (Djemari Mardapi, 2008: 123)

Rentang Skor	Kategori
$X \geq (Mi + 1,0 SDi)$	Sangat Baik
$Mi \leq X < (Mi + 1,0 SDi)$	Baik
$(Mi - 1,0 SDi) \leq X < Mi$	Kurang Baik
$X < (Mi - 1,0 SDi)$	Tidak Baik

Keterangan:

- X : Skor responden
- Mi : Mean ideal
1/2 (skor ideal tertinggi + skor ideal terendah)
- Sdi : Simpangan baku ideal
1/6 (skor ideal tertinggi – skor ideal terendah)

4. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Evaluasi Program Mata pelajaran Seni Budaya *Context* Guru dan Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa guru di SMP “X” Kota Jakarta tersebut telah memahami tentang kebutuhan-kebutuhan dalam mengajar seperti perangkat pembelajaran dan guru juga memahami apa tujuan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya pada Sekolah Menengah Pertama.

Dari hasil wawancara yang berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya, disimpulkan bahwa kebutuhan yang utama harus dipenuhi dalam sebuah pembelajaran yaitu kebutuhan dari segi teknis dan non teknis. Kebutuhan segi teknis meliputi perangkat pembelajaran sebagai pedoman dalam pembelajaran sedangkan kebutuhan segi nonteknis meliputi persiapan mental yang akan terjadi pada pembelajaran dan keadaan lingkungan yang kondusif.

2. Deskripsi Data Evaluasi Program Mata pelajaran Seni Budaya dari *Input*

1. Data Hasil *Input* Guru

Tabel 4.1 Data *Input* Guru

No	Sub Fokus	Skor				Total	Rata-rata	Relatif %	Kategori
		4	3	2	1				
1	Sarana dan prasarana	6	0	2	0	28	12,5	44,6%	Baik
2	Kompetensi guru	10	4	2	0	54	6,25	39%	Baik

Hasil yang diperoleh dari sarana prasarana dengan 8 pernyataan memperoleh persentase 44,6% berkategori baik. Semuanya sudah memenuhi syarat serta memenuhi standar sarana prasarana karena berdasarkan observasi mempunyai kondisi sarana dan prasarana yang baik dan sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya kompetensi guru dengan 16 pernyataan memperoleh rata-rata 39% berkategori baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari kompetensi guru di SMP “X” Kota Jakarta guru sudah memenuhi syarat yang ada pada instrumen standar kompetensi guru.

2. Data Hasil *Input* Siswa

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Input* Sarana Prasarana Siswa

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut	Relatif (%)
1	$x > 24$	Sangat Baik	13	43,3%
2	$20 < x < 24$	Baik	15	50,0%
3	$16 < x < 20$	Kurang Baik	2	6,7%
4	$X < 16$	Tidak Baik	0	0,0%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi sarana dan prasarana yang terdiri dari 8 pernyataan mendapat tingkat persentase 50,0% yang berkategori baik dengan jumlah responden yang menjawab sebanyak 15 reponden.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Input* Psikologis Siswa

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut	Relatif (%)
1	$x > 36$	Sangat Baik	11	36,7%
2	$30 < x < 36$	Baik	17	56,7%
3	$24 < x < 30$	Kurang Baik	2	6,7%
4	$X < 24$	Tidak Baik	0	0,0%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi psikologis siswa yang terdiri dari 12 pernyataan mendapat tingkat persentase 56,7% yang berkategori baik dengan jumlah responden yang menjawab sebanyak 17 reponden.

3. Deskripsi Data Evaluasi Program Mata pelajaran Seni Budaya dari *Process*

a. Data Hasil *Process* Guru

Tabel 4.4 *Process* Guru

No	Sub Fokus	Skor				Total	Rata-rata	Relatif %	Kategori
		4	3	2	1				
1	Pelaksanaan Pembelajaran	9	5	2	0	55	6,25	39	Baik

Berdasarkan tabel di atas, pada *process* guru Seni Budaya menjawab “Sangat Setuju” 9 pernyataan, “Setuju” 4 pernyataan, dan “Tidak Setuju” 3 pernyataan memperoleh persentase 39% yang berpredikat baik.

b. Data Hasil *Process* Siswa

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi *Process* Pelaksanaan Pembelajaran Siswa

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut	Relatif (%)
1	$x > 45$	Sangat Baik	10	33,3%
2	$37,5 < x < 45$	Baik	13	43,3%
3	$30 < x < 37,5$	Kurang Baik	5	16,7%
4	$X < 37,5$	Tidak Baik	2	6,7%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pelaksanaan pembelajaran siswa yang terdiri dari 15 pernyataan mendapat tingkat persentase 43,3% yang berkategori baik dengan jumlah responden yang menjawab sebanyak 13 reponden.

4. Deskripsi Data Evaluasi Program Mata pelajaran Seni Budaya dari *Product*

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *Product*

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut	Relatif (%)
1	$x > 45$	Sangat Baik	10	33,3%
2	$37,5 < x < 45$	Baik	12	40,0%
3	$30 < x < 37,5$	Kurang Baik	6	20%
4	$X < 37,5$	Tidak Baik	2	6,7%
Total			30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pelaksanaan pembelajaran siswa yang terdiri dari 15 pernyataan mendapat tingkat persentase 40,0% yang berkategori baik.

5. Hasil Keseluruhan CIPP

Secara evaluatif hasil pada *context* keseluruhan di SMP “X” Kota Jakarta berkategori sangat baik, *input* berkategori baik, *process* berkategori baik dan *product* berkategori baik. Hasil secara keseluruhan berkategori baik.

5. SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh mengenai komponen-komponen evaluasi yang diteliti dalam penelitian evaluatif terhadap program mata pelajaran Seni Budaya yang dilaksanakan di SMP “X” Kota Jakarta adalah sebagai berikut:

1. Variabel Context, berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa program mata pelajaran Seni Budaya sudah terlaksana dengan baik, kebutuhan yang sudah terpenuhi dan lingkungan akademis yang kondusif dan nyaman.
2. Variabel Input, berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai penunjang penyelenggaraan program mata pelajaran Seni Budaya, tetapi masih ada kekurangan dalam hal kondisi fisik maupun ketersediaan sarana dan prasarana tersebut. Guru telah memenuhi kompetensi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dan mengenai psikologis siswa ada siswa yang memiliki sikap dan motivasi yang tinggi terhadap mata pelajaran Seni Budaya tetapi ada juga siswa yang merasa bahwa mata pelajaran Seni Budaya membosankan sehingga sikap dan motivasinya cukup rendah.
3. Evaluasi Proses, disimpulkan secara keseluruhan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya telah berjalan dengan baik. Namun pada prakteknya, berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di kelas tidak selalu sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan dalam RPP. Dalam proses pembelajaran Seni Budaya menunjukkan bahwa siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik karena suasana pembelajaran berlangsung secara interaktif dan suasana yang mendukung
4. Evaluasi Produk, berdasarkan pengamatan tentang nilai hasil belajar siswa SMP "X" Kota Jakarta, dapat disimpulkan bahwa program pembelajaran Seni Budaya telah mencapai target nilai yang telah disesuaikan maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut telah berhasil.

6. REFERENSI

- Damayanti, Deni. 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah: Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Araska.
- Mulyasa. 2008. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar: Cetakan Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusdiana, H.A. 2017. *Manajemen Evaluasi Program Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Uno, H.Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.