

BAB II **KAJIAN TEORI**

A. Deskripsi Teori

Program adalah suatu rencana yang melibatkan berbagai unit yang berisi kebijakan dan rangkaian kegiatan yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Teori pendukung penelitian tentang evaluasi sebuah program pembelajaran yang digunakan untuk proses, dimana keberhasilan yang dicapai dibandingkan dengan seperangkat keberhasilan yang diharapkan. mengetahui efektifitas/ketercapaian tujuan pembelajaran beserta keterlaksanaan setiap proses belajar mengajar. Dengan memperoleh data tersebut maka dapat dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program yang sudah terjadi. Berdasarkan hasil evaluasi maka dapat dimanfaatkan untuk membuat program pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

Komponen evaluasi belajar mengajar ini dibagi ke dalam *context, input, process, dan product*. Selanjutnya aspek-aspek yang terkait dengan KBM diantaranya meliputi: fasilitas, guru, siswa, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, waktu pelaksanaan dan hasil praktik siswa.

1. Pembelajaran

a. Proses Belajar Mengajar

Pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan guru yang mendorong terjadinya aktivitas belajar (Supriadi dkk, 2000: 1). Dalam kaitan ini Gagne (1975) mendefinisikan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang diciptakan dan dirancang untuk mendorong, menggiatkan dan mendukung

belajar siswa. Raka Joni (1980: 1) menyebutkan, pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar. Proses pembelajaran yang baik dan efektif merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pada mata pelajaran produktif kelas XII di SMK PANGUDI LUHUR MUNTILAN terdapat mata pelajaran praktek pemesinan. Mata pelajaran praktek pemesinan ini disiapkan untuk siswa guna memperoleh pengetahuan dan memberikan siswa ketrampilan yang nantinya dapat berguna untuk menciptakan sesuatu yang berguna sehingga ketika lulus siap masuk dunia industri.

Menurut berbagai sudut pandang, mengajar menurut (Oemar Hamalik, 2011) diartikan menjadi beberapa pengertian diantaranya:

- 1) Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah. Pengajaran merupakan suatu proses penyampaian. Cara yang paling mudah yakni dengan menuangkan ilmu kepada siswa. Cara yang biasa digunakan diantaranya: pemberian tugas mempelajari halaman, dan latihan-latihan pokok baik dengan pengawasan guru atau pun tidak. Guru dipandang sebagai pusat dalam kegiatan, karena guru dianggap orang yang paling mengetahui dan yang mampu menentukan segala sesuatu yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan siswa dianggap sebagai penerima segala sesuatu yang diberikan oleh guru. Dalam pandangan ini siswa lebih bersikap sebagai pendengar, pengikut, dan pelaksana tugas.
- 2) Mengajar atau mendidik itu adalah memberikan bimbingan belajar kepada murid.

Kegiatan membimbing menjadi kegiatan utama dalam proses mengajar. Siswa melakukan kegiatan belajar seperti mendengarkan ceramah, membaca buku, melihat demonstrasi, mengerjakan latihan, dan lain sebagainya. Kemudian guru berperan untuk mengarahkan, mempersiapkan, mengontrol dan memimpin kegiatan belajar siswa agar sasaran belajar tercapai. Tugasnya yaitu membantu siswa untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar. Peran guru disini bertindak sebagai *counsellor*.

Berdasarkan berbagai pengertian tentang belajar dan mengajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian Proses Belajar Mengajar (KBM) adalah suatu proses interaksi antara siswa dan guru dengan lingkungannya yang dikelola secara utuh dan terpadu agar dapat terjadi perubahan tingkah laku, dan perubahan pengetahuan.

b. Komponen Input (Proses Belajar Mengajar)

1) Guru

Guru adalah orang yang paling penting statusnya di dalam kegiatan belajar-mengajar karena guru memegang tugas yang amat penting, yaitu mengatur dan mengemudikan bahtera kehidupan kelas (Suharsimi Arikunto, 2009 : 293). Agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan efektif dan efisien, maka seorang guru harus memahami benar tentang tujuan pembelajaran dan juga harus memahami pengetahuan tentang teknik-teknik evaluasi.

Guru merupakan sebuah pekerjaan yang profesional. Artinya bahwa guru memerlukan suatu keahlian khusus. Seluk beluk pendidikan, pengajaran, beserta ilmu-ilmu lainnya harus dikuasai oleh guru. Tingkat pendidikan dan kesesuaian latar belakang pendidikan guru dengan mata pelajaran yang diajar akan mempengaruhi kualitas dari KBM. Berikutnya lama pengalaman guru mengajar dan banyaknya pengalaman guru mengikuti pelatihan akan memberikan peranan yang penting dalam kemampuan profesional guru.

Seorang guru mempunyai tugas yang sangat kompleks. Oleh karenanya seorang guru harus memenuhi kompetensi-kompetensi sebagai persyaratan pendidik. Sebagaimana yang telah tercantum dalam UU No.14/2005 Bab IV Pasal 10 disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

2) Siswa (Peserta Didik)

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan (Dwi Siswoyo, 2008 : 86). Siswa atau peserta didik merupakan salah satu komponen dasar yang paling penting dalam KBM selain guru.

Seorang guru perlu memahami pertumbuhan dan perkembangan dari siswanya. Kesiapan belajar siswa memegang peranan penting terhadap kesuksesan pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, atau bahkan terhambat itu tergantung pada keadaan siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi kesiapan belajar yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya meliputi latar belakang siswa, kesehatan badan, sifat kepribadian, tingkat intelelegensi, minat belajar, dan motivasi belajar.

Menurut Sugihartono (2007 : 78), motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktifitas belajar siswa. Perilaku atau kegiatan siswa yang mencerminkan adanya motivasi yang tinggi yaitu:

- a) Adanya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang tinggi.
- b) Adanya perasaan dan keterlibatan unsur afektif siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- c) Adanya upaya siswa untuk senantiasa menjaga motivasinya agar motivasi belajarnya tetap tinggi.

3) Fasilitas

Fasilitas merupakan segala sesuatu yang memudahkan proses pembelajaran. Termasuk kedalam fasilitas pembelajaran meliputi sumber belajar, media pembelajaran (Tempat praktik, mesin dan alat serta pendukung lainnya). Khusus untuk mata pelajaran produktif, maka perlu peralatan-peralatan pendukung yang berkualitas, tentunya alat-alat tersebut harus dilengkapi, baik oleh pihak sekolah maupun dari siswa sendiri sesuai porsinya masing-masing. Indikator penilaian fasilitas pembelajaran ini meliputi kelengkapan dan kondisi dari ruang belajar, sumber belajar, dan media pembelajaran praktik. Di SMK Pangudi Luhur tempat pembelajaran

Praktik setiap kelasnya sudah mempunyai ruang sendiri-sendiri. Di kelas XII pemesinan Ruang kelas CNC sudah dilengkapi dengan AC Tiap ruangannya sehingga pada waktu praktik terasa nyaman.

Tabel 1. Fasilitas Mesin Di Bengkel Pemesinan Kelas XII

NO	NAMA MESIN	JUMLAH	KONDISI
1	Mesin Bubut CNC	1	Baik
2	Mesin Frais CNC	1	Baik
3	Komputer sebagai CNC simulator	10	Baik
4	Mesin Bubut	7	Baik
5	Mesin Frais	7	Baik
6	Mesin gerinda	1	Baik

c. Komponen Proses (Proses Belajar Mengajar)

1) Satuan pelajaran

a) Tujuan pembelajaran

Setiap lembaga pendidikan pasti mengarahkan seluruh kegiatannya untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Inilah yang disebut tujuan umum pendidikan. Tujuan umum adalah tujuan paling akhir dan merupakan keseluruhan/kebulatan tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan (Dwi Siswoyo, 2008 : 81).

Selain tujuan umum, di Indonesia juga dikenal adanya tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan instruksional. Tujuan intitusional adalah tujuan dari masing-masing institusi atau lembaga (Suharsimi Arikunto, 2009 : 132). Kemudian menurut Suharsimi Arikunto (2009 : 132), tujuan instruksional yaitu tujuan yang menggambarkan pengetahuan,

kemampuan, ketrampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009 : 141), dalam pedoman pelaksanaan kurikulum dijelaskan bahwa dalam kegiatan belajar-mengajar guru diharuskan memperhatikan pula keterampilan siswa dalam memperoleh hasil, yakni memperoleh keterampilan tentang prosesnya. Pendekatan ini dikenal dengan istilah Pendekatan Keterampilan Proses (PKP). Keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam PKP yaitu: mengamati, menginterpretasikan hasil pengamatan, meramalkan, menerapkan konsep, merencanakan peneltian, melaksanakan penelitian, dan mengkomunikasikan hasil penelitian.

b) Materi

Materi pembelajaran memuat tentang konsep, prinsip, prosedur, dan fakta yang disesuaikan dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

c) Media

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam KBM. Penggunaan media yang tepat dan inovatif sangat dianjurkan agar KBM tidak berlangsung secara membosankan dan dapat merangsang keaktifan, minat, dan kreatifitas siswa. Menurut (Sadiman, 2002 : 6), Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari pemberi materi (guru) ke penerima (siswa) agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga KBM dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 2) ada beberapa manfaat dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar siswa antara lain :

- 1). Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
 - 2). Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 - 3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
 - 4). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- d) Strategi Pembelajaran (Metode Pembelajaran)

Metode menurut Dwi Siswoyo (2008 : 133) adalah cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan. Kemudian pembelajaran menurut Sugihartono (2007 : 81) adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Selanjutnya Sugihartono (2007 : 81) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai suatu cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.

Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam metode pembelajaran. Seorang guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang dirasa tepat untuk kegiatan pembelajarannya. Berikut adalah berbagai macam metode pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk kegiatan pembelajarannya, yaitu:

1). Metode ceramah

Metode ceramah merupakan metode penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan cara guru menyampaikan materi melalui bahasa lisan baik verbal maupun non verbal (Sugihartono, 2007 : 81). Metode ini lebih cenderung sebagai bentuk komunikasi satu arah. Hal itu karena kedudukan siswa sebagai penerima materi dan guru sebagai penyampai materi.

2). Metode latihan

Metode latihan merupakan metode penyampaian materi melalui upaya penanaman terhadap kebiasaan-kebiasaan tertentu (Sugihartono, 2007 : 82). Metode latihan merupakan metode terpenting dalam pembelajaran praktik. Dengan melatih gerak tangan dan otot akan mudah teringat dalam pikiran.

3). Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan cara memperhatikan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran (Sugihartono, 2007 : 83).

4). Metode pemberian tugas dan resistansi

Metode pemberian tugas dan resistansi merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada siswa. Resistansi merupakan metode pembelajaran berupa tugas pada siswa untuk melaporkan pelaksanaan tugas yang telah diberikan guru (Sugihartono, 2007 : 84).

Penggunaan berbagai metode pembelajaran diatas sifatnya *flexible* tergantung beberapa faktor. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode pembelajaran yakni didasarkan pada tujuan pembelajaran, tingkat kematangan siswa, serta situasi dan kondisi di dalam KBM. Adapun prinsip untuk memilih suatu metode pembelajaran yaitu dengan disesuaikannya berdasarkan tujuan. Penggunaannya tidak terikat pada satu

alternatif metode saja, melainkan dapat juga dilaksanakan dengan kombinasi.

e) Sumber belajar

Pemilihan sumber belajar harus didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

f) Penilaian

Penilaian harus didasarkan pada proses dan hasil belajar siswa yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu pada Standar Penilaian.

2) Kinerja mengajar guru

Kinerja guru merupakan kemampuan dan kompetensi guru pada saat mengajar di dalam kelas. Berhasil tidaknya proses pembelajaran dikelas sangat bergantung pada kinerja mengajar guru. Kinerja mengajar guru ini mencakup tentang penguasaan materi, penguasaan media, penguasaan strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, pemanfaatan waktu, dan kemampuan penilaian hasil belajar siswa.

3) Aktivitas siswa

Proses pembelajaran dapat berjalan lancar atau bahkan terhambat bergantung kepada siswa. Pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien apabila siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan mempunyai sikap positif di dalam kelas. Kegiatan ini muncul akibat adanya interaksi antara guru dengan siswa atau hubungan antar siswa.

Oleh karenanya, seorang guru perlu membuat KBM menjadi lebih menarik dan bermakna agar siswa dapat terdorong untuk aktif dalam belajar.

d. Komponen Produk (Proses Belajar Mengajar)

1) Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan kecerdasan intelektual. Ranah kognitif ini terbagi kedalam enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tingkat paling ringan dari ranah kognitif adalah pengetahuan dan pemahaman. Sedang keempat yang lainnya termasuk kedalam aspek kognitif tingkat tinggi.

2) Ranah Afektif (Sikap)

Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkenaan dengan sikap atau kecerdasan emosional. Ranah afektif ini terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi / penghayatan. Bisa juga dilihat dari interaksi siswa kepada guru, kepatuhan terhadap tata tertib yang ada dalam sekolah.

3) Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

Hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang tampak dalam keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik terbagi kedalam enam aspek, yakni a) gerakan reflek, b) keterampilan gerakan dasar, c) kemampuan perceptual, d) ketepatan, e) gerakan keterampilan kompleks, dan f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

2. Evaluasi

a. Pengertian Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi

Sebelum mengkaji apa itu evaluasi, ada 2 istilah lain yang perlu diketahui yaitu pengukuran (*measurement*) dan penilaian (*assessment*). Pengukuran dimaksudkan untuk memperoleh informasi yang akurat tentang sesuatu yang diukur (Oemar Hamalik, 1993 : 2). Menurut Eko Putro Widoyoko (2011 : 2), pengukuran didefinisikan sebagai kuantifikasi atau penetapan angka tentang karakteristik atau keadaan individu menurut aturan-aturan tertentu. Pengukuran karakteristik suatu objek dapat diukur dengan pengamatan, skala rating, tes, atau cara yang lain agar dapat memperoleh data dalam bentuk kuantitatif. Pengukuran mengacu pada kegiatan membandingkan sesuatu hal dengan satuan ukuran tertentu, sehingga sifatnya menjadi kuantitatif (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 1). Hasil dari pengukuran dapat berupa angka yang menggambarkan suatu derajat kualitas atau pun kuantitas keadaan yang diukur.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Anas Sudijono (2011:4):

“Pengukuran yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan *measurement* ... dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk ‘mengukur’ sesuatu. Mengukur pada hakikatnya adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran tertentu. ... bahwa pengukuran itu sifatnya kuantitatif.”

Akan tetapi, tidak selamanya pengukuran itu bersifat kuantitatif. Pengukuran dikatakan kuantitatif karena secara umum proses pengukurannya menggunakan sebuah tes, skala rating atau dengan cara membandingkan suatu terhadap ukuran/patokan tertentu. Ada kalanya pengukuran itu bersifat

kualitatif, yaitu jika proses pengukurannya melalui observasi/pengamatan, wawancara, dan sebagainya.

Penilaian/*Assessment* menurut Eko Putro Widoyoko (2011 : 3) diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran berdasarkan kriteria maupun aturan-aturan tertentu. Selanjutnya Sugihartono (2007 : 130) mendefinisikan penilaian sebagai suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi-rendahnya atau baik-buruknya aspek tertentu. Untuk dapat menilai maka hasil dari sebuah pengukuran harus dibandingkan terhadap suatu bahan pembanding/norma/patokan tertentu. Patokan tersebut dapat berupa acuan yang telah ditetapkan sebelumnya atau dengan cara membandingkan terhadap kelompok lain.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Anas Sudijono (2011:4-5). “Penilaian berarti menilai sesuatu. Sedangkan menilai itu mengandung arti: mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegang pada ukuran baik-buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh dan sebagainya. Jadi penilaian itu sifatnya kualitatif.”

Berdasar definisi-definisi diatas, maka dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara pengukuran (*measurement*) dengan penilaian (*assessment*). Pengukuran akan memberikan jawaban terhadap pertanyaan “how much”, sedangkan penilaian akan memberikan jawaban terhadap pertanyaan “*what value*” (Wayan Nurkancana dan Sunartana, 1986 : 2). Akan tetapi meskipun ada perbedaan antara pengukuran dan penilaian, keduanya tetap tidak dapat dipisahkan. Sebab sebuah penilaian selalu didahului dan didasari

dengan sebuah pengukuran. Sebaliknya, pengukuran tidak akan memberi arti apa-apa jika tidak diikuti dengan sebuah penilaian.

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 2). Dalam karangan yang lain Suharsimi Arikunto (2009 : 25), mengungkapkan bahwa evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Menurut Anas Sudijono (2011 : 5) evaluasi adalah kegiatan atau proses untuk menilai sesuatu.

Menurut Eko Putro Widoyoko (2011 : 6):

“Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan, maupun menyusun program selanjutnya.”

Menurut Djeddu Sudjana (2006 : 20), Evaluasi Program didefinisikan sebagai kegiatan sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan data sebagai masukan untuk pengambilan keputusan. Sistematis artinya bahwa evaluasi dilakukan secara runtut melalui prosedur yang tertib berdasarkan kaidah-kaidah ilmiah. Data yang dimaksud dapat berupa fakta, keterangan, atau informasi yang dapat digeneralisasikan. Data dapat diperoleh dengan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian menggunakan metode, model, pendekatan tertentu. Data yang

disajikan akan bernilai jika dapat menjadi masukan berharga sebagai alternatif untuk proses pengambilan keputusan.

Suharsimi Arikunto (2009 : 3), mengemukakan ketiga istilah tersebut kedalam bentuk kata kerja yang diartikan sebagai berikut:

- 1) Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran. Pengukuran bersifat kuantitatif.
- 2) Menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik atau buruk. Penilaian bersifat kualitatif.
- 3) Mengadakan evaluasi meliputi kedua langkah diatas, yakni mengukur dan menilai.

b. Komponen

Suatu program merupakan satu kesatuan dari beberapa bagian atau komponen program yang saling terkait dan saling menunjang satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian evaluasi perlu berpikir secara sistemik. Artinya dalam mengevaluasi suatu program harus dimengerti bahwa program tersebut terdiri dari komponen-komponen yang bekerja bersama-sama untuk mencapai sebuah tujuan. Oleh karenanya, komponen tersebut dapat dipandang sebagai faktor yang penting dalam penentu keberhasilan program.

Komponen program adalah bagian-bagian atau unsur-unsur yang membangun sebuah program yang saling terkait dan merupakan faktor-faktor penentu keberhasilan sebuah program (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 9). Selanjutnya Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin

(2010 : 13) mengemukakan, seperti halnya ketika menentukan komponen, cara identifikasi sub-komponen juga dilakukan dengan cara menentukan faktor-faktor penting karena berperan sebagai penentu keberhasilan kinerja komponen. Indikator merupakan sesuatu yang dapat menunjukkan kinerja dari sub-komponen, dan selanjutnya menunjukkan kinerja komponen (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 12).

c. Tujuan Evaluasi

Tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan objektif tentang suatu program (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 6). Informasi yang dimaksud dapat berupa proses pelaksanaan program, efisiensi program, serta kefektifan program. Hasil dari evaluasi juga ditujukan untuk program itu sendiri, yaitu untuk kepentingan penyusunan program berikutnya, atau pun untuk penyusunan kebijakan yang terkait dengan program.

Menurut Djudju Sudjana (2006 : 35), tujuan evaluasi berfungsi sebagai pengarah kegiatan evaluasi program dan sebagai acuan untuk mengetahui efisiensi dan efektifitas kegiatan evaluasi program. Djudju Sudjana membagi tujuan evaluasi menjadi 2, yaitu tujuan umum (*goals*) dan tujuan khusus (*objectives*). Tujuan umum secara implisit tertuang dalam definisi evaluasi yaitu menyajikan data sebagai masukan untuk pengambilan keputusan. Tujuan umum sifatnya terbatas, dan merupakan rincian dari tujuan umum. Tujuan khusus mencakup upaya untuk memberi masukan tentang kebijaksanaan program, hasil program, dampak program, sumber daya program, manajemen program, dan sebagainya.

Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui pencapaian tujuan program yang telah dilaksanakan. Selanjutnya, hasil evaluasi program digunakan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan tindak lanjut atau untuk melakukan pengambilan keputusan berikutnya (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 18). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui bagaimana pencapaian tujuan program dengan cara mengetahui keterlaksanaan masing-masing komponen dan sub-komponennya.

Menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin (2010), tujuan evaluasi program atau tujuan penelitian evaluatif terbagi menjadi dua macam, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum mengarah pada seberapa efektif pencapaian program secara keseluruhan. Sedangkan tujuan khusus mengarah pada seberapa tinggi keterlaksanaan komponen dan sub-komponen program yang mendukung kelancaran proses dan pencapaian tujuan.

Dalam sebuah evaluasi diketahui bahwa selalu diakhiri dengan sebuah saran atau rekomendasi kepada pengambilan keputusan. Sehingga antara tujuan evaluasi dengan tujuan program sama sekali tidak bisa dilepaskan. Keduanya saling terkait karena tujuan evaluasi dirumuskan berdasarkan tujuan program yang ada.

d. Objek/Sasaran Evaluasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2009 : 20), objek atau sasaran penilaian adalah segala sesuatu yang menjadi titik pusat pengamatan karena penilaian

menginginkan informasi tentang sesuatu tersebut. Kemudian menurut Anas Sudijono (2011:25):

“Dimaksud dengan objek atau sasaran evaluasi pendidikan ialah segala sesuatu yang bertalian dengan kegiatan atau proses pendidikan, yang menjadikan titik pusat perhatian atau pengamatan, karena pihak penilai (evaluator) ingin memperoleh informasi tentang kegiatan atau proses pendidikan tersebut.”

Dalam bidang pendidikan ditinjau dari sasarannya, evaluasi ada yang bersifat makro dan ada yang mikro (Eko Putro Widoyoko, 2011:7). Evaluasi yang bersifat makro yaitu evaluasi yang sasarannya program pendidikan yang direncanakan untuk memperbaiki bidang pendidikan. Sedangkan evaluasi yang bersifat mikro merupakan evaluasi yang sasaran programnya pembelajaran dikelas. Untuk menentukan sasaran evaluasi maka harus mengerti program tersebut dengan baik, terutama komponen-komponennya.

Pandangan yang sama diungkapkan oleh Anas Sudijono, Suharsimi Arikunto, dan Eko Putro Widoyoko, bahwa evaluasi suatu program selalu terkait dengan unsur masukan (*input*), proses (*transformasi*), dan hasil (*output*). Hubungan ketiganya dapat digambarkan dalam bentuk diagram seperti berikut:



Gambar 1. Diagram *Input*, *Transformasi*, dan *Output*

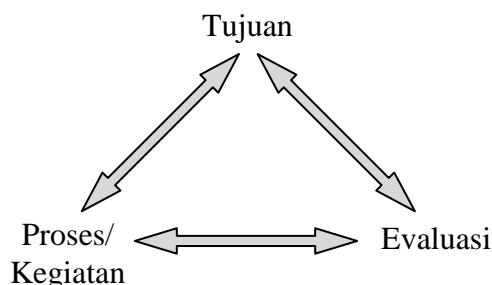
Input masukan adalah bahan mentah yang dimasukkan ke dalam transformasi (Suharsimi Arikunto, 2009 : 4). Menurut Anas Sudijono (2011 :

25), *input* dianggap sebagai bahan mentah yang akan diolah. Selanjutnya transformasi adalah mesin yang bertugas mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi (Suharsimi Arikunto, 2009 : 5). Menurut Anas Sudijono (2011 : 25), transformasi dianggap sebagai dapur tempat mengolah bahan mentah. Yang dimaksud sebagai *output* atau keluaran adalah bahan jadi yang dihasilkan oleh transformasi (Suharsimi Arikunto, 2009 : 4). Menurut Anas Sudijono (2011 : 25), *output* dianggap sebagai hasil pengolahan yang dilakukan di dapur dan siap untuk dipakai.

e. Prinsip Evaluasi

Ada satu prinsip penting dalam sebuah evaluasi, yaitu hubungan triangulasi atau hubungan erat tiga komponen. Komponen-komponen tersebut yaitu: tujuan, proses/kegiatan, dan evaluasi.

Adapun triangulasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Triangulasi Prinsip Evaluasi

Hubungan antara ketiganya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Hubungan Tujuan dengan Proses/Kegiatan

Anak panah yang mengarah dari proses ke tujuan mempunyai arti bahwa suatu kegiatan atau proses yang dirancang harus selalu mengacu

pada tujuan yang hendak dicapai. Sebaliknya, yang mengarah dari tujuan ke proses memiliki makna bahwa langkah dari tujuan yang dilanjutkan pemikirannya ke kegiatan.

2) Hubungan Tujuan dengan Evaluasi

Sesuai dengan definisi evaluasi, anak panah yang mengarah dari tujuan ke evaluasi mempunyai makna bahwa untuk mengukur sejauh mana tujuan telah tercapai maka perlu dilakukan sebuah evaluasi. Dalam arah yang sebaliknya mempunyai arti bahwa dalam merumuskan alat evaluasi harus mengacu pada rumusan tujuan yang telah dibuat.

3) Hubungan Proses/Kegiatan dengan Evaluasi

Evaluasi selain mengacu pada tujuan, juga harus mengacu dan disesuaikan dengan kegiatan yang ada. Tujuannya agar evaluasi yang dilakukan tepat sasaran. Sebaliknya proses/kegiatan yang mengarah pada evaluasi artinya bahwa untuk dapat mengetahui tingkat keterlaksanaan dari kegiatan maka perlu dilakukan sebuah evaluasi.

f. Model Evaluasi

Model evaluasi ialah model desain evaluasi yang dibuat oleh ahli-ahli atau pakar-pakar evaluasi yang biasanya dinamakan sama dengan pembuatnya atau tahap pembuatannya (Farida Yusuf Tayibnapis, 2000 : 13). Selain itu, ada ahli evaluasi yang membagi evaluasi sesuai dengan misi yang akan dibawakan dan kepentingan yang ingin diraih serta ada yang menyesuaikan dengan paham yang dianutnya yang disebut dengan pendekatan (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 172).

Ada banyak model-model evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli.

Beberapa diantaranya yaitu:

1) Model Evaluasi *CIPP* (*Context, Input, Process, and Product*)

Model evaluasi ini merupakan model evaluasi yang paling populer dan banyak diterapkan oleh para evaluator. Konsep evaluasi model *CIPP* ini dikembangkan oleh Stufflebeam yang merupakan singkatan 4 macam dimensi yaitu *context*, *input*, *process*, dan *product*. Konsep tersebut ditawarkan oleh Stufflebeam dengan pandangan bahwa tujuan penting evaluasi adalah bukan membuktikan, tetapi memperbaiki (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 181).

Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan *CIPP* tersebut merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 45). Dengan kata lain, model evaluasi *CIPP* adalah model evaluasi yang melihat program yang akan dievaluasi sebagai sebuah sistem. Oleh karenanya jika suatu program dievaluasi menggunakan model *CIPP*, maka seorang evaluator harus menganalisis program tersebut berdasarkan komponen-komponennya.

a) Evaluasi Konteks (*Context Evaluation*)

Evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan merinci lingkungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani dan tujuan proyek (Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin, 2010 : 46). Konteks evaluasi ini membantu merencanakan keputusan,

menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program, dan merumuskan tujuan program (Farida Yusuf Tayibnapis, 2000 : 14).

b) Evaluasi Masukan (*Input Evaluation*)

Evaluasi masukan adalah kemampuan awal sumber daya yang masuk dan kemampuan tempat pelaksana untuk mengolah bahan mentah dalam kaitannya untuk menunjang program. Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 182). Bisa dihubungkan dengan subjek guru, siswa, fasilitas pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui latar belakang guru sebagai pendidik dan kelengkapan dalam pembelajaran semisal administrasi guru. Mengenai siswa ditujukan dalam kerja sama antar siswa, bagaimana interaksi siswa satu dengan yang lainnya. Pada aspek fasilitas bagaimana mesin dan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran lalu media dan jobshet untuk praktik apakah sudah tersedia cukup baik. Kondisi tempat praktik yang digunakan juga mempengaruhi kenyamanan dalam pembelajaran apa sudah tersedia cukup baik.

c) Evaluasi Proses (*Process Evaluation*)

Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen-komponen apa yang perlu diperbaiki (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 182).

Menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin (2010 : 47):

“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. Dalam model *CIPP*, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana.”

Untuk penelitian evaluasi process dihubungkan mengenai peran guru dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan apakah sudah sesuai dengan aturan yang berlaku. Partisipasi belajar siswa juga perlu di ukur untuk mengetahui bagaimana peran siswa dalam pembelajaran apa sudah sesui yang diharapkan.

d) Evaluasi Produk/Hasil (*Product Evaluation*)

Menurut Eko Putro Widoyoko (2011 : 182), evaluasi produk merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Berdasar data yang didapatkan dari hasil evaluasi, diharapkan dapat membantu dalam membuat keputusan selanjutnya. Evaluasi *product* pada penelitian ini didasarkan pada hasil akhir nilai siswa apakah siswa bisa mengerjakan tugas-tugas pembelajaran praktik atau tidak.

2) Model Evaluasi Formatif-Sumatif

Selain model evaluasi yang dikembangkan berdasarkan tujuannya, model ini dikembangkan atas dasar waktu (tahapan) dan lingkup objek yang akan dievaluasi. Model ini dikembangkan oleh Michael Scriven, yang dinamakan model evaluasi formatif-sumatif.

Menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin (2010 : 42), evaluasi formatif secara prinsip merupakan evaluasi yang dilaksanakan ketika program masih berlangsung atau ketika program masih dekat dengan permulaan kegiatan. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk mengetahui seberapa jauh program dapat berlangsung, sekaligus mengidentifikasi hambatan yang terjadi. Dengan informasi yang didapat maka dapat berguna secepat mungkin untuk perbaikan program yang sedang berjalan.

Evaluasi sumatif dilaksanakan untuk menilai manfaat suatu program sehingga dari hasil evaluasi akan dapat ditentukan suatu program tertentu akan diteruskan atau dihentikan (Eko Putro Widoyoko, 2011 : 189). Waktu pelaksanaan evaluasi sumatif dilakukan pada saat akhir implementasi program. Menurut Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin (2010 : 43), tujuan dari evaluasi sumatif adalah untuk mengukur ketercapaian program.

3) Model *Goal Oriented Evaluation*

Model *Goal Oriented Evaluation* atau evaluasi yang berorientasi pada tujuan dikembangkan oleh Tyler yang tepat bila diterapkan pada jenis program pemrosesan. Model *Goal Oriented Evaluation* adalah sebuah model evaluasi yang menekankan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan dan berlangsung secara berkesinambungan (Suharsimi Arikunto dan Cepi, Safruddin, 2010 : 52).

3. Praktek Pemesinan

a. Mata pelajaran praktik pemesinan

Mata pelajaran pemesinan merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program jurusan teknik pemesinan dan masuk dalam KTSP yaitu dapat diartikan sebagai kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan atau sekolah di SMK Pangudi Luhur Muntilan. Tujuan Program Keahlian Teknik Pemesinan secara umum mengacu pada isi UU Sisdiknas th 2003 pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan Program Keahlian Teknik Pemesinan adalah membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten: 1) bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah dalam bidang Teknik Pemesinan; 2 Memilih karir , mengembangkan karir dan memiliki profesional dalam bidang teknik pemesinan.

Proses praktek perdefinisi dapat dinyatakan sebagai seperangkat aktivitas yang diperlukan untuk mengolah ataupun merubah sekumpulan masukan (*input*) menjadi sejumlah keluaran (*output*) yang memiliki nilai tambah. Untuk memproduksi sesuatu diperlukan suatu proses dan mesin yang tepat sehingga proses produksi yang dilakukan tersebut berlangsung

efisien dan ekonomis. Dalam menciptakan suatu produk umumnya menggunakan jenis mesin tertentu dan dalam ini operator harus mempunyai pengetahuan dan ketrampilan. Proses pemesinan dilakukan dengan cara memotong bagian benda kerja yang tidak digunakan dengan menggunakan pahat (*cutting tool*), sehingga terbentuk permukaan benda kerja menjadi komponen yang dikehendaki. Pahat yang digunakan pada satu jenis mesin perkakas akan bergerak dengan gerakan yang relatif tertentu (berputar atau bergeser) disesuaikan dengan bentuk benda kerja yang akan dibuat (widarto 2008:36). Pada proses pemesinan umumnya merubah bentuk mulamenjadi bentuk jadi yang memerlukan suatu proses gerakmakan dan gerak potong. Secara mudah gerak potong adalah gerak gerak yang menghasilkan geram sedangkan gerak makan adalah gerak untuk membuat bidang potong baru (Danar susilo Wijayanto & yuyun istriyanto 2005 : 4).

Pada program praktik pemesinan yang dilaksanakan untuk kelas XII meliputi :

1) Praktik membubut

Proses bubut adalah proses pemesinan untuk menghasilkan bagian-bagian mesin berbentuk silindris yang dikerjakan dengan mesin bubut. Prinsip dasarnya dapat didefinisikan sebagai proses pemesinan permukaan luar benda silindris atau bubut rata.

2) Praktik fraiz

Proses pemesinan frais (*milling*) adalah proses penyayatan benda kerja menggunakan alat potong dengan mata potong jamak yang berputar. Proses penyayatan dengan gigi yang banyak yang mengintari pisau ini bisa menghasilkan proses pemesinan lebih cepat. Permukaan benda kerja bisa juga berbentuk kombinasi dari beberapa bentuk. Mesin yang digunakan untuk memegang benda kerja, memutar pisau, dan penyayatannya disebut mesin fraiz (*milling machine*).

3) Praktik bubut CNC (*Computer Numirikal controled*)

Praktik CNC dalam hal ini komputer sudah di aplikasikan dengan mesin dan menggunakan program yang dikontrol langsung oleh komputer. Secara umum konstruksi mesin perkakas CNC dan sistem kerjanya adalah sinkronisasi antara komputer dan mekaniknya. Jika dibandingkan dengan mesin perkakas konvensional yang setaraf dan sejenis, mesin perkakas CNC lebih unggul baik dari segi ketelitian (*accurate*), ketepatan (*precision*), fleksibilitas, dan kapasitas produksi.

b. Standart kompetensi mata pelajaran pemesinan

Dalam proses pembelajaran berbasis standar kompetensi, kriteria ketercapaian minimal di setiap tahapan pembelajaran sangat diperlukan, karena ia berperan sebagai patokan atau kriteria minimal yang harus dipenuhi oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Standar kompetensi merupakan kualifikasi penguasaan

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai pada setiap mata pelajaran. Pada Mata Pelajaran praktik pemesinan ini memuat standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa antara lain.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Praktik Pemesinan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Melakukan pekerjaan dengan mesin bubut	1.1 Persiapan pekerjaan dengan tepat 1.2 Identifikasi aturan dari Organisasi Standar Internasional atau Standar lain yang sesuai 1.3 Melakukan berbagai macam pembubutan
2. Melakukan pekerjaan dengan mesin frais	2.1 Pemasangan benda kerja 2.2 Mengenali Insert (<i>pemasangan</i>) menurut standar ISO 2.3 Pengefraisan benda rumit
3. Melakukan pekerjaan dengan mesin CNC	3.1 Mengenal bagian bagian program mesin NC/CNC 3.2 Menulis program mesin NC/CNC 3.3 Menguji coba program 3.4 Melakukan pengaturan mesin NC/CNC 3.5 Menginstruksi operator mesin

c. Uji Kompetensi

Dalam pembelajaran praktik di akhir kelas XII diadakan proses uji kompetensi, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki siswa. Bila dalam uji kompetensi siswa

dapat mengerjakan tes yang telah disediakan maka akan mendapatkan sertifikat. Pada proses uji kompetensi dilakukan di jurusan pemesinan SMK PANGUDI LUHUR MUNTILAN karena telah mendapat ijin pengujian dan sarana prasarana, kelengkapan mesin tersedia cukup bagus. Pengujian dilakukan oleh lembaga Sertifikasi Profesi Logam dan Mesin Indonesia (LSP LMI). Pada tahun 1999 melalui kerjasama antara Majelis Pendidikan Kejuruan Nasional (MPKN) dengan Kamar Dagang dan Industri (KADIN) telah dihasilkan Standar Kompetensi Mesin. Lembaga Sertifikasi Profesi Logam dan Mesin Indonesia (LSP LMI) bekerjasama dengan BNSP pada tahun 2000 telah membuat Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Pada uji kompetensi ini asesornya adalah guru teknik pemesinan SMK PANGUDI LUHUR MUNTILAN, karena telah mendapat sertifikasi sebagai asesor uji kompetensi yang dilakukan (LSP LMI).

4. Penggunaan *Shift*

a. Pengertian *shift*

Pengertian *shift* kerja adalah pembagian waktu kerja berdasarkan waktu tertentu. Sistem *shift* merupakan suatu sistem pengaturan kerja yang memberi peluang untuk memanfaatkan keseluruhan waktu yang tersedia untuk mengoperasikan pekerjaan (Muchinsky,1997). Pada era teknologi modern memungkinkan manusia untuk melakukan berbagai hal sepanjang hari. Kehidupan manusia seolah tidak mengenal waktu istirahat. Ada pula industri yang harus beroperasi 24 jam per hari karena proses produksinya

yang panjang dan kontinu, seperti industri kimia atau industri manufaktur yang menggunakan mesin yang memerlukan *setup* yang lama dan mahal. Pekerjaan *shift* adalah pekerjaan yang mempunyai jadwal diluar jam kerja normal. Jadwal *shift* kerja yang berlaku sangat bervariasi.

Menurut Suma'mur(1994), *shift* kerja merupakan pola waktu kerja yang diberikan pada tenaga kerja untuk mengerjakan sesuatu oleh perusahaan dan biasanya dibagi atas kerja pagi, sore dan malam.

b. Penggunaan *Shift* Pada industri.

Semakin meningkatnya kebutuhan produksi dan akan banyaknya permintaan barang salah satu yang dihadapi dunia usaha adalah persaingan. Meningkatnya intensitas persaingan dan jumlah pesaing menurut perusahaan, untuk slalu memperhatikan kebutuhan dan keinginan konsumen serta memenuhi apa yang diharapkan dengan cara memuaskan dari apa yang dilakukan para pesaing. Guna untuk meningkatkan jumlah produksi industri semakin selektif dalam cara prosesnya salah satunya menambah jadwal operasional kerja salah satunya dengan penggunaan model *shift*. Pada penggunaan *shift* di *industry* ada aturan mainnya Ketentuan mengenai waktu kerja pekerja ini dapat kita temui dalam UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (“UUK”), khususnya Pasal 77 s/d Pasal 85 UUK. Pasal 77 ayat (1) UUK mewajibkan setiap pengusaha untuk melaksanakan ketentuan waktu kerja. Ketentuan waktu kerja ini telah diatur oleh pemerintah yaitu:

- 1) 7 (tujuh) jam 1 (satu) hari dan 40 (empat puluh) jam 1 (satu) minggu untuk 6 (enam) hari kerja dalam 1 minggu(Pasal 77 ayat (1) UUK).
- 2) Setiap pekerja yang bekerja melebihi ketentuan waktu kerja 8 (delapan) jam/hari per-shift atau melebihi jumlah jam kerja akumulatif 40 (empat puluh) jam per minggu, harus sepengetahuan dan dengan surat perintah (tertulis) dari pimpinan (*management*) perusahaan yang diperhitungkan sebagai waktu kerja lembur (Pasal 78 ayat [2] UUK).

Dengan berlakunya UUK, ketentuan tersebut sudah tidak berlaku lagi sehingga ketentuan mengenai jam kerja saat ini mengacu pada UUK. Karena tidak diatur secara spesifik mengenai berapa jam seharusnya 1 (satu) *shift* dilakukan, maka pimpinan (*management*) perusahaan dapat mengatur jam kerja (baik melalui Peraturan Perusahaan, Perjanjian Kerja maupun Perjanjian Kerja Bersama). Pengaturan jam kerja tersebut harus disesuaikan dengan ketentuan:

- a) Jika jam kerja di lingkungan suatu perusahaan atau badan hukum lainnya (selanjutnya disebut “perusahaan”) ditentukan 3 (tiga) *shift*, pembagian setiap *shift* adalah maksimum 8 (delapan) jam per-hari, termasuk istirahat antar jam kerja (Pasal 79 ayat [2] huruf a UUK)
- b) Jumlah jam kerja secara akumulatif masing-masing *shift* tidak boleh lebih dari 40 (empat puluh) jam per minggu (Pasal 77 ayat [2] UUK). Setiap pekerja yang bekerja melebihi ketentuan waktu kerja 8 (delapan) jam/hari per-shift atau melebihi jumlah jam kerja akumulatif 40 (empat puluh) jam per minggu, harus sepengetahuan dan dengan

surat perintah (tertulis) dari pimpinan (*management*) perusahaan yang diperhitungkan sebagai waktu kerja lembur (Pasal 78 ayat [2] UUK).

c. Model 2 *Shift* Dalam Praktik Di Sekolah

Dari apa yang sudah berjalan selama ini penggunaan model *shift* dalam pelaksanaan adalah dengan cara bergantian, yakni siswa pada periode tertentu bergantian dengan siswa pada periode berikutnya untuk melakukan pekerjaan yang sama. Penggunaan model *shift* ini dalam praktik semisal dalam 1 kelas ada 30 siswa pada hasilnya 1 kelompok masuk pagi dan 1 kelompok masuk siang hari. Siswa yang praktik pada waktu normal digunakan istilah *diurnal*, yaitu individu atau siswa yang selalu aktif pada waktu setiap hari. Sedangkan siswa yang praktik pada waktu siang hari digunakan istilah *nocturnal*, yaitu individu atau siswa yang praktik atau aktif pada siang hari dan istirahat pada pagi hari. Lamanya pemberajaran praktik yaitu 7,5 jam dimulai yang pertama dari pukul 07.00-14.30 dan yang kedua mulai pukul 14.30 – 22.00.

B. Penelitian Yang Relevan.

Penelitian mengenai Evaluasi Proses Belajar Mengajar ini mempunyai acuan atau referensi dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dimaksud antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dani Febrianto. Dengan judul Evaluasi pelaksanaan Proses Pembelajaran Praktik Las Lanjut Di SMK Muhammadiyah. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai beberapa aspek yang berpengaruh dalam proses pembelajaran

praktik las lanjut sebagaimana tersebut di atas, dengan harapan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak SMK Muhammadiyah Prambanan secara khusus serta SMK yang lainnya yang mempunyai kemiripan

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Sakti Wibawa. Judul penelitiannya Evaluasi Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Jurusan teknik Fabrikasi Logam Di SMK N 1 Sayegan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualifikasi guru gambar teknik, ingin mengetahui bagaimana fasilitas dalam pembelajaran Mata Pelajaran Gambar Teknik, mengetahui bagaimana partisipasi siswa saat PBM Mata Pelajaran Gambar Teknik, Seberapa tinggi efektifitas dari PBM Mata Pelajaran Gambar Teknik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Untung Subagya. Judul penelitiannya adalah Evaluasi Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bagian-bagian Mesin Di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan proses belajar mengajar mata pelajaran Bagian-bagian Mesin di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Evaluasi difokuskan pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam KBM yaitu: pelaksanaan kurikulum dilihat dari struktur programnya, target pencapaian GBPP pelajaran Bagian-bagian Mesin, KBM Bagian-bagian mesin (di dalam kelas), kelengkapan media belajar, dan hambatan-hambatan guru dan siswa dalam KBM.

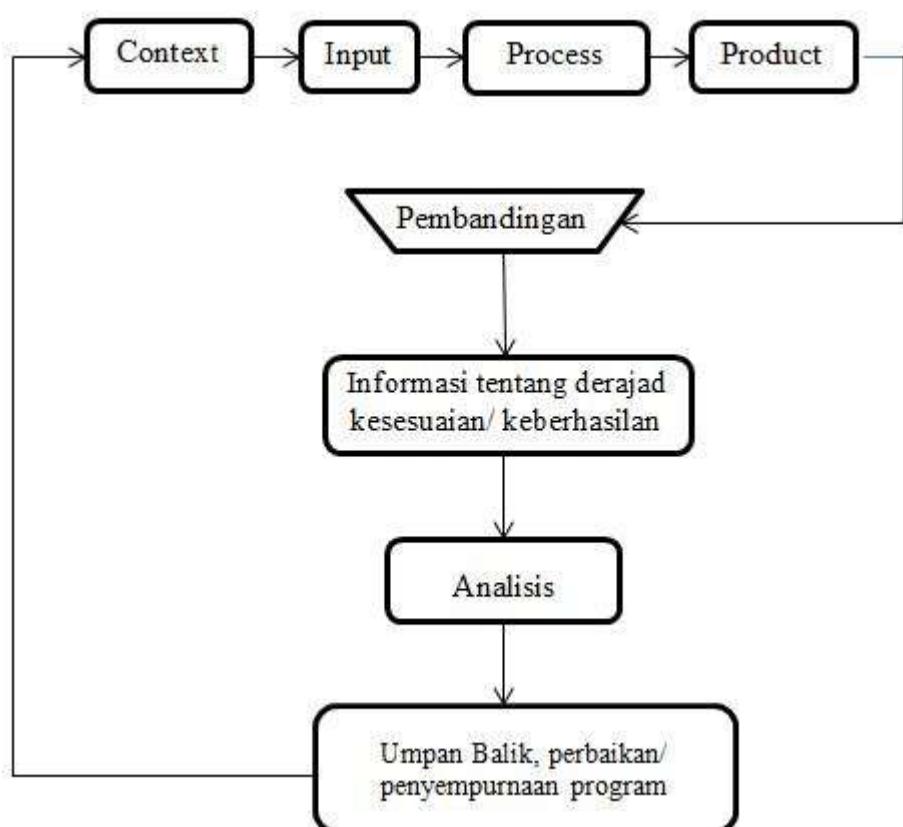
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Syam'ah. Judul penelitiannya adalah Evaluasi Program Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika Madrasah Aliyah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan menggunakan model evaluasi *CIPP* dari Stufflebeam. Data berupa kuantitatif yang kemudian diolah secara deskriptif dengan bantuan program *SPSS 11.0 for windows*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program MGMP Matematika Madrasah Aliyah di Propinsi DIY, yang meliputi: 1) relevansi program dengan kebutuhan peserta, 2) dampak pelaksanaan program, 3) ketersediaan sarana dan penunjang kegiatan, 4) sistem pengelolaan program.

C. Kerangka Berfikir.

Keberhasilan dalam Proses Belajar Mengajar sangat bergantung pada kelancaran dan keterlaksanaan dari masing-masing komponen pendukungnya. Komponen-komponen tersebut saling terkait dan mendukung satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan. Komponen-komponen yang menjadi penentu keberhasilan dalam KBM diantaranya fasilitas, guru, siswa, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, aktivitas belajar siswa, serta hasil Praktik akhir siswa.

Evaluasi ini menggunakan evaluasi model *CIPP*. Model ini sering kali dipakai dalam evaluasi sebuah program pendidikan. Bagaimana kualitas *context, input* dan *process* kemudian dibandingkan dengan *product* yang dihasilkan. evaluasi ini tujuannya mengarah kepada tujuan umum yaitu untuk meneliti seberapa efektif penggunaan Program 2 *shift* pada

pembelajaran praktik yang dilaksanakan. Cara mengevaluasinya yaitu dengan mengkaji seberapa tinggi keterlaksanaan komponen-komponen yang terkait dalam pelaksanaan praktik. Dengan mengkaji komponen-komponen tersebut maka dapat diperoleh data yang lengkap dan akurat. Kemudian dengan data yang terkumpul dapat dianalisis mengenai sebab akibat dari keterlaksanaan masing-masing komponen. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan keputusan untuk memperbaiki program yang sedang dijalankan agar kedepannya berlangsung lebih baik lagi.



Gambar 3. Diagram Alir Desain Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian.

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berfikir dapat diperoleh penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kualifikasi guru praktik pemesinan?
2. Bagaimanakah fasilitas pembelajaran dalam praktik?
3. Bagaimanakah peran guru dalam program penggunaan Program 2 *shift* ?
4. Bagaimanakah partisipasi belajar siswa saat penggunaan Program 2 *shift*?
5. Adakah peningkatan hasil prestasi siswa?