

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Membahas tentang pendidikan merupakan bagian dari pembahasan yang tidak ada habisnya, karena pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang masa, pendidikan akan terus menjadi kebutuhan sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan sulit mengikuti perkembangan zaman. Dengan demikian pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas akhlak, berbudi pekerti yang luhur dan kepribadian moral yang baik, serta mampu untuk terus bersaing terhadap berkembang zaman.

Sebagaimana yang telah diketahui bersama bahwasannya pendidikan mempunyai peran dan posisi yang sangat strategis dalam membangun peradaban manusia pada suatu bangsa. Selain itu pendidikan merupakan instrumen hidup yang berperan penting dalam membentuk karakter serta Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹

¹Undang-undang RI No 20 Tahun 2003

Dalam dunia pendidikan kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok yang bertujuan untuk merubah sikap, pribadi dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang belum baik menjadi lebih baik. Kata belajar tentu sudah di kenal luas oleh seluruh lapisan masyarakat, bagi pelajar atau mahasiswa kata belajar merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari semua kegiatan dalam menuntut ilmu. Dalam mendukung kegiatan belajar tidak cukup hanya dengan memberikan materi-materi yang berhubungan dengan pelajaran saja. Tambahan kegiatan yang mendukung potensibagi pelajar atau peserta didik sangat perlu ditingkatkan.

Kegiatan pendidikan yang diberikan melalui sejumlah mata pelajaran untuk memberi pengalaman belajar yang bervariasi bagi peserta didik, bagaimana beda mata pelajaran beda cara menyelesaikan tugas atau masalahnya, merupakan pengalaman yang dapat diambil. Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) tentu mata pelajaran yang didapat lebih banyak dari pada praktik, karena bukan sekolah berbasis kejuruan, oleh karena itu inovasi pengembangan kemampuan di SMA sangat perlu ditingkatkan. Tidakseluruh lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) mampu melanjutkan ke pendidikan selanjutnya karena tuntutan ekonomi ataupun memang keinginan untuk memasuki dunia kerja dengan harapan kualitas perekonomian hidup akan lebih baik. Oleh karena itu mata pelajaran yang bersifat dapat menumbuhkan keterampilan dan kreativitas perlu diberikan pada peserta didik di tingkat SMA, guna memberikan bekal serta

pengalaman agar nantinya mereka yang tidak dapat melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, mampu mengembangkan pengalaman yang telah didapat sebagai modal hidup, dan bagi mereka yang dapat melanjutkan ke pendidikan tinggi dapat menjadi bekal untuk mengembangkan kemampuan atau pengalaman yang telah dimiliki atau di dapat sewaktu di bangku SMA.

Fenomena diatas tentu dirasakan oleh banyak pihak. Begitu juga dengan SMA Negeri 1 Puncu yang merupakan sekolah yang berusia masih muda, bertekad lebih ingin dikenal masyarakat luas SMA Negeri 1 Puncu Kabupaten Kediri mencetuskan kegiatan yang bertujuan mengasah kreativitas peserta didik, agar lebih berkompeten dan mampu menghasilkan peserta didik yang multitalen, berkrativitas tinggi serta mampu menghadapi tantangan global. Samas Costume Festival (SCF) merupakan event atau kegiatan yang diselenggarakan setiap tahun oleh peserta didik SMA Negeri 1 Puncu bertempat di sepanjang jalan kecamatan Puncu sampai finis SMA Negeri 1 Puncu Kabupaten Kediri. Kegiatan ini menjadi satu rangkaian dalam Kegiatan Tengah Semester (KTS/KERTAS). SCF diisi dengan ajang kreatifitas siswa dalam membuat dan menampilkan kreasi kostum/fashion.

SMA Negeri 1 puncu atau yang lebih dikenal dengan singkatan SAMAS merupakan kepanjangan dari SATATA MASTAKA yang berarti menata diri menuju puncak. Event atau kegiatan Samas Costum Festival (SCF) menjadi kegiatan tengah semester untuk menunjukkan bakat para

pelajar SMAN 1 Puncu. Dimana semua warga sekolah terlibat di dalamnya mulai dari Siswa, Guru, Karyawan dan dibantu instansi terkait. Setiap kelas diwajibkan untuk membuat costum sendiri minimal 1 costum utama dan 10 costum pengikut dengan tema masing-masing, dengan tingkat yang berbeda dan setiap kelas tidak mungkin sama.

Setiap costum adalah murni buatan sendiri dan menggunakan bahan bekas, untuk memper indah costum yang dibuat tentunya dilengkapi dengan pernak pernik, kombinasi memadukan barang bekas (recycle) dengan memberikan inovasi kreasi dalam pembuatan costum tentu akan menambah pengalaman baru bagi peserta didik SMA Negeri 1 puncu. Proses pembuatan costum mewajibkan seluruh peserta untuk ikut andil dalam pembuatan, jika tidak ikut andil maka sanksi diberikan kepada peserta didik yang tidak ikut berpartisipasi. Kreativitas yang di asah tentu akan sangat luas karena costum yang di buat akan di tampilkan dan di pertontonkan masyarakat luas.

Kemampuan berfikir dan bertindak secara kreatif sangat penting dalam memecahkan masalah. Namun dalam pembelajaran, aspek kreativitas sering ditinggalkan karena lebih menekankan pada penguasaan atau pemahaman materi. Kurangnya waktu kesempatan dan beban materi merupakan alasan utama para guru untuk lebih menekankan pada penguasaan materi. Berfikir kreatif tentu dapat menumbuhkan pemikiran yang kritis, begitu juga sebaliknya berfikir kritis dapat menumbuhkan kekreativitasan pada pemecahan masalah. Proses pembuatan costum

dengan memanfaatkan barang bekas (rycycle) memiliki peranan dalam mengembangkan kreativitas pada peserta didik SMA Negeri 1 Puncu khususnya.

Kreativitas merupakan suatu sifat pada diri seseorang yang berpotensi atau berbakat. Bakat pada masing-masing individu tentu berbeda antara satu dengan yang lain. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut mengeksplor dan menginovasi kegiatan yang dapat menumbuhkan kreativitas, melalui berbagai kegiatan serta memanfaatkan lingkungan sekitar. Efek yang sangat baik apabila orang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta dorongan yang kuat maka kreativitas yang tercipta akan sangat baik. Dapat diartikan bahwasannya kreativitas merupakan dorongan untuk berkembang dan mewujudkan potensi atau kemampuan yang dimiliki seseorang.

Menurut munandar kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan yang baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk dapat melihat hubungan antara unsur yang sudah ada dan sebelumnya.²sedangkan menurut joubert yang mendefinisikan kreativitas sebagai aktivitas imajenatif yang dikembangkan untuk menghasilkan tujuan tertentu yang bersifat orisinil dan

² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999),

berharga (*creativity as imaginative activity fashioned so as to produce outcomes that are both original and of value*).³

Kreativitas merupakan kemampuan yang dapat dimunculkan dan dibentuk melalui proses pendidikan. Oleh karena itu pengembangan kegiatan yang dapat menumbuhkan dan mengasah kreativitas peserta didik sangat diperlukan. Dalam buku Yeni Rachmawati kreativitas menurut James J Gallagher "*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*" yang artinya kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang mana akhirnya akan melekat pada dirinya.⁴ Kreativitas akan menggunakan imajinatif dalam proses penciptaan untuk mencapai sebuah tujuan dan menciptakan suatu karya yang orisinal serta bernilai.

Karya orisinal yang tercipta dalam kegiatan SCF (Samas Costum Festival) merupakan hasil utama dari kegiatan tersebut. Proses pembuatannya yang murni dari siswa-siswi SMA Negeri 1 Puncu akan menjadi pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Terutama dalam mengasah dan mengembangkan kreativitas peserta didik. SMA Negeri 1 Puncu merupakan satu satunya sekolah menengah atas yang berstatus

³ Sumiarti, "Strategi Pembelajaran Kreativitas Dalam Pendidikan", *Jurnal Educreative2* Voll 1 (agustus 2016), 16.

⁴Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (jakarta: Kencana, 2011), 13.

Negeri di kecamatan Puncu dan Kepung yang melaksanakan ini. Kegiatan samas costum festival dilaksanakan dengan start Kecamatan Puncu dan berakhir di SMA Negeri 1 Puncu, pertunjukan dari setiap tema diiringi dengan penampilan kreatif dan musik menambah kemeriahan acara ini, ditambah penonton yang hadir di sepanjang jalan Kecamatan Puncu sampai SMA Negeri 1 Puncu. Kegiatan ini sangat beda dengan kegiatan karnaval yang memperingati 17 agustus yang dilakukan gabungan dari banyak sekolah, kegiatan ini murni dilaksanakan oleh seluruh warga SMA Negeri 1 Puncu, sehingga menjadi keunggulan bagi sekolah secara tidak langsung *image branding* sekolah tumbuh subur. Penyelenggaraan kegiatan ini sudah berjalan sangat lancar dari tahun ketahun, namun karna ada pandemi kegiatan ini tidak terlaksana sementara waktu.

Kegiatan Samas Costum Festival di SMA Negeri 1 Puncu tentunya membutuhkan manajemen yang bagus agar menghasilkan output yang berkualitas. Evaluasi sangat diperlukan agar kegiatan tersebut dapat terus terkontrol kualitasnya. Kontrol kualitas harus dilaksanakan secara bertahap dan menyeluruh mulai dari perencanaan kegiatan sampai hasil dari sebuah kegiatan, kegiatan samas costum festival di SMA Negeri 1 Puncu memang harus dievaluasi secara berkelanjutan agar standar yang sudah ditetapkan di awal tetap terpenuhi sampai akhir kegiatan, evaluasi erat kaitannya dengan manajemen, evaluasi merupakan suatu kegiatan berkesinambungan untuk menilai, mengukur, menentukan apakah perencanaan sudah sesuai dengan hasil yang dicapai, dengan evaluasi kita mengetahui apakah

kegiatan samas costum festival di SMA Negeri 1 Puncu memang benar benar kegiatan yang berhasil, atau belum berhasil setelah hasil evaluasi diketahui.

Berangkat dari fenomena dan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Evaluasi Kegiatan Samas Costum Festival (SCF) Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Puncu Kabupaten Kediri** ” menggunakan studi evaluatif model CIPP.

B. Fokus Penelitian

Dari konteks penelitian di atas, peneliti menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana evaluasi komponen konteks kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu ?
2. Bagaimana evaluasikomponen input kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu ?
3. Bagaimana evaluasi komponen proses kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu ?
4. Bagaimana evaluasi komponen produk kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan komponen konteks kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu.
2. Untuk mendeskripsikan komponen input kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu.
3. Untuk mendeskripsikan komponen proses kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu.
4. Untuk mendeskripsikan komponen produk kegiatan Samas Costum Festival (SCF) terhadap kreativitas peserta didik di SMAN 1 Puncu.

D. Kegunaan Penelitian

Setelah menyusun penelitian ini memahami lebih dalam penelitian ini, penyusun berharap pembaca akan mendapatkan beberapa manfaat baik secara teoritis dan praktis, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pemikiran terhadap lembaga pendidikan dalam usaha untuk meningkatkan kegiatan SCF (Samas Costum Festival)

2. Manfaat praktis

a. Bagi SMA Negeri 1 Puncu

Penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan Samas Costum Festival (SCF) sebagai terwujudnya visi

sekolahan yaitu “Menghasilkan tamatan yang memiliki karakter, kecakapan, dan keterampilan yang kuat untuk diterapkan pada masyarakat, sosial, budaya, dan alam sekitar serta mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi”. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi SMA Negeri 1 Puncu sebagai bahan evaluasi kegiatan menggunakan metode CIPP.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan inspirasi pada kepala sekolah dan guru di sekolah untuk memberikan pembiasaan kegiatan Samas costum Festival (SCF)

c. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam menginovatif kreatifitas dan keterampilan dalam pelaksanaan kegiatan Samas Costu Festival (SCF) agar tidak punah dan menjadi nilai tersendiri bagi sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian yang telah diselesaikan penyusun ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan serta membawa manfaat dalam penyelesaian tugas akhir perkuliahan. Juga bagi mahasiswa yang membaca untuk mengetahui evaluasi kegiatan menggunakan metode CIPP.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pada penelusuran kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian yang akan peneliti tulis dengan penelitian terdahulu. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis teliti, diantaranya yaitu :

Judul	Nama/ Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Evaluasi Program Keterampilan di MAN 1 Kota Kediri (Studi Evaluatif Model CIPP) Tesis	Vicky Rivaldy Nugroho ⁵ (2019)	Program Keterampilan terlaksana secara efektif melalui tahapan - tahapan prosedur kerja yang sesuai dengan prinsip manajemen	Melakukan penelitian menggunakan metode evaluasi CIPP	Penelitian tersebut membahas tentang program Vokasional di Madrasah
Evaluasi Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter di SMA Negeri 2 Kota Kediri	Nifa Khoirul Miftah ⁶ (2019)	Terlaksana dengan baik, dibuktikan dari keseluruhan nilai angket dihitung mencapai nilai 78,6 yang	Penelitian menggunakan metode evaluasi CIPP	Penelitian ini menggunakan metode penelitian mix method

⁵Viki, *Evaluasi Program Keterampilan MAN 1 Kota Kediri (Study evaluatif CIPP)*, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2019.

⁶Nifa Khoirul Mifta, *Evaluasi Pelaksanaan Penguatan pendidikan Karakter di SMA Negeri 2 Kediri*, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2019.

		<p>menunjukkan pencapaian lima nilai utama karakter ppk kategori sangat baik. Jadi, pendidikan karakter peserta didik sudah sangat baik karena mereka menerapkan pembiasaan yang dilakukan setiap hari di sekolah.</p>		
<p>Peningkatan Kreativitas Siswa Materi Seni Tari Kipas Pakarena Mata Pelajaran Seni Budaya Dan</p>	<p>Vivi Agustina⁷ (2020)</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>Project based learning</i> pada pembelajaran sei bdaya dan prakarya materi seni tari kipas pakarena siswa</p>	<p>Melakukan penelitian tentang program non vokasional di sekolah</p>	<p>Penelitian tersebut tidak membahas evaluasi kegiatan menggunakan metode evaluasi CIPP</p>

⁷Vivi Agustina, *Peningkatan Kreativitas Siswa Materi Seni Tari Kipas Pakarena Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Melalui Model Project based Learning Pada Siswa Kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020*

<p>Prakarya Melalui Model <i>Project Based Learning</i> Pada Siswa Kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya</p>		<p>kelas IV E MIN 1 Kota Surabaya dapat terlaksana dengan baik. Pada siklus I aktivitas guru memperoleh nilai 75 dengan kualifikasi cukup, meningkat pada siklus II memperoleh nilai 88 dengan kualifikasi baik. Sedangkan pada siklus I aktivitas siswa memperoleh nilai 73 dengan kualifikasi cukup, meningkat pada siklus II memperoleh nilai 90 dengan kualifikasi sangat baik.</p>		
<p>Evaluai</p>	<p>Dwianti</p>		<p>Melakukan</p>	

Pelaksanaan Program Pembelajaran Keterampilan Memasak di Sekolah Menengah Atas (SMA) N 11 Yogyakarta	Puspitasari ⁸ 2012		penelitian menggunakan metode evaluasi model CIPP	
--	----------------------------------	--	---	--

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses menentukan nilai suatu hal atau objek, berdasarkan pada acuan-acuan atau metode tertentu sebagai pengukur efektivitas dalam mencapai suatu tujuan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan menilai sesuatu secara terencana, sistematis, terarah berdasarkan tujuan yang jelas. Dalam penelitian ini evaluasi difokuskan pada kegiatan Samas Costum festival (SCF) yang

⁸Dwianti Puspitasari, *Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran Keterampilan Memasak Di Sekolah Menengah Atas (SMA) N 11 Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta 2012

diadakan seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Puncu. Penggunaan metode evaluasi pada penelitian ini berfokus pada Kontek Input Proses Produk (CIPP).

2. Kegiatan Samas Costum Festival (SCF)

Kegiatan Samas Costum festival merupakan event yang diselenggarakan setiap tahun oleh peserta didik SMA Negeri 1 Puncu bertempat di sepanjang jalan kecamatan Puncu sampai finis SMA Negeri 1 Puncu Kabupaten Kediri. Kegiatan ini menjadi satu rangkaian dalam Kegiatan Tengah Semester (KTS/ KERTAS). SCF diisi dengan ajang kreatifitas siswa-siswi dalam membuat dan menampilkan kreasi kostum/ fashion.

Event atau kegiatan Samas Costum Festival (SCF) menjadi kegiatan tengah semester untuk menunjukkan bakat para pelajar SMAN 1 Puncu. Proses pembuatan costum dengan memanfaatkan barang bekas (rycycle) memiliki manfaat dalam mengembangkan kreativitas pada peserta didik SMA Negeri 1 Puncu. Kegiatan ini diikuti semua warga sekolah mulai dari Siswa, Guru, Karyawan dan dibantu instansi terkait. Setiap kelas diwajibkan untuk membuat costum sendiri minimal 1 costum utama dan 10 costum pengikut dengan tema masing-masing, dengan tingkat yang berbeda dan setiap kelas tidak mungkin sama.

3. Kreativitas peserta didik

Kreativitas merupakan aktivitas yang imajinatif yang dikembangkan secara aktif, untuk menghasilkan karya orisinal dan berharga. Dapat dikatakan kreativitas merupakan suatu sifat pada diri seseorang yang berpotensi dan berbakat, bakat atau kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang baru diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk menciptakan karya yang lebih baik dari sebelumnya. dalam penelitian ini kreativitas yang dimaksudkan adalah kreativitas peserta didik SMA Negeri 1 Puncu dalam menciptakan costum dalam pelaksanaan Samas Costum Festival.