

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kegiatan Samas Costum Festival (SCF)

1. Kegiatan atau event festival

Kegiatan dimaknai sebagai event atau acara yang dilakukan sekelompok orang atau organisasi yang memiliki tujuan tertentu. Kegiatan atau event sendiri memiliki strategi implementasi penyelenggaraan yang dimaksudkan untuk menerapkan atau melaksanakan sebuah rencana yang telah yang telah dibuat menurut (Shone & Parry).

Event atau kegiatan merupakan fenomena yang timbul dari orang-orang yang memiliki waktu luang, tujuan budaya, pribadi, atau organisasi terpisah dari aktivitas normal dari kehidupan sehari-hari yang tujuannya adalah untuk mencerahkan, merayakan, menghibur, atau menantang pengalaman sekelompok orang. Tujuan adanya kegiatan tentu untuk membutuhkan implementasi strategi perencanaan dimana jumlah aktivitas yang dibentuk dalam tahapan-tahapan perencanaan strategi guna untuk mewujudkan tujuan kegiatan. Strategi untuk menjalankan sebuah event yaitu untuk dapat mengendalikan sebuah proses demi terjalannya konsistensi saat menjalankan kegiatan itu sendiri.

Perencanaan kegiatan menurut Pudjiastuti dapat dilalui dengan lima tahapan sehingga menghasilkan event yang efektif dan efisien. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari riset, desain, perencanaan, koordinasi dan evaluasi. Tentu kelima tahapan ini memiliki fungsi yang krusial untuk bisa mencapai hal-hal yang detail yang tidak bisa dilewatkan (*attention to detail*). Hal ini juga menjadi pedoman dalam menentukan kebijakan dan tugas supaya tidak salah langkah.⁹

Keberhasilan kegiatan atau event haruslah melalui beberapa tahapan mulai bagaimana pengorganisasian kegiatan tersebut dari awal hingga akhir. Diawali dengan membuat kerangka konsep hingga pelaksanaan sampai dengan kegiatan berakhir. Hal tersebut dilakukan agar kegiatan yang akan diselenggarakan berjalan dengan baik sesuai tujuan dan untuk mengurangi resiko-resiko yang tidak diinginkan yang akan terjadi pada saat pelaksanaan.

Selain itu, pengkonsepan sebuah kegiatan atau event juga berfungsi untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus disiapkan sebelum dilaksanakan event, dan sebagai tolak ukur keberhasilan dari event tersebut. Seperti teori Goldblatt Event Management adalah kegiatan profesional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta

⁹ Jurnal british. Spesial event management vol 1 no 2 mei 2021 hlm 2

pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan. dalam Pudjiastuti yang mengatakan bahwa terdapat lima tahapan yang harus dilakukan untuk menghasilkan kegiatan atau event yang efektif dan efisien yaitu:¹⁰

- a. Research
- b. Design
- c. Planning
- d. Coordination
- e. Evaluation

2. Samas Costum Festival (SCF)

Samas Costum Festival (SCF) adalah ajang kreatifitas siswa SMA Negeri 1 Puncu. Berdiri sejak tahun 2011 kegiatan samas costum festival dilaksanakan setiap 1 tahun sekali pada semester awal. Semenjak berdiri kegiatan samas costum festival menjadi kegiatan unggulan SMA Negeri 1 Puncu yang sangat disukai siswa-siswi. Pada tahun 2019 dilaksanakan paada tanggal 20 Oktober 2019 dengan tema Estotika Satata Mastaka 2019, dimana setiap jenjang atau tingkat memiliki tema tersendiri sehingga tidak akan terjadi kesamaan setiap jenjangnya ataupun setiap kelasnya. Untuk tema kelas X (sepuluh) budaya Jawa Timur, kelas XI (sebelas) bertema Budaya Nusantara dan untuk kelas XII (dua belas) dengan tema Mahabarata.

¹⁰ Wahyuni Pundjiastuti, *Spesial Event* (Jakarta: Elex Media Kopitundo, 2010) 59.

Samas Costum Carnival (SCF) merupakan kegiatan parade costum yang mengacu pada acara costum carnival yang sudah ada dan merupakan acara yang sudah *booming* saat ini dan dilaksanakan pada acara-acara besar lainnya. Namun demikian SCF memiliki ciri khas tersendiri dan berbeda dari pada yang lainnya. SCF di SMA N 1 Puncu adalah murni kegiatan yang didesain/dirancang, dibuat dan ditampilkan oleh Siswa SMA N 1 Puncu sendiri tanpa adanya capur tangan dari pihak lainya. Disamping itu pada pelaksanaannya menempuh perjalanan sekitar 3 km dari lapangan desa Puncu kecamatan Puncu menuju SMA N 1 Puncu.

Sepanjang perjalanan siswa akan menunjukkan kreasinya pada kalayak ramai yang melihat penampilan putra-putri Samas. Dan yang lebih menggembirakan Samas Costum Carnival merupakan salah satu disiminasi/tujuan wisata Kabupaten Kediri dan sudah dalam salah satu kunjungan wisata pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kediri, sengginga antusias masyarakat sekitar kecamatan Puncu sangatmenunggu dan mengharapkan tampilan costum yang terbaik dari putra-putri Samas.

3. Nilai Karakter dari Kegiatan SCF

Nilai Karakter yang dapat diambil dari Samas Costum Carnoval (SCF) adalah¹¹ :

- a. Tanggung jawab : Dengan adanya setiap kelas diberikan tugas sendiri-sendiri maka akan muncul tanggung jawab untuk

¹¹ SMA Negeri 1 Puncu, 5 April 2021 *Pendidikan Karakter SCF*

menyelesaikan tugas tersebut tepat waktu dan dapat digunakan pada saatnya. Biasanya sitiap siswa di kelas dibagi tanggung jawabnya untuk menyelesaikan costum kelas

- b. Kreatif dan Inovatif : Costum yang dipakai saat kegiatan samas costum festival merupakan karya orisinil buatan sendiri dan kreasi dari peserta didik SMA Negeri 1 puncu, bukan sewa atau beli ataupun dibuatkan orang lain dengan demikian anak-anak akan memiliki jiwa kreatif dalam mendesain, merancang sampai dengan membuat costum tersebut. Disamping itu salah satu syarat pembuatan costum menggunakan bahan bekas (recycle) sehingga harus kreatif dan inovatif untuk membuat kostum yang menarik dan memiliki nilai yang eksotis.
- c. Kerja Sama : Tidak dapat dipungkiri karena dari proses pembuatan sampai dengan penampilan merupakan kerja kelompok (team work) maka karakter kerja sama sangat nampak dan tidak ada keberhasilan pada kegiatan ini tanpa adanya kerja sama yang baik dan solid dalam sebuah team work. Bahkan dalam proses pembuatan harus dimanagemen dengan baik untuk mengatipasi agar tidak terjadi kesalahan baik dari segi beaya sampai dengan hasil sebuah costum sehingga tidak ada bahan yang terbuang karena adanya kesalahan dalam menerapkan sebuah desain.
- d. Cinta Tanah Air : Dengan adanya tema yang bernuansakan budaya baik daerah maupun nasional dengan maksud untuk memberikan

pemahaman kepada siswa SMA N 1 Puncu diajak untuk cinta terhadap budaya negeri sendiri dan bangga menjadi anak bangsa Indonesia. Pemahaman seperti ini ditanamkan pada diri setiap insan Indonesia khususnya pada putra-putri samas (sebutan siswa SMA N 1 Puncu). Dan salah satu syarat dalam membuat costum harus menggunakan produk dalam negeri dan dilarang menggunakan produk luar negeri. Dan yang lebih penting bahwa musik pengiring pada saat penampilan dilarang menggunakan musik selain musik tradisional sesuai dengan tema yang diambil oleh kelas tersebut bahkan musik berirama dangdut, pop atau musik modern dilarang digunakan, ini bertujuan untuk mengajak siswa SMA N 1 Puncu untuk cinta pada music asli nenek moyangnya dengan maksud untuk memberikan rasa cinta dan bangga pada tanah airnya.

- e. Mandiri : Kegiatan samas costum festival dapat dipastikan semua costum yang dipakai siswa SMA N 1 Puncu adalah murni buatan siswa itu sendiri yang dikerjakan secara berkelompok dalam satu kelas tanpa ada yang sewa dari instansi lain ataupun dibuatkan oleh pihak lain. Hal ini untuk memberikan kemandirian kepada siswa SMA N 1 Puncu sehingga ke depannya muncul sikap mandiri pada diri siswa.
- f. Demokratis : Nilai karakter demokratis pada kegiatan ini sangat muncul karena dalam proses rencana pasti ada musyawarah dalam satu kelas untuk tema apa yang akan diambil, karena kegiatan ini

sangat memerlukan biaya yang tidak sedikit, untuk itu musyawarah harus dikedepankan dalam menentukannya.

- g. Kerja Keras : Hasil dari costum yang di ciptakan sangat dipengaruhi oleh proses, maka diperlukan kerja keras dalam menyelesaikan cotum yang akan ditampilkan ataupun pada saat pemapilan, mengingat jarak yang cukup jauh tanpa adanya kerja keras mustahil penampilan yang spektakuler ini bias terwujud.
- h. Percaya Diri : Atusias masyarakat yang begitu tinggi untuk menyaksikan tampilan putra-putri samas sepanjang perjalanan dipenuhi oleh masyarakat, maka diprelukan kepercayaan diri yang tinggi Siswa SMA N 1 Puncu. Untuk itu penulis merasakan rasa percaya diri yang tinggi pada diri siswa untuk menampilkan costumnya pada acara SCF ini.
- i. Berwira Usaha : kegiatan SCF juga mengundang keuntungan, karena costum yang di buat sendiri oleh siswa-siswi, tidak jarang ada instansi lain baik sekolah, pemerintahan ataupun lembaga pendidikan yang lainnya yang berminat untuk menyewa atau membeli costum buatan siswa SMA N 1 Puncu. Dengan demikian nilai karakter berwira usaha muncul disini dan bahkan biaya yang besar dari proses pembuatan costum akan kembali lagi kalua cotumnya bagus dan laku disewakan atau dijual atau bahkan bisa untung dari biaya yang dikeluarkan.

- j. Sadar Akan Hak Dan Kewajiban Diri Dan Orang Lain : Adanya kerja kelompok yang sukses maka anggotanya pasti sadar akan hak dan kewajiban masing-masing baik pada diri sendiri maupun pada anggota yang lainnya. Dengan keberhasilan pembuatan sampai dengan penampilan, maka pada kegiatan SCF setiap siswa akan muncul sikap saling menghargai hak dan kewajiban orang lain dan dirinya sendiri.
- k. Patuh Pada Aturan-Aturan Sosial : Sudah menjadikan aturan bahwa batasan proses pembuatan costum yang dikerjakan di rumah salah satu wali murid adalah sebelum Sholat Magrib atau jam 18.00 WIB. harus sudah pulang bagi yang putri dan jam 20.00 untuk yang putra. Ini bertujuan untuk menghormati aturan atau norma yang berlaku di lingkungan sekitar. Dan pada saat penampilan diwajibkan berpakaian yang sopan dan tidak bertentangan pada norma-norma baik norma agama maupun norma masyarakat sekitar. Alhamdulillah semua aturan itu dapat dipatuhi oleh semua siswa SMA N 1 Puncu sehingga nilai karakter patuh pada aturan-aturan social sangat muncul pada kegiatan ini.
- l. Menghargai Karya Orang Lain : Siswa SMA N 1 Puncu ± 700 siswa dengan jumlah rombel 21 dan setiap kelas membuat 1 kostum namun semua kelas membuat lebih dari satu kostum sehingga banyak sekali kostum dan semua bagus. Dan juara yang diambil hanya berjumlah 12 kategori sehingga juri sangat kesulitan untuk

menentukan para juaranya. Inilah diperlukan kebesar jiwa untuk menghagari karya orang lain atau kelas lain.

B. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, karya nyata yang relatif berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Dengan kreativitas akan memberikan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.¹² Joubert mendefinisikan kreativitas merupakan “Aktivitas imajinatif yang dikembangkan untuk menghasilkan tujuan tertentu yang bersifat orisinil dan berharga (*creativity as imaginative activity fashioned so as to produce autcomes that are both original and of value*)”¹³

Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen, juga mendefinisikan kreativitas, menurutnya kreatifitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, kreativitas adalah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi yang inovatif dan imajinatif.

¹² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 109.

¹³ Sumiarti, “Strategi Pembelajaran Kreativitas Dalam Pendidikan”, *Jurnal Educreative2* Voll 1 (agustus 2016), 16.

Adapun menurut Supriadi, definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.¹⁴

Setiap individu memiliki jiwa kreatifitasnya sendiri-sendiri dengan cara yang beragam. Namun tidak semua individu memahami, menyadari dan mau mengembangkan kreatifitas mereka. Adapula individu yang menutup jiwa kreatifitasnya karena lebih condong pada hal lainnya sehingga kreatifitas tersebut tidak terasah dan terlupakan dengan sendirinya. Berdasar uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menghasilkan ide baru, memecahkan masalah, dan ide serta mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan dan terarah.

C. Teori Model Evaluasi CIPP

1. Konsep Evaluasi CIPP

Evaluasi bukan sekedar menilai suatu aktifitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan atas tujuan yang jelas. Kegiatan evaluasi memerlukan penggunaan informasi yang diperoleh melalui pengukuran maupun dengan cara lain untuk menentukan pendapat dan membuat keputusan pendidikan.

¹⁴ Ahmad Supriadi Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana,2011), hal 114

Evaluasi pendidikan mencakup dua sasaran pokok yaitu evaluasi makro (program) dan evaluasi mikro (kelas). Secara umum, evaluasi terbagi dalam tiga tahap sesuai proses belajar mengajar yakni dimulai dari evaluasi input, evaluasi proses dan evaluasi output. Setiap jenis evaluasi memiliki fungsi yang berbeda satu dengan yang lain. Evaluasi input mencakup fungsi kesiapan penempatan dan seleksi. Evaluasi proses mencakup formatif, diagnostic dan monitoring, sedangkan evaluasi output mencakup sumatif.

Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model CIPP yang dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam. CIPP merupakan singkatan dari Context, Input, Process and Product. Dalam buku Riset Terapan oleh Endang Mulyatiningsih, mengemukakan bahwa evaluasi CIPP dikenal dengan nama evaluasi formatif dengan tujuan untuk mengambil keputusan dan perbaikan program.¹⁵ Model CIPP berpijak pada pandangan bahwa tujuan terpenting dari evaluasi program bukanlah membuktikan (*to prove*), melainkan meningkatkan (*to improve*). Karenanya, model ini juga dikategorikan dalam pendekatan evaluasi yang berorientasi pada peningkatan program (*improvement-oriented evaluation*)¹⁶.

Sudjana dan Ibrahim menerjemahkan masing-masing dimensi tersebut dengan makna: (1) Context, merupakan situasi atau latar

¹⁵ Drajat dan Wahyudhiana, "Model Evaluai Program Pendidikan ", *ISLAMADINA*, Vol XIV : No. 1, (2015) 119

¹⁶ Ihwan Mahmudi, "CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan ", *Jurnal At-Ta'dib*, Vol.6, No.1 (Juni, 2011), 119

belakang yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan strategi pendidikan yang akan dikembangkan dalam sistem yang bersangkutan, situasi ini merupakan faktor eksternal, seperti misalnya masalah pendidikan yang dirasakan, keadaan ekonomi negara, dan pandangan hidup masyarakat; (2) Input, menyangkut sarana, modal, bahan, dan rencana strategi yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan, komponen input meliputi siswa, guru, desain, saran, dan fasilitas; (3) Process, merupakan pelaksanaan strategi dan penggunaan sarana, modal, dan bahan didalam kegiatan nyata di lapangan, komponen proses meliputi kegiatan pembelajaran, pembimbingan, dan pelatihan; dan (4) Product, merupakan hasil yang dicapai baik selama maupun pada akhir pengembangan sistem pendidikan yang bersangkutan, komponen produk meliputi pengetahuan, kemampuan, dan sikap (siswa dan lulusan).¹⁷

2. Kelebihan dan Kelemahan Evaluasi Model CIPP

Kelebihan Evaluasi Model CIPP (Context, Input, Process, Product) adalah kelebihan Evaluasi model CIPP yaitu¹⁸ :

- a. Memiliki pendekatan yang holistic dalam evaluasi yang bertujuan memberikan gambaran yang sangat detail atau luas terhadap suatu proyek, mulai dari konteksnya hingga saat proses penerapannya.

¹⁷ Imam Gunawan, "Evaluasi Program Pembelajaran", FIP IKIP PGRI Madiun, 6.

¹⁸ Ibid

- b. Memiliki potensi untuk bergerak di wilayah evaluasi dan sumatif sehingga sama baiknya dalam melakukan perbaikan selama program berjalan maupun memberi informasi final.
- c. Lebih komprehensif atau lebih lengkap menyaring informasi.
- d. Mampu memberikan dasar yang baik dalam mengambil keputusan dan kebijakan maupun penyusunan program selanjutnya.

Kelemahan Evaluasi Model CIPP (Context, Input, Process, Product) Evaluasi model CIPP memiliki kelemahan yaitu:

- a. Terlalu mementingkan dimana proses seharusnya dari pada kenyataan dilapangan.
- b. Terlalu topdown dengan sifat manajerial dalam pendekataannya.
- c. Cenderung fokus pada rational management dari pada mengakui kompleksitas realitas empiris.
- d. Penerapan dalam bidang pembelajaran dikelas mempunyai tingkat keterlaksanaan yang kurang tinggi.

3. Langkah-langkah Evaluasi Model CIPP

Model CIPP ini menekankan pada peran sumatif. Oleh karena itu, dalam evaluasi hasil model CIPP memberikan posisi penting bagi peran sumatif. Informasi yang dihasilkan evaluasi hasil CIPP digunakan untuk menentukan apakah suatu program harus diganti , revisi atau dihentikan. Penggunaan model CIPP (Context,Input, Process,Product) yaitu :

Tahap I Evaluasi pada aspek 1 dan 2 (context dan input) dilakukan dengan melihat pada formulir pendaftaran. Dari sinilah letak pentingnya formulir pendaftaran.

Tahap II Evaluasi proses dilakukan dengan mengobservasi proses sesuai kriteria-kriteria tertentu, termasuk didalamnya evaluasi terhadap metode dan strategi pembelajaran.

Tahap III Evaluasi hasil (product evaluation) adalah tahap akhir dan paling penting karena hasil belajar adalah tujuan yang telah ditetapkan maka instrumennya ditetapkan berdasarkan domain yang menjadi tujuan proses tertentu. Secara keseluruhan prosedur lengkap evaluasi CIPP digambarkan untuk menunjukkan langkah-langkah evaluasi dan fokus evaluasi secara keseluruhan.¹⁹

¹⁹ Hamid Hasan, *Evaluasi Kurikulum*, (Bandung : Rosda Karya, 2008), 222