

EVALUASI MODEL CIPP PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA

Ferri Agustiani¹, Suratno², Indryani³
Mahasiswa Universitas Jambi¹, Dosen Universitas Jambi²,
Dosen Universitas Jambi³
Jalan Raden Mattaher No. 16 Jambi
Sur-el: ferriagustiandi49@guru.smk.belajar.id¹, suratno@unja.ac.id²,
indryani@unja.ac.id³

Article info

Article history:

Received:27-05-2022

Revised :18-06-2022

Accepted:05-09-2022

Keywords:

Evaluation, CIPP
Model, Multi Media,
Graphic Design

Kata Kunci:

Evaluasi, CIPP
Model, Multi Media,
Desain Grafis

ABSTRACT

The goal of this study is to gain an overview of the implementation of graphic design learning to print multimedia expertise competencies in SMK Negeri 2 Jambi City from context, input, process, and product perspectives. This is an evaluative study that employs qualitative methods. This method was chosen by the researchers based on their understanding of the evaluation of learning implementation using the CIPP model in graphic design subjects printing multimedia expertise competencies. This study used 8 people as data sources: 5 students and 3 teachers. Data collection techniques such as observation and interviews are used, and data is analyzed using descriptive methods. The findings of the study, which are based on context, input, process, and product aspects, improve students' ability to design printing graphics and are useful in the development of 21st century learning skills and the achievement of multimedia expertise competencies.

Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran desain grafis percetakan kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi ditinjau dari aspek context, aspek input, aspek process, dan aspek product. Penelitian ini merupakan evaluatif menggunakan metode kualitatif, peneliti memilih metode ini atas dasar pemahaman mengenai evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model CIPP pada mata pelajaran desain grafis percetakan kompetensi keahlian multimedia. Sumber data dalam penelitian ini 8 orang yang terdiri dari 5 siswa dan 3 guru. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, dan menganalisis data menggunakan cara deskriptif. Hasil penelitian berdasarkan aspek context, input, process, dan product meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain grafis percetakan dan berguna pada pengembangan skill pembelajaran abad 21 serta tercapainya kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi.

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Perencanaan penyusunan pembelajaran yang baik di Sekolah Menengah kejuruan (SMK) pada mata pelajaran dan pengembangan diri yakni terdiri dari tiga kelompok, yaitu kelompok adiktif, normatif, dan produktif. Kelompok normatif sebagai salah satu kelompok mata pelajaran yang ada pada SMK, dialokasikan dengan menitik beratkan pada pendidikan norma, sikap, dan perilaku yang wajib ditanamkan dan dilatih. Kelompok adaptif artinya kelompok mata pelajaran yang menitik beratkan pada pemahaman dan dominasi konsep, serta prinsip dasar ilmu pengetahuan dan teknologi. Kelompok adaptif diberikan agar siswa tidak hanya memahami tentang suatu pekerjaan dan mengetahui cara pekerjaan dilakukan, namun memberi pemahaman dan penguasaan tujuan tersebut dilakukan sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih baik.

Sementara itu, kelompok produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi sesuai standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau yang disepakati sang forum yang mewakili dunia usaha serta industri atau asosiasi profesi. Disisi lain SMK menyiapkan siswa yang siap memasuki dunia kerja dan bisa mengembangkan kompetensi keahlian kejuruan. Menurut Djohar (2003), bahwa peta kompetensi SMK tidak luwes terhadap perubahan, mempunyai keterampilan tunggal yang cepat usang, dan tidak bisa mengembangkan dirinya.

Upaya untuk meningkatkan ketercapaian kompetensi keahlian kejuruan perlu melakukan penilaian terhadap aplikasi pembelajaran yang berlangsung disekolah. Menurut Mawarsari & Prihaswati (2014), bahwa untuk mengevaluasi proses pembelajaran perlunya perencanaan secara mendalam mengenai tujuan penilaian sehingga hasil akhir yang akan dievaluasi. Sedangkan menurut Arifin (2013), bahwa pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis serta berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari pada sesuatu, sesuai pertimbangan dan kriteria tertentu pada rangka mengambil suatu keputusan.

Kejuruan multimedia merupakan salah satu program studi kejuruan keahlian yang cukup diminati di Kota Jambi, maka dari itu perlunya meningkatkan kompetensi keahlian multimedia menggunakan cara melakukan penilaian pelaksanaan pembelajaran. Model evaluasi yang dipergunakan adalah *CIPP Model* yakni dengan kegiatan penilaian meliputi dari segi pelaksanaan pembelajaran, hal yang perlu dinilai dari segi pelaksanaan pembelajaran terdiri dari empat model *CIPP* yaitu *context* (konteks), *input* (masukan), *process* (proses), *product* (produk). *untuk (context)* konteks difokuskan pada kebijakan penyediaan kompetensi keahlian, kondisi geografis sosial ekonomi siswa dan daya dukung masyarakat terhadap adanya kompetensi keahlian multimedia di SMK, *untuk (input)* masukan difokuskan pada guru dan

siswa serta sumber daya lain (dana, alat-alat, perlengkapan, dan bahan) kompetensi keahlian multimedia di SMK.

Hal inilah yang dilakukan sehingga tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengungkap pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran kejuruan kompetensi keahlian multimedia pada SMK. Seni desain grafis percetakan mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, serta *page layout*. Desain grafis percetakan menata tampilan huruf serta ruang komposisi buat membentuk sebuah rancangan yang efektif serta komunikatif. Desain grafis percetakan melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada banyak sekali media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian ini menggunakan model *CIPP* yang dirasakan peneliti untuk mengevaluasi guna mendapatkan data sehingga bisa diolah dengan menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran khususnya kompetensi keahlian multimedia. Selanjutnya menggunakan data yang sudah didapatkan peneliti mengharapkan kedepannya pelaksanaan pembelajaran pada kompetensi keahlian multimedia berjalan dengan baik. menurut Ristekdikti (2015), bahwa capaian pembelajaran (*learning outcomes*) adalah suatu ungkapan tujuan pembelajaran, yang artinya suatu pernyataan perihal apa yang diperlukan diketahui, dipahami, serta bisa dikerjakan sang peserta didik selesainya merampungkan suatu periode belajar.

Desain grafis adalah salah satu bagian dari multimedia. Menurut Munir (2012), bahwa desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Suyanto (2003), mengatakan bahwa desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Sedangkan menurut Munir (2012), bahwa memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual. Menurut Kusrianto (2007), bahwa secara spesifik cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.

Penelitian yang dilakukan Isnan. J (2016) dengan judul Evaluasi Program Ekstrakurikuler Jurnalistik Menggunakan Model *Context, Input, Process, Product* (CIPP) pada Siswa MAN 1 Pati. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yaitu:

1. Dilihat dari *context* yang mencakup meliputi tampilan produk program, karakteristik lingkungan program, dan kebutuhan pengguna pada ekstrakurikuler jurnalistik siswa

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pati telah mencakup sebagian besar kualitas tampilan dan kesesuaian program kegiatan ekstrakurikuler jurnalistik yang ada sudah sangat baik.

2. Dilihat dari *input* yang mencakup menentukan sumber-sumber yang ada, rencana dan strategi untuk mencapai tujuan program yaitu tertuang mengenai kedalaman materi yang disajikan di dalam produk ekstrakurikuler jurnalistik sudah sangat baik.
3. Dilihat dari proses yang mencakup ketepatan dan kedisiplinan siswa, kesanggupan guru dalam membimbing, pemanfaatan sarana dan prasarana, dan siswa mampu menyelesaikan hambatan.
4. Dilihat dari produk yang mencakup kualitas desain produk, desain layout, rubrik sesuai dengan tema, dan ketepatan kebutuhan siswa sudah sesuai tujuan program yang dapat dinilai sudah sangat baik.
5. Keluaran yang dihasilkan setelah kegiatan ekstrakurikuler jurnalistik siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pati yang sudah berjalan dengan sangat baik, cukup mempengaruhi peningkatan kualitas belajar siswa, kreativitas siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Ichsan. Moch (2018) dengan judul Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran PAI Kelas VIII dengan Model *CIPP (Context, Input, Process, Product)* di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung berasal dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tahun 2018. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian sebagai berikut.

1. Program Pembelajaran PAI dilaksanakan dengan musyawarah melalui rapat dewan Guru. Guru yang mengampu bidang studi PAI ditugaskan untuk menyusun terlebih dahulu programnya dalam bentuk silabus, kemudian dikembangkan menjadi RPP.
2. Kurikulum PAI yang digunakan mengacu kepada Kurikulum 2013, dengan materi tambahan khusus untuk mewujudkan visi SMP Al-Kautsar Bandar Lampung yaitu “Islami” dengan maksud kegiatan Siswa dari awal sampai akhir pembelajaran lebih banyak mendapatkan Guruan Agama, dengan harapan akhlak dan ibadah Siswa juga lebih baik.
3. Penerimaan Murid Baru (PMB) ketika lulus melalui 4 tahap, yang salah satunya membaca Al-Quran dan hafalan Juz 30 adalah merupakan salah satu cara untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran PAI. Dimana untuk mempelajari PAI salah satu modalnya adalah dapat membaca Al-Quran, karena memang pelajaran PAI bersumber dari Al-Quran itu sendiri. Oleh karena itu, hal yang tepat jika SMP Al-Kautsar Bandar Lampung menjadikan kemampuan membaca Al-Quran menjadi salah satu syarat penerimaan murid baru (PMB).
4. Proses Pembelajaran PAI yang berlangsung dikelas VIII berjalan dengan baik dan lancar. RPP yang dibuat Guru PAI kelas VIII sudah sesuai dengan Kurikulum 2013, akan tetapi

Guru PAI kelas VIII kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan hanya tergantung pada sehingga terlihat monoton.

5. Hasil belajar Siswa kelas VIII sebagian besar sudah diatas KKM, akan tetapi evaluasi yang digunakan diakhir pembelajaran ketiga kelas tersebut berbeda. Jika dikelas plus dan unggulan Guru PAI kelas VIII memberikan ulangan harian dengan soal pilihan ganda dan esai sedangkan di kelas reguler Guru PAI kelas VIII memberikan ulangan harian dengan soal pilihan ganda saja. Hal ini tentu memengaruhi kemampuan siswa, dimana saat UTS dan UAS seluruh Siswa kelas VIII mengerjakan soal yang sama.

Penelitian yang dilakukan Putra. O (2020) dengan judul Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Menggunakan Model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) Di Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 01 Gunung Pati Semarang berasal dari Universitas Negeri Semarang Fakultas Ilmu Guruan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Guruan Program Studi Teknologi Guruan Tahun 2020. Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Komponen *Context* berkaitan dengan lingkungan sekolah SDN Mangunsari 01 walaupun memiliki keterbatasan lahan sehingga beberapa ruangan berada dalam satu atap, ketersediaan seperti ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, halaman, dan lain-lain itu sudah memenuhi kriteria minimal dari Permendikbud No. 24 Tahun 2007 Tentang Standar Sarana dan Prasarana, selanjutnya pemahaman guru tentang tujuan pembelajaran tematik sudah baik, bahwa pembelajaran tematik integratif menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga menumbuhkan rasa semangat dalam belajar pada siswa, dan kebutuhan pembelajaran tematik integratif.
2. Komponen *input* berkaitan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat guru kelas IV sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 terkait perencanaan pembelajaran dan fasilitas belajar yang dimiliki SDN Mangunsari 01 gunungpati cukup baik dengan ketersediaan meja, kursi, lemari layak pakai, alat peraga, alat olahraga, dan buku pelajaran dan lembar kegiatan siswa (LKS).
3. Komponen *process* berkaitan dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran tematik di SDN Mangunsari 01 Gunungpati, Semarang sudah berjalan sesuai dengan RPP, memang dalam kegiatan inti dan akhir ada beberapa hal yang belum berjalan, seperti mengaitkan tema pada kondisi lingkungan sekitar. Suasana kelas yang terbangun sangat baik karena siswa aktif dalam berdiskusi juga antusias ketika menjawab pertanyaan dan maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil belajar.
4. Komponen *product* berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangunsari 01 tentang Tema 3: Peduli terhadap Makhluk Hidup. Aspek yang dinilai meliputi; sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk teknik yang digunakan meliputi tes tertulis, lisan,

observasi, proyek, dan produk. Hasil belajar kelas IV sudah memenuhi KKM yang ditetapkan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mendukung ilmu pengetahuan dan pengembangan yang relevan dengan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Model CIPP* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi, dan hasil penelitian ini dapat berguna bagi pembaca dan peneliti sendiri.

Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu guru terutama sekali sesuai kebutuhan siswa. Di samping itu, kajian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang terlibat langsung atau tidak langsung.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kompetensi Multimedia Kurikulum

Spencer (1993) bahwa, kompetensi adalah suatu yang mendasari karakteristik dari suatu individu yang dihubungkan dengan hasil yang diperoleh dalam suatu pekerjaan. Menurut Miller (2001) bahwa, kompetensi sebagai gambaran tentang apa yang harus diketahui atau dilakukan seseorang agar dapat melaksanakan pekerjaannya dengan baik. Menurut Sudarmanto (2009) bahwa, kompetensi merupakan suatu atribut untuk melekatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul.

Munir (2012) mengatakan bahwa, hal ini menjadikan peran *multimedia* menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena *multimedia* memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional. Indikator yaitu elemen teks, grafik, gambar, audio, video (*visual* gerak), *animasi*, dan interaktivitas.

2.1.2 Kompetensi Multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi

SMK Negeri 2 Kota Jambi (2021), mengatakan bahwa tujuan kompetensi keahlian multimedia, berikut ini uraiannya:

A. Tujuan Kompetensi Keahlian Multimedia

Tujuan kompetensi keahlian multimedia ada 6, berikut ini uraiannya:

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa.
- 2) Mendidik siswa agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab.
- 3) Mendidik siswa agar dapat menerapkan hidup sehat, memiliki wawasan pengetahuan dan seni

- 4) Mendidik siswa dengan keahlian dan keterampilan dalam program keahlian multimedia, agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi pekerjaan yang ada di DUDI sebagai tenaga kerja tingkat menengah.
- 5) Mendidik siswa agar mampu memilih karir, berkompetisi dan mengembangkan sikap profesional dalam program keahlian multimedia.
- 6) Membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan guruan yang lebih tinggi.

B. Kompetensi Multimedia

SMK Negeri 2 Kota Jambi (2021) terdapat 2 kompetensi multimedia yakni kompetensi dasar dan kompetensi inti/kejuruan, sebagai berikut:

- 1) Dasar kompetensi kejuruan multimedia ada 3 antara lain: a) merakit *personal computer*; b) melakukan instalasi sistem operasi dasar; dan c) menerapkan keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH).
- 2) Kompetensi kejuruan program studi multimedia adalah inti dari kompetensi dalam pembelajaran multimedia, yakni: a) melakukan *entry data* (multimedia) dengan menggunakan *image scanner*; b) mengoperasikan *software* multimedia; c) mengoperasikan *software* presentasi; d) mengoperasikan *software* animasi 3 dimensi; e) mengoperasikan *software* animasi dasar 3 dimensi; f) mengoperasikan *software* animasi (model) tiga dimensi; g) mengoperasikan *software peripheral* perekam suara; h) mengoperasikan *peripheral* perekam gambar; i) mengoperasikan *software* penyunting audio; j) mengoperasikan *software* penyunting video; dan k) mengoperasikan *software* efek visual.

2.1.3 Karakteristik Evaluasi Program

Evaluasi program memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian pada umumnya. Evaluasi program memiliki karakteristik yang unik dan tersendiri sebagai ciri khasnya, dalam hal ini terdapat 8 (delapan) karakteristik evaluasi program menurut Arikunto dan Jabar (2009) sebagai berikut:

1. Proses kegiatan evaluasi program tidak menyimpang dari kaidah-kaidah yang berlaku bagi penelitian pada umumnya.
2. Dalam melaksanakan evaluasi program, peneliti harus berpikir secara sistematis yaitu memandang program yang diteliti sebagai sebuah kesatuan yang terdiri dari beberapa komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lain dalam menunjang keberhasilan kinerja dari objek yang dievaluasi.

3. Agar dapat mengetahui secara rinci kondisi dari objek yang dievaluasi, perlu adanya identifikasi komponen yang berkedudukan sebagai faktor penentu bagi keberhasilan program.
4. Menggunakan standar, kriteria atau tolak ukur sebagai perbandingan dalam menentukan kondisi nyata dari data yang diperoleh dan untuk mengambil kesimpulan.
5. Kesimpulan atau hasil evaluasi program digunakan sebagai masukan atau rekomendasi bagi sebuah kebijakan atau rencana program yang telah ditentukan. Dengan kata lain, dalam melakukan kegiatan evaluasi program, peneliti harus berkiblat pada tujuan program kegiatan sebagai standar, kriteria atau tolak ukur.
6. Agar informasi yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi nyata secara rinci untuk mengetahui bagian mana dari program yang belum terlaksana, maka perlu ada identifikasi komponen yang dilanjutkan dengan identifikasi sub-komponen, sampai pada indikator dari program yang dievaluasi.
7. Standar, kriteria atau tolak ukur diterapkan pada indikator, yaitu bagian yang paling kecil dari program agar dapat dengan cermat diketahui letak kelemahan dari proses kegiatan.
8. Dari hasil evaluasi program harus dapat disusun sebuah rekomendasi secara rinci dan akurat sehingga dapat ditentukan tindak lanjut secara tepat.

2.1.4 Evaluasi Model CIPP (Context, Input, Process, and Product)

Model ini dikembangkan oleh Stufflebeam, model *CIPP* yang merupakan sebuah singkatan dari huruf awal empat buah kata, yaitu *Context, Input, Process, and Product*. Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan *CIPP* tersebut merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan. Dengan kata lain, model *CIPP* adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem. Keunikan model ini adalah pada setiap tipe evaluasi terkait pada perangkat pengambil keputusan (decision) yang menyangkut perencanaan dan operasional sebuah program. Keunggulan model *CIPP* memberikan suatu format evaluasi yang komprehensif/menyeluruh pada setiap tahapan evaluasi yaitu tahap konteks, masukan, proses, dan produk.

Evaluasi model *CIPP* adalah salah satu dari beberapa model evaluasi yang ada seperti evaluasi model formatif-summatif, evaluasi model *stake* (countenance model), evaluasi model ekop (evaluasi kualitas & output pembelajaran), *context, input, proses dan product (cipp)* dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu model evaluasi yaitu evaluasi model *CIPP*. Dalam evaluasi model *CIPP* dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti urusan, manajemen, perusahaan dan sebagainya serta dalam berbagai jenjang baik itu proyek, program maupun institusi.

2.1.4.1 Evaluasi *Context* (konteks)

Evaluasi konteks merupakan penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum dipenuhi, karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani serta tujuan program. Evaluasi konteks membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program dan merumuskan tujuan program.

Tayibnapis (2000), mengatakan bahwa evaluasi konteks membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program dan merumuskan tujuan program. Sedangkan menurut Arikunto dan Jabar (2009), bahwa evaluasi konteks juga terkait dengan upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek.

2.1.4.2 Evaluasi *Input* (masukan)

Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber- sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan. Evaluasi ini menolong mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya.

Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Pertanyaan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya program yang bersangkutan. Dalam hal ini komponen evaluasi masukan meliputi: a) sumber daya manusia; b) sarana dan peralatan pendukung; c) dana atau anggaran; dan d) berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.

2.1.4.3 Evaluasi Proses

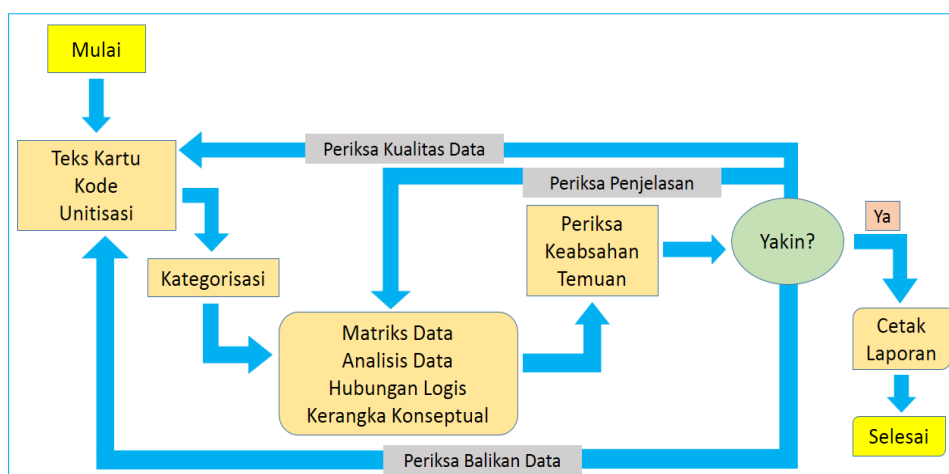
Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Evaluasi proses dalam model *CIPP* menunjuk pada “apa” (*what*) kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” (*who*) orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab program, “kapan” (*when*) kegiatan akan selesai. Menurut Arikunto dan Jabar (2009), mengatakan bahwa model *CIPP*, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana.

2.1.4.4 Evaluasi *Product* (produk)

Evaluasi produk diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir, maupun modifikasi program. Menurut Tayibnapi (2000), mengatakan bahwa evaluasi produk untuk membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program itu berjalan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretif, yang didalamnya peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus-menerus dengan para partisipan. Menurut Locke (dalam Creswell (2010), mengatakan bahwa keterlibatan ini akhirnya memunculkan serangkaian isu-isu strategis, etis, dan personal dalam proses penelitian kualitatif.

Pengumpulan data melalui wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi dari informan sebagai nara sumber, tentang pemikiran, pengetahuan, perasaan, dan pengalamannya yang berkaitan dengan fokus penelitian. Penelitian menggunakan *in-depth interview*, yaitu wawancara mendalam yang bersifat lentur dan terbuka, tidak terstruktur ketat, tetapi dengan pertanyaan yang terfokus dan mengarah pada informasi yang diterima.

Analisis data kualitatif menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2020), mengatakan bahwa proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sukirno 1997), mengatakan bahwa penelitian kualitatif analisis data secara umum dipilah atas 3 (tiga) tingkat, yaitu analisis pada tingkat awal, analisis pada saat pengumpulan data di lapangan, dan analisis setelah selesai pengumpulan data, antara lain:



Gambar 1. Diagram Alir Analisis Data Akhir
(Sumber: Sukirno, 1997)

Kegiatan analisis setelah selesai pengumpulan data diakhiri dengan analisis data tahap akhir yang bertujuan untuk menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang

dikemukakan masih bersifat sementara, apa bila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk memeriksa data kembali, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Temuan

Keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran bagi siswa tidak terlepas dari aspek *context* merupakan penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum dipenuhi, karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani serta tujuan *context* yakni untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki peneliti akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan, pelaksanaan penelitian mulai dari awal hingga akhir juga tidak terlepas dari ketua prodi yang membantu penelitian ini.

3.1.1 Berdasarkan Hasil Observasi dari Aspek *Context*

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran di kelas XI M1, XI M2, XI M3, XI M4, dan XI M5 sangat antusias dalam mengeluarkan ide-ide kreativitas dan peluang-peluang berkarya dengan merancang desain grafis percetakan. Menurut guru dari petikan wawancara berikut ini.

“... gambaran kondisi siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan sangat menyenangkan dan memberikan kepada mereka kebebasan dalam memilih ide dan bentuk kemasan serta desain yang akan mereka sajikan.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-06).

“... dalam pembelajaran desain grafis percetakan siswa lebih banyak praktek dan diharuskan untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan untuk membuat terobosan konsep desain baru dalam dunia desain, dan karakteristiknya yang berfikir kreatif, inovatif, serta kompetensi.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-07).

Berdasarkan petikan wawancara dengan guru sebagai informan, bahwa gambaran dan karakteristik siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan supaya mudah memahami yakni antusias siswa dalam pembelajaran yang tinggi dengan melakukan praktek mendesain guna mengembangkan kreativitas dan kemampuan untuk membuat pembaharuan konsep desain baru dalam dunia desain.

3.1.2 Berdasarkan Hasil Observasi Aspek *Input* (Masukan)

Komponen *input* merupakan segala sesuatu yang menjadi masukan bagi terselenggaranya sebuah kegiatan, dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi. Komponen *input* meliputi sumber daya sekolah, siswa, kurikulum, sikap mandiri, pemahaman, dan kelayakan.

Kesimpulan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI M1, XI M2, XI M3, XI M4, dan XI M5 sebagai sumber daya bersikap mandiri dalam mempersiapkan dan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis percetakan dan menentukan kendala yang akan dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai strategi yang diperlukan untuk pencapaian tujuan pelaksanaan pembelajaran desain grafis percetakan. Menurut guru dari petikan wawancara berikut ini.

“... yang perlu dipersiapkan yakni ide dan pengembangan wawasan siswa dan peralatan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran desain grafis yakni PC atau laptop, akses internet dan printer.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-06).

“Sedangkan perangkat yang digunakan adalah alat gambar tradisional terdiri dari kertas, pensil, pensil warna, alat digital berupa laptop, pen tablet, dan kamera digital.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-07).

Berdasarkan petikan wawancara dengan guru sebagai informan, bahwa yang perlu disiapkan siswa agar kelayakan dan sikap belajar mandiri dalam pembelajaran desain grafis percetakan yakni ide sebagai pengembangan wawasan siswa dengan dibantu peralatan dalam desain grafis, supaya lebih memahami dasar desain, menentukan gaya dalam desain, mengetahui tujuan desain, dan perangkat dalam desain grafis percetakan.

3.1.3 Berdasarkan Hasil Observasi Aspek *Process*

Aspek *process* merupakan segala sesuatu yang menjadi *process* terselenggaranya sebuah kegiatan, dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis percetakan kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi.

Kesimpulan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI M1, XI M2, XI M3, XI M4, dan XI M5 yakni 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, dan mengevaluasi hambatan-hambatan pelaksanaan pembelajaran yang nantinya akan diperbaiki dengan solusi untuk memperlancarkan proses pelaksanaan mendesain grafis percetakan. Menurut guru dari petikan wawancara berikut ini.

“Media yang digunakan dalam mendesain yakni media interaktif, video tutorial dalam bentuk kemasan dengan berbantuan buku panduan yang disediakan sekolah untuk menunjang kemajuan siswa dalam mendesain dengan cara berlatih secara berkesinambungan dan berulang. Hambatan yang dihadapi siswa dalam mendesain yakni kurangnya mendapatkan ide secara cepat.”
(wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-06)

“Media fisik dan digital mulai dari banner, spaduk, serta postingan digital media sosial, dan media video siswa akan lebih mudah dan seru dalam media video tutorial karena terbukti bahwa lebih asik menonton dari pada membaca dan buku panduan yang disediakan yakni buku desain grafis percetakan, belajar desain pemula, desain corel draw, desain mudah photoshop, buku otodidak adobe illustrator, buku pasti bisa adobe illustrator. untuk menunjang kemajuan siswa dalam mendesain dengan kegiatan penugasan secara prakter langsung. Hambatan yang dihadapi siswa yakni kurangnya alat yang harus digunakan secara bergantian.”
(wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-07)

Berdasarkan petikan wawancara dengan guru sebagai informan, bahwa cara pelaksanaan pembelajaran dengan secara detail apa saja yang akan direncanakan, dipersiapkan, dilaksanakan guna mendapatkan hasil yang maksimal. Metode yang digunakan langsung praktik mendesain dan mencetak hasil yang telah dibuat, bila kurang memuaskan maka berdiskusi dan bertanya hingga mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang mendesain grafis percetakan, dan Metode lain melakukan *tour* ringan yang dimaksud melihat langsung di tempat percetakan tahapan pencetakan yang membuat siswa semangat mendesain. Media yang digunakan yakni mengakses *youtube* dan internet tahapan mendesain dan media lain yakni video pembelajaran yang dibuat langsung oleh guru dengan adanya buku panduan dari pihak sekolah. Kegiatan untuk memajukan kreativitas siswa yakni membuat proyek dengan tim mereka seperti mengadakan tantangan/pertandingan. Hambatannya yakni kurangnya rasa percaya diri terhadap inspirasi yang ada pada diri siswa yang membuat kebanyakan siswa mengikuti bentuk desain orang lain.

3.1.4 Hasil Observasi dari Aspek *Product*

Aspek *product* merupakan penilaian yang dilakukan guna untuk melihat ketercapaian/keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Kesimpulan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI M1, XI M2, XI M3, XI M4, dan XI M5 dalam membuat karya seni fotografi desain grafis percetakan, dengan tujuan akan menilai teknik, bentuk, hambatan dalam penilaian, dan menghasilkan *skill* pembelajaran abad 21. Menurut guru dari petikan wawancara dalam menilai *skill* desain grafis percetakan berikut ini.

“... Penilaian terhadap siswa dalam pembelajaran desain grafis percetakan yakni Penilaian pengetahuan dan keterampilan. Aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam pembelajaran desain grafis percetakan yakni aspek ide, bentuk, dan warna dan hambatannya dalam mencetak produk terbatas dalam bentuk kertas A4. Lulusan SMK memiliki skill selalu di terima di dunia kerja khususnya di desain dan percetakan.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-06)

“Lulusan SMK memiliki skill yang mumpuni untuk siap terjun ke dunia kerja dan lulusan SMK memiliki skill dan keahlian untuk perkembangan abad 21 karena siswa SMK siap untuk bekerja di lapangan karena bekal ilmu yang diberikan sudah mumpuni dengan standar perkembangan abad 21.” (wawancara dengan guru sebagai informan dengan kode IFNG-07).

Berdasarkan petikan wawancara dengan guru sebagai informan, bahwa siswa sangat aktif dan kreatif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu mencari ilmu baru di sekolah maupun di luar sekolah. Aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam pembelajaran desain grafis percetakan yakni aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor dan hambatannya berupa berbedanya kreativitas antar siswa dan memiliki *style/gaya* masing-masing. Lulusan SMK memiliki *skill* yang mumpuni untuk siap terjun ke dunia kerja dan lulusan SMK memiliki *skill* dan keahlian untuk perkembangan abad ke-21 karena siswa SMK siap untuk bekerja di lapangan karena bekal ilmu yang diberikan sudah mumpuni dengan standar perkembangan abad ke-21.

3.2 PEMBAHASAN

Hasil data yang telah didapatkan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *CIPP* (context, input, process, dan product) membuahkan hasil bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan mendesain grafis percetakan dan berguna pada pengembangan *skill* pembelajaran abad ke-21 serta tercapainya kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi.

Berdasarkan tinjauan dari *aspek context*, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis percetakan siswa-siswa memiliki peluang dan konsep dalam merancang ide-ide sebuah karya seni dengan kreativitas yang tanpa batas. Maka dari itu peneliti, dalam pencapaian program pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru kepada siswa dalam mata pelajaran desain grafis percetakan sesuai dengan yang direncanakan dan berjalan dengan lancar pada tahapan awal analisis menggunakan model *CIPP* yakni *context*.

Berdasarkan tinjauan dari *aspek input* (masukan), bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis percetakan siswa-siswa memiliki pemahaman dan kelayakan dalam pembelajaran mendesain, siswa-siswa juga memahami tahapan-tahapan atau prosedur bagaimana mendesain grafis percetakan hingga mengetahui peralatan penting

dalam mendesain grafis percetakan seperti laptop, alat tulis digital, dan mesin cetak (untuk praktek disekolah menggunakan printer).

Maka dari itu peneliti, bahwa pencapaian program pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru kepada siswa dalam mata pelajaran desain grafis percetakan sesuai harapan yakni memahami prosedur atau tahapan-tahapan serta perencanaan mendesain dan memahami/mengetahui sarana dan prasarana peralatan yang dibutuhkan dalam mendesain grafis percetakan hingga pencegahan-pencegahan kendala yang ada pada tahapan-tahapan mendesain yakni pada aspek input (masukan) pada model *CIPP*.

Berdasarkan tinjauan dari *aspek process*, digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rencana prosedur atau rancangan dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi pada proses pelaksanaan pembelajaran desain grafis percetakan. Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki. Maka dari itu peneliti, bahwa pencapaian program pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru kepada siswa dalam mata pelajaran desain grafis percetakan sesuai harapan yakni bisa merancang dengan rencana tahapan hasil karya dengan peluang-peluang usaha dan mengetahui hambatan-hambatan dalam process perencanaan produk atau hasil karya desain grafis percetakan yakni pada aspek process pada model *CIPP*.

Berdasarkan tinjauan dari *aspek product*, merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Data yang dihasilkan akan sangat menentukan apakah program diteruskan, dimodifikasi atau dihentikan. Evaluasi produk diarahkan pada hal-hal yang menunjukkan perubahan yang terjadi pada evaluasi masukan. Evaluasi produk diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan/akhir, maupun modifikasi program. Maka dari itu peneliti, bahwa pencapaian program pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru kepada siswa dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan sesuai harapan yakni bisa membuat hasil karya seni desain grafis percetakan dan mengetahui hambatan-hambatan dalam *process* perencanaan produk atau hasil karya desain grafis percetakan yakni pada aspek product pada model *CIPP*.

Dalam mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *CIPP* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi sesuai harapan peneliti yakni pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik dan baik digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang evaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *CIPP* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran desain grafis percetakan kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Kota Jambi tergolong dalam kriteria sangat baik, dimana persentase ketercapaiannya berdasarkan hasil keseluruhan data menggunakan model *CIPP* adalah sebesar 88% dengan kategori sangat baik dan 12% masih belum sesuai yang seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S & Jabar. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan. Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J.W. (2010). *Research Desain: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djohar, A. (2003). *Pengembangan Model Kurikulum Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan: Studi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Teknik Mesin Perkakas*. Disertasi Doktor pada Program Pascasarjana UPI, Bandung: Tidak diterbitkan.
- Ichsan, M. (2018). Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran PAI Kelas VII dengan Model CIPP (Context, Input, Process, Product) di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*
- Isnan, J. (2016). Evaluasi Program Ekstrakurikuler Jurnalistik Menggunakan Model Context, Input, Process Dan Product (CIPP) Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pati. *Universitas Negeri Semarang*.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madaus, G., F, Scriven, M., S,& Stufflebeam, D., L. (1993). *Evaluation Models, Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mawarsari, V. D., & Prihaswati, M. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Model CIPP Pada Kejar Paket B Kota Semarang*. Semarang: Prosiding Seminar Nasional & Internasional.
- Miller, L. (2001). *Competency Frameworks In UK Organization*. London: CIPD.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, O. (2020). Evaluasi Program Pembelajaran Tematik Menggunakan Model CIPP (Context, Input, Process, Product) Di Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 01 Gunung Pati Semarang. 51–66. *Universitas Negeri Semarang*
- Ristekdikti. (2015). *Paradigma Capaian Pembelajaran*. Dokumen 005. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Spencer, L. (1993). *Competence at Work, Models For Superior Performance*. Canada:

John Wiley & Sons, Inc.

- Stufflebeam, D.L., & Shinkfield, A.J. (2007). *Evaluation Theory, Models, and Application*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Sudarmanto. (2009). *Kinerja Dan Pengembangan Kompetensi SDM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. 2nd ed. edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno. (1997). *Implementasi Kurikulum Politeknik Dalam Rangka Mempersiapkan Kemampuan Lulusan Yang Adaptabel Terhadap Tuntutan Kerja Di Lingkungan Industri. Disertasi*. Bandung: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung.
- Sutopo, A., H. (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tayibnapi, F. (2000). *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta.