



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

**BAB I
PENDULUHAN**

A. JUDUL KEGIATAN

Evaluasi Pelatihan Simulasi Digital Menggunakan Model *Context Input Process Product* (CIPP). Praktik Pengalaman Lapangan PPL 1 Program Studi Kebijakan Pendidikan, Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014.

B. BIDANG KEGIATAN

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2014 Prodi Kebijakan Pendidikan, Jurusan Filsafat dan Sosiologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta bertumpu pada kegiatan pengembangan keterampilan dan pemahaman tentang dunia kerja sesuai dengan keilmuan yang diperoleh di Lembaga Pendidikan yang berlokasi di Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Program kerja yang akan dilaksanakan berada di bawah tanggung jawab Bidang Pendidikan Menengah dan Perguruan Tinggi (DIKMENTI) Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta / DIKPORA DIY. Kegiatan ini difokuskan pada kegiatan “Evaluasi Pelatihan Simulasi Digital Menggunakan Model *Context Input Process Product* (CIPP)”.

C. ANALISI SITUASI

Dari hasil obesrvasi yang dilakukan sejak tanggal 13 maret, maka diperoleh hasil atau informasi tentang Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogakarta, khususnya Bidang SMK, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar acuan atau konsep awal untuk melakukan kegiatan PPL yang akan dilaksanakan pada 2 Juli sampai 17 September 2014.

a. Fisik

- 1) Keadaan lokasi dekat dengan jalan raya sehingga mudah dijangkau.
- 2) Keadaan gedung layak dan cukup bersih namun masih kurang dalam penataan ruang.



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

- 3) Keadaan sarana prasarana, terdapat beberapa unit computer serta beberapa kendaraan dinas untuk dapat menunjang pekerjaan para karyawan. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 4) Keadaan ruangan bidang SMK cukup luas namun kurang penataan untuk arsip-arsip yang ada.
- 5) Personalia bidang SMK sangat harmonis, ramah tamah dan mampu menciptakan iklim kerja yang bersahabat.

b. Non Fisik / Tata Kerja

- 1) Struktur organisasi terdiri dari kepala bidang beserta staf-stafnya.
- 2) Program kerja lembaga, disesuaikan dengan bidang masing-masing yang ada.
- 3) Iklim kerja antar karyawan akrab antara karyawan yang satu dengan yang lain, ada kerjasama antar karyawan.
- 4) Evaluasi program kerja tidak terlalu maksimal.
- 5) Penyimpanan arsip-arsip hardcopy sangat kurang tertata.
- 6) Hasil yang ingin dicapai adalah pelayanan pendidikan, kepemudaan dan olahraga yang baik di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Banyaknya program smk yang belum dapat menyelesaikan masalah yang ada di smk.
- b. Perlu adanya evaluasi dari setiap program yang ada di smk
- c. Efektivitas Pelatihan Simulasi Digital.

E. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan Pelatihan Simulasi Digital?
- b. Bagaimana tindak lanjut yang dilakukan peserta setelah mengikuti Pelatihan Simulasi Digital?
- c. Bagaimana dampak Pelatihan Simulasi Digital?



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Memberi masukan yang berguna pada pemerintah yang dalam hal ini adalah Departemen Pendidikan Nasional untuk mengintensifkan implementasi Pelatihan Simulasi Digital bagi SMK.
2. Memberi masukan yang penting, dinas pendidikan kota/kabupaten, sekolah, sampai ke tingkat guru untuk mendukung Pelatihan Simulasi Digital bagi SMK.

G. BENTUK KEGIATAN PPL

Program PPL adalah salah satu program kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memenuhi persyaratan tertentu. Program PPL tahun 2014 program studi Kebijakan Pendidikan salah satunya bertempat di kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah lembaga yang langsung membidangi seluruh hal yang menyangkut masalah kependidikan, kepemudaan dan olahraga di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga memiliki banyak program kegiatan sebagai dasar untuk mengembangkan pendidikan, kepemudaan dan olahraga di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Akan tetapi, tidak semua program yang dicanangkan oleh Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dapat berjalan dengan lancar.

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terbagi kedalam beberapa bidang dan salah satunya adalah bidang sekolah menengah kejuruan (SMK). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian mahasiswa PPL prodi Kebijakan Pendidikan khususnya tentang evaluasi program kegiatan di bidang SMK. Dalam hal ini salah satunya adalah "Evaluasi Pelatihan Simulasi Digital. Menggunakan Model *Context Input Process Product* (CIPP)". Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki suatu program dan banyak diterapkan dalam berbagai bidang diantaranya pada suatu program maupun institusi. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan model CIPP nantinya program yang akan di evaluasi dapat diperbaiki apabila masih banyak ditemukan berbagai bentuk kesalahan.



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

Adapun pelaksanaan dilakukan secara bertahap yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, tahap penyajian data, dan tahap pengelolaan dan data kualitatif. Tahap pelaksanaan kegiatan PPL di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta :

a. Tahap Persiapan

Yaitu tahap awal untuk memantapkan permasalahan dan menentukan sumber data yang dilakukan pada awal bulan juli 2014.

b. Tahap Pengumpulan Data

Yaitu tahap mencari berbagai informasi serta data yang berhubungan dengan pelaksanaan program Bantuan Kerjasama Pengembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia-Negara Asia 2013 dan ditahun 2014 yang menjadi agenda program seksi sekolah menengah kejuruan mengenai Pelatihan Simulasi Digital.

c. Tahap Pengolahan Data

Dalam tahap ini data yang sudah terkumpul kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif mengenai Pelatihan Pendidikan Kesehatan Reproduksi di tahun 2013 dan 2014.

d. Tahap Analisis Data

Setelah data disajikan kemudian mendiskriptifkan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan dan ketercapaian Pelatihan Simulasi Digital berdasarkan data otentik dan hasil wawancara yang diperoleh.

H. TEMPAT DAN ALOKASI WAKTU PELAKSANAAN

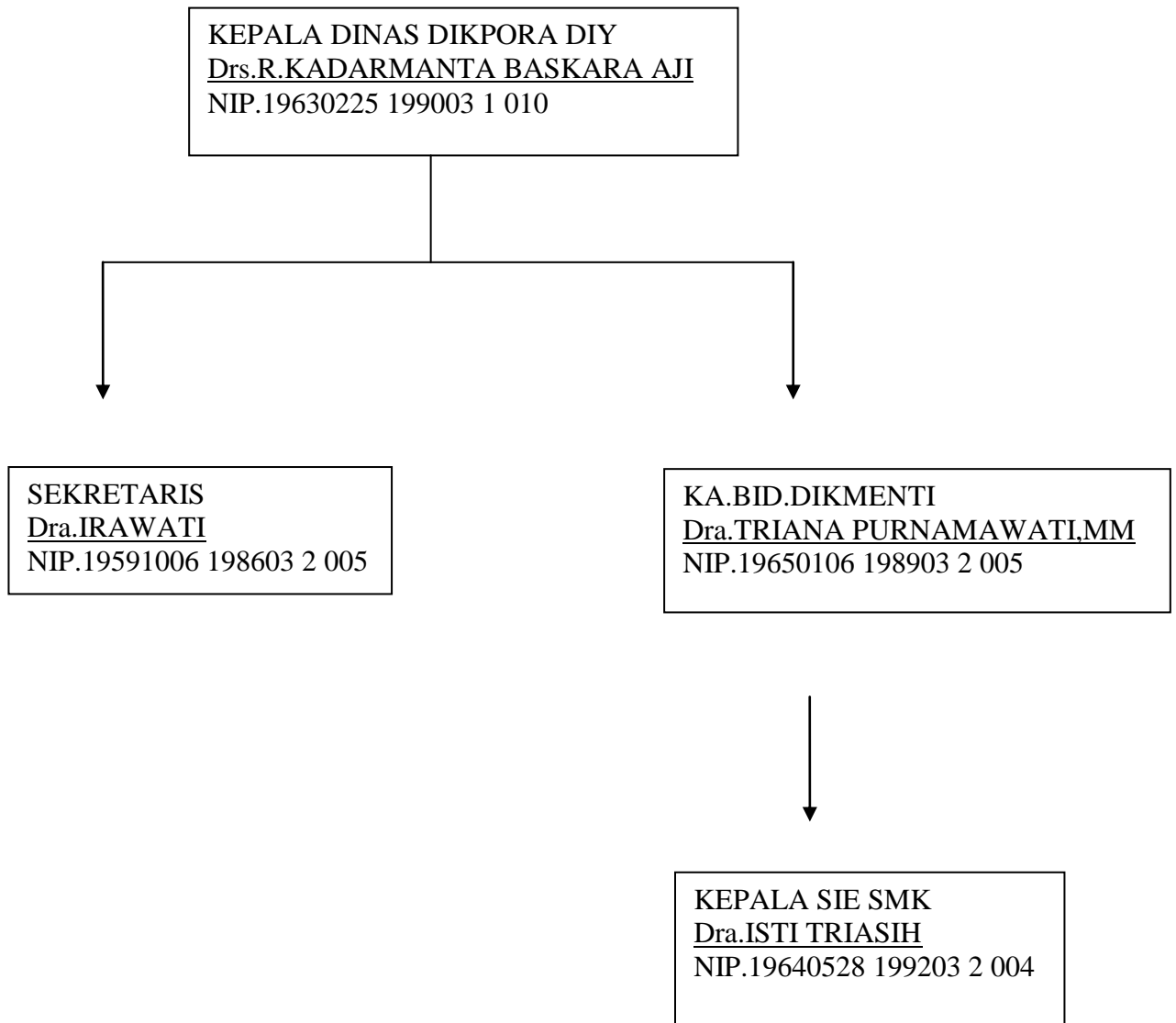
Alokasi waktu untuk melakukan Program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) selama hampir 3 bulan, mulai dari tanggal 1 Juli 2014 hingga tanggal 17 September 2014 yang bertempat di Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan dilakukan selama 5 hari (Senin-Juma'at) disetiap minggunya mulai pukul 08:00 WIB hingga pukul 16:00 WIB.



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

I. SUSUNAN PERSONALIA



J. BIAYA

Biaya kegiatan ini di perkirakan sekitar empat ratus ribu rupiah, yang dirincikan sebagai berikut:

- Biaya ide penelitian Rp100.000,-
- Biaya membuat daftar pertanyaan wawancara Rp50.000,-
- Biaya transportasi Rp100.000,-
- Biaya analisa data Rp50.000,-
- Biaya penyusunan dan cetak laporan Rp100.000,-



K. LATAR BELAKANG

Permendikbud no. 67 tahun 2013 Pemerintah telah memutuskan digunakannya kurikulum yang baru disebut dengan Kurikulum 2013. Kurikulum ini diancang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia terutama karena beberapa alasan : (1) Tantangan perubahan kebutuhan pada abad 21, (2) Rendahnya daya saing kompetitif pelajar Indonesia dalam kancah asesmen internasional, (3) Potensi modalitas keemasan sumber daya manusia beberapa puluh tahun ke depan.

Kurikulum 2013 segera dilaksanakan pada tahun ajaran 2013/2014 ini. Untuk SMK dimulai dari kelas X tahun ajaran baru ini. Sekolah-sekolah yang harus melaksanakan kurikulum 2013 juga telah dipilih. Dengan adanya penggantian kurikulum juga terjadi penggantian atau bahkan pengurangan mata pelajaran. Contohnya untuk SMK adalah Mapel Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi atau sering juga disebut KKPI. Karena pada kurikulum 2013 ditiadakan maka pengganti Mata Pelajaran KKPI di kurikulum 2013 adalah Simulasi Digital.

Karena pada kurikulum 2013 ditiadakan maka pengganti Mata Pelajaran KKPI di kurikulum 2013 adalah Simulasi Digital. Mata pelajaran “Pengelolaan Informasi” yang terdapat pada struktur kurikulum 2013 untuk Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi, akan digantikan oleh Mata Pelajaran Simulasi Digital, dengan bobot yang sama. Sedangkan untuk jurusan TIK, jam untuk mata pelajaran ini akan dipecahkan dari mata pelajaran tertentu yang memiliki jumlah jam yang relatif “Gemuk”.

Program Simulasi Digital adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa, guru, dan masyarakat terhadap ilmu IT yang terkini. Diharapkan dengan mempelajari, mengetahui, dan menerapkan ilmu ini diharapkan peserta dapat menguasai beberapa media berbasis IT yang apat digunakan untuk mengembangkan kreatifitas, mengekspresikan diri, dan berkolaborasi.

Mata Pelajaran Simulasi digital ini rencananya pada awal penerapan Kurikulum 2013 wajib diterapkan kepada seluruh SMK. Dan para guru yang akan mengajar mata pelajaran simulasi digital ini adalah Mantan Guru KKPI yang telah memiliki sertifikat kompetensi Simulasi Digital (dilakukan diklat terhadap mantan guru KKPI). Materi atau bahan ajar guru tentunya tidak menarik jika hanya teks dan gambar, untuk itu perlu dilakukan konversi



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

menjadi buku digital yang interaktif dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang sulit dijelaskan. Siswa juga bisa memiliki beragam materi dalam bentuk buku digital yang dapat disimpan, dan dibaca kapanpun pada perangkat ICT (laptop, tablet, *smartphone*). Lima hal diwujudkan dalam 1 mapel yang hanya dilakukan pada Kelas X, 20 minggu pada semester 1 dan 18 minggu semester 2. Dikarenakan simdig adalah “alat”, dan bukan “tujuan belajar” sehingga implementasinya hanya pada Kelas X, sedangkan siswa Kelas XI dan Kelas XII diharapkan telah menerapkan simdig pada aktivitas belajarnya.

Simulasi digital ini berisi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Kompetensi dasar tersebut meliputi:

1. Melaksanakan pembelajaran kolaboratif
Dengan memanfaatkan fitur, Edmodo, Moodle, Big Blue Button (BBB) dan Seamolee Cyber Class (SCC)
2. Memformat materi dalam bentuk digital
Dengan menggunakan bentuk Ebook meliputi Sigil dan Calibre
3. Melakukan interaksi dan komunikasi secara online
Dengan menggunakan Skype, Google dan BBB
4. Membuat materi dalam bentuk video
Dengan menggunakan Movie Marker, Ulead
5. Membuat materi dalam bentuk simulasi visual
Dengan menggunakan Blender, Skeetchbook, 3D, *Adobe After Effects*, Cooper Cube, Buku Seadunet dan Sinema 4D.

Software yang disebutkan diatas merupakan sebagian contoh yang dikerjakan. Jadi, bisa juga software lain yang fungsinya sama. Materi yang disampaikan sangat menarik karena materi tersebut langsung praktek. Sebagai contoh, Simulasi Visual langsung diaplikasikan menggunakan software Blender yang *open source*. Setelah semua tahap dilewati, maka peserta akan mendapatkan sertifikasi dari SEAMOLEC. Hal ini berlaku juga untuk sertifikasi Simulasi digital di seluruh Indonesia.

Oleh karena itu SEAMOLEC bekerjasama dengan Dit.PSMK telah melaksanakan sosialisasi dan pelatihan SimDig bagi SMK di beberapa provinsi. Selain kompetensi skill dalam pengembangan SimDig, hasil dari pelatihan juga diharapkan dapat menghasilkan “Calon Master Trainer SimDig” dan penetapan “TUK SimDig” untuk uji sertifikasi calon Master



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

Trainer SimDig. Hal ini dilakukan untuk membekali para guru simulasi digital supaya mampu menjadi master teacher di sekolah masing-masing.

Berdasarkan permasalahan diatas maka masalah yang dibahas adalah Pelatihan Simulasi Digital menggunakan model CIPP. Evaluasi yang dilakukan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau pengambilan kebijakan suatu program selanjutnya. Sementara itu ketika evaluasi tersebut selesai dikerjakan hasil evaluasi akan diberikan kepada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Istimewa Yogyakarta.

L. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanapelaksanaan Pelatihan Simulasi Digital?
2. Bagaimana tindak lanjut yang dilakukan peserta setelah mengikuti Pelatihan Simulasi Digital?
3. Bagaimana dampak Pelatihan Simulasi Digital?

M. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui tingkat keberhasilan implementasi Program pelatihan simulasi digital.
2. Menemukan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala dalam implementasi Program Program pelatihan simulasi digital.

N. MANFAAT PENELITIAN

1. Memberi masukan yang berguna pada pemerintah yang dalam hal ini adalah Departemen Pendidikan Nasional untuk mengintensifkan implementasi Program Program pelatihan simulasi digital.
2. Memberi masukan yang penting,dinas pendidikan kota/kabupaten, sekolah, sampai ke tingkat guru untuk mendukung Program pelatihan simulasi digital.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. PENGERTIAN EVALUASI

Eko Putro Widyoko (2009: 3) menyatakan bahwa evaluasi adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan. Menurut Djemari Mardapi (Eko Putro Widyoko, 2009:1) menyatakan bahwa ada tiga istilah yang sering digunakan dalam evaluasi, yaitu tes, pengukuran dan penilaian (*test, measurement and assesment*). Menurut Brikehorff (Eko Putro Widyoko, 2009: 4-5) dalam melaksanakan evaluasi ada tujuh elemen yang harus dilakukan, yaitu:

- a. penentuan fokus yang akan dievaluasi (*focusing the evaluation*),
- b. penyusunan desain evaluasi (*designing the evaluation*),
- c. pengumpulan informasi (*collecting information*),
- d. analisis dan interpretasi informasi (*analyzing and interpreting*),
- e. pembuatan laporan (*reporting information*),
- f. pengelolaan laporan (*managing information*),
- g. evaluasi untuk evaluasi (*evaluating evaluation*).

B. EVALUASI MODEL CIPP

Konsep model CIPP ditawarkan dengan tujuan bukan untuk membuktikan namun untuk memperbaiki. Evaluasi konteks (*context evaluation*) merupakan penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum terpenuhi, karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani dan tujuan program.

Evaluasi masukan (*input evaluation*) membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Evaluasi proses (*process evaluation*) meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan dalam praktik pelaksanaan program. Pada dasarnya evaluasi proses adalah guna mengetahui sampai sejauh mana rencana telah diterapkan dan komponen apa yang perlu diperbaiki.



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

Evaluasi produk (*product evaluation*) menurut Eko Putro Widyoko (2009: 183) 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.

1. kelebihan dan Kelemahan Model CIPP

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat beberapa kelebihan dan kelemahan jika dilihat dan dibandingkan dengan model evaluasi lainnya.

a. Keunggulan model CIPP

- Merupakan system kerja yang dinamis
- Memiliki pendekatan yang bersifat holistik dalam proses evaluasinya yang bertujuan memberikan gambaran yang detail dan luas terhadap suatu proyek, mulai dari konteks hingga saat proses implementasinya.
- Dapat melakukan perbaikan selama program berjalan maupun dapat memberikan informasi final.
- Memiliki potensi untuk bergerak pada evaluasi formatif dan sumatif
- Lebih komperenhensif dari model lainnya

b. Kelemahan Model CIPP

- Tidak terlalu mementingkan bagaimana proses seharusnya daripada kenyataan yang sedang berlangsung.
- Kurang adanya modifikasi juga berdampak pada tingkat keterlaksanaan yang kurang tinggi.
- Cenderung fokus pada *rational management* daripada mengakui realita yang ada
- Terkesan top down dengan sifat manajerial dalam pendekatannya
- Bila diterapkan secara terpisah (*partial*) akan melemahkan ide dasar

C. PENGERTIAN PELATIHAN

Menurut Wardoyo yang dikutip oleh Rostanti (2008:17) menyatakan bahwa konsep pelatihan adalah konsep untuk meningkatkan, mengembangkan dan membentuk perilaku pegawai untuk memiliki hakikat dalam memahami aktivitas kerjanya untuk dapat mudah didalam



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

meningkatkan pelayanan masyarakat. Pendidikan dan pelatihan adalah suatu proses dari fungsi manajemen yang perlu dilakukan terus menerus dalam suatu organisasi dan secara spesifik sebagai suatu proses serangkaian tindak lanjut yang dilaksanakan secara berkesinambungan, bertahap dan terpadu. Pelatihan memiliki tujuan yang berkaitan dengan pencapaian tujuan organisasi, karena itu pelatihan menjadi bagian dari pengembangan sumber daya manusia. Jenis-jenis pelatihan yang menjadi bekal bagi seorang pegawai dalam meningkatkan pelayanan masyarakat meliputi pelatihan kepemimpinan, pelatihan potensi, pelatihan fungsional dan pelatihan operasional yang banyak diterapkan oleh suatu organisasi dalam rangka meningkatkan kemampuan kerja karyawan dalam menghadapi aktivitasnya, yang diupayakan dapat meningkatkan pelayanan masyarakatnya.

Tujuan pendidikan dan pelatihan Menurut pasal 9 Undang-undang ketenagakerjaan tahun 2003, pendidikan dan pelatihan kerja diselenggarakan dan diarahkan untuk membekali, meningkatkan dan mengembangkan potensi kerja guna meningkatkan kemampuan, produktivitas dan kesejahteraan. Tujuan-tujuan pendidikan dan pelatihan dapat dikelompokkan kedalam lima bidang, yaitu:

- a. Memperbaiki kinerja
- b. Memutakhirkan keahlian-keahlian para pegawai/ karyawan baru agar kompeten dalam pekerjaan.
- c. Mengurangi waktu pembelajaran bagi pegawai/ karyawan baru agar kompeten dalam pekerjaan.
- d. Mempersiapkan pegawai/ karyawan untuk mendapatkan promosi jabatan.

Dalam hal ini maka tujuan dari pelatihan dan Pendidikan Assesor adalah untuk memperbaiki kinerja serta memutakhirkan keahlian-keahlian para pegawai/ karyawan baru agar kompeten dalam pekerjaannya.

Diklat mempunyai andil besar dalam menentukan efektivitas dan efisiensi, manfaat nyata dari program diklat (Henry: 2004) :

- a. Meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas.
- b. Mengurangi waktu belajar yang diperlukan pegawai/ karyawan untuk mencapai standar kinerja yang dapat diterima.
- c. Membentuk sikap, loyalitas dan kerjasama yang saling menguntungkan.



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

- d. Memenuhi kebutuhan perencana sumber daya manusia.
- e. Membantu pegawai/ karyawan dalam peningkatan pengembangan pribadi mereka.

Maka dalam hal ini diklat memiliki peranan yang cukup besar untuk melatih para calon assessor agar menjadi asseor yang lebih berkualitas untuk melakukan visitasi sekolah.

D. SIMULASI DIGITAL

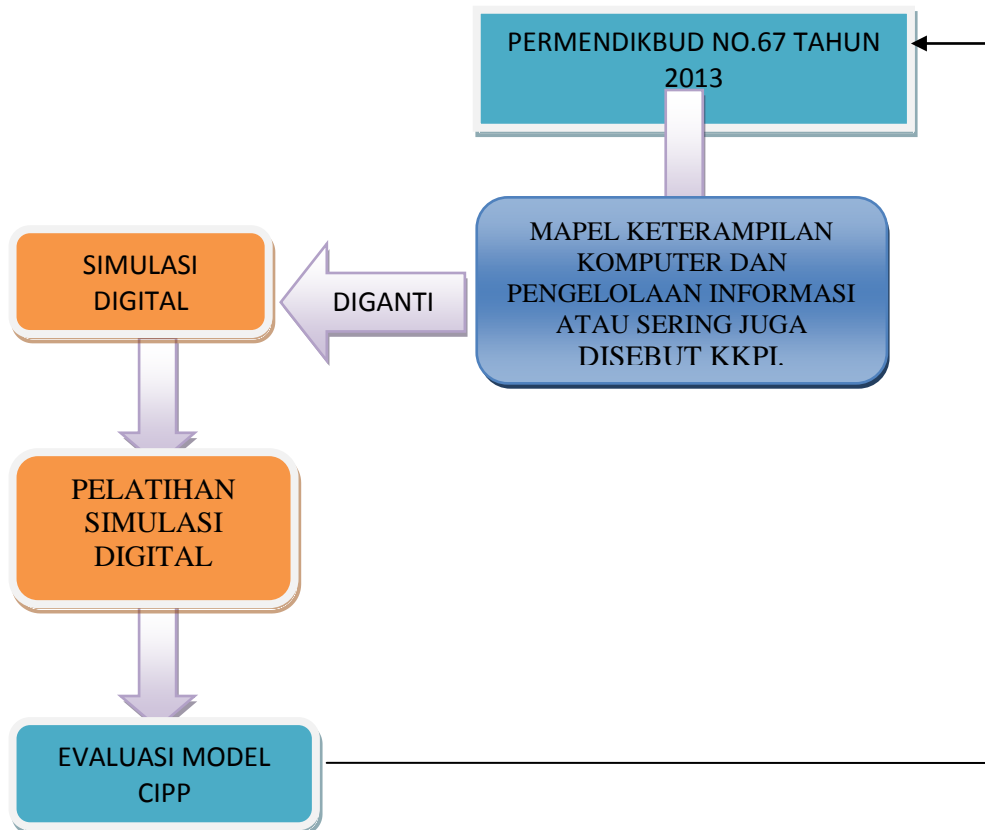
Simulasi digital merupakan salah satu upaya untuk mengomunikasikan gagasan dan konsep melalui presentasi digital. Sebagai pesertanya adalah seluruh guru TIK (Teknik Infomatika) SMK di Yogyakarta sebanyak 60 orang. Ruang lingkup Simulasi Digital adalah dari pencarian informasi, kelas maya, perancangan visualisasi konsep, kemudian visualisasi konsep dan dilanjut dengan mengomunikasikan konsep dalam format teks yang dilengkapi media pandang dan media dengar.

Dalam pengembangan Simulasi Digital yang menginisiasi yaitu SEAMOLEC (Southeast Asia Ministers of Education Organization Regional Open Learning Center) kepada Dit. PSMK kemudian menugasi VEDC MALANG yang kemudian bekerja sama dengan SEAMOLEC dengan kata lain dalam pengembangan semua tim saling mendukung.

Pada kurikulum 2013, mata pelajaran Simulasi Digital menjadi bagian dari kelompok kejuruan, pada subkelompok dasar kompetensi kejuruan. Sehingga pada kurikulum 2013 guru TIK tidak mendapatkan jam untuk mengajar padahal guru yang tersedia khususnya TIK masih banyak sedangkan para calon guru yang masih duduk di bangku kuliah masih banyak yang minat. Oleh karena itu kita bisa membayangkan berapa banyak guru dan calon guru yang kekurangan lahan untuk mengajar.



E. KERANGKA BERFIKIR





Kisi-kisi

Tahap Evaluasi Program Simulasi Digital	Prertanyaan
Context	Apa yang harus dilakukan?
Input	Bagaimana melakukannya?
Process	Apakah yang dilakukannya sesuai rencana?
Product	Apakah berhasil?

INSTRUMEN PENELITIAN

Evaluasi Pelatihan Simulasi Digital

A. Pelatihan Simulasi Digital

CONTEXT

- Apakah yang melatar belakangi diadakannya pelatihan ?
- Mengapa memilih cara pelatihan dalam menyampaikan materi simulasi digital?

INPUT

- Siapa peserta peklatihan simulasi digital?
- Apa latar belakang pendidikan peserta pelatihan?
- Apa propesi peserta pelatihan?
- Berapa jumlah peserta yang mengikuti pelatihan?
- Berapa jumlah panitia dalam pelatihan simulasi digital?

PROSES

- Bagaimanakah proses penyampaian materi yang dilakukan oleh pemateri?
- Apa saja kesulitan-kesulitan selama mengikuti diklat terutama dalam materi?
- Apakah narasumber/pemateri cukup baik dalam menyampaikan materi?
- Apakah fasilitas yang diberikan sudah memadai?
- Apa pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam menyampaikan materi?
- Apa saja kesulitan-kesulitan selama menyampaikan materi?
- Apa saja kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pelatihan ?



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

PRODUCT

- Berapa banyak peserta pelatihan yang mendapat sertifikat?
- Apa manfaat dari pelatihan simulasi digital?
- Apakah dengan diadakannya pelatihan dapat membantu peserta pelatihan melaksanakan tugasnya?
- Apakah pelatihan simulasi digital sesuai dengan yang direncanakan?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. PENDEKATAN PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Suharsimi (2005:234) “penelitian deskriptif kualitatif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan”. Abdurrahmat Fatohi (2006:97) mengemukakan penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan mengadakan pengukuran-pengukuran terhadap gejala tertentu. Sehubungan dengan itu Sumadi Suryabrata (2000:18) berpendapat penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskriptif) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian.

Penelitian evaluatif pada dasarnya merupakan kegiatan penelitian untuk mengumpulkan data, menyajikan informasi untuk mendeskripsikan keadaan yang sesungguhnya terjadi dilapangan, mengenai pelaksanaan program dan menarik kesimpulan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, serta memberi makan terhadap hasil penelitian agar bermanfaat untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Pada penelitian evaluative ini, peneliti akan menggunakan model penelitian evaluative yang dikembangkan oleh Stufflebeam (Stufflebeam, *et al.* 1986: 117) dengan model CIPP-nya. CIPP merupakan singkatan dari *context, input, process, product/ outcomes*. Keempat variable tersebut saling berhubungan dan menghasilkan dampak. Dengan demikian dalam penelitian yang dilakukan, evaluasi dilakukan terhadap pelaksanaan pelatihan simulasi digital dengan melihat keempat komponen tersebut seberapa jauh mampu memberikan dampak positif dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru simulasi digital.

B. SETTING PENELITIAN

Penelitian merupakan program dinas pendidikan, pemuda dan olahraga daerah istimewa Yogyakarta. Pada bidang Pendidikan menengah dan tinggi (DIKMENTI), lebih khususnya di seksi sekolah menengah kejuruan (SMK). Tetapi pelaksanaan program tersebut tidak di dinas pendidikan, pemuda dan olahraga daerah istimewa Yogyakarta sehingga penelitian dilakukan di hotel Tirta Kencana Yogyakarta sebagai tempat yang dipilih oleh SMK untuk menyelenggarakan pelatihan



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

simulasi digital. penelitian dilakukan selama 3 hari (seni s.d rabu) tanggal 15 s.d 18 september 2014.

C. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pemilihan sumber data penelitian ini menggunakan teknik “*purposive sampling*” yaitu pengambilan sampel didasarkan pada pilihan peneliti tentang aspek apa dan siapa yang dijadikan focus pada situasi tertentu dan saat ini terus menerus sepanjang penelitian, *sampling* bersifat *purpose* yaitu tergantung pada tujuan fokus suatu saat.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti sendiri secara langsung kelapangan dengan tahapan:

a. Teknik Observasi

Menurut Abdurahmat (2006:104) observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertaipencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Dengan demikian observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipasi. Hal-hal yang diobservasi

b. Teknik Wawancara

Untuk mengungkapkan data pada pelaksanaan observasi diperlukan wawancara. Burhan (2005:67) mengemukakan wawancara mendalam dimaksudkan untuk memburu “tabel hidup” yang terhampar dalam kenyataan sehari-hari dimasyarakat. Wawancara digunakan dalam rangka memperoleh data informasi verbal secara langsung dari guru kelas dan guru pembimbing khusus sebagai subjek penelitian dengan mempergunakan pedoman wawancara. Wawancara tersebut difokuskan pada rancangan, proses belajar-mengajar, dan mengevaluasi.

D. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan tenkni pengumpulan data yang bermacam-macam dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.

a. Reduksi

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

pada hal-hal yang penting, sedangkan data yang tidak perlu di buang, Sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti.

b. Data Display (penyajian data)

Setelah direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data, dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antara kategori, dan dipenelitian ini yang digunakan dalam penyajian datanya adalah dengan teks yang bersifat naratif.

c. Conclusion Drawing / Verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut milea and hubermen adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Dan kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah adanya temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

E. KEABSAHAN DATA

Ada beberapa kriteria untuk memenuhi keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu: kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas (Nasution: 1992).

Dalam penelitian ini untuk menguji keabsahan data menggunakan kredibilitas (validitas internal). Peneliti dalam hal ini menggunakan teknik Trianggulasi.

Agar data-data yang terkumpul nanti dianggap memiliki kesahihan serta dengan penafsiran yang sama, maka peneliti akan melakukan triangulasi data dengan para informan. Trianggulasi ini digunakan untuk mengecek dan mengecek data. Sehingga apabila terdapat kekurangan kesesuaian penafsiran dapat dilakukan pengulangan pengumpulan data. Apabila dari data atau informan yang terkumpul ditemukan kesalahan data yang menyebabkan terjadinya kesalahan pemahaman dalam membaca atau memahami pertanyaan-pertanyaan maka dimungkinkan penghapusan atau penahanan butir pertanyaan tersebut. Trianggulasi adalah upaya untuk mengecek kebenaran data tertentu dengan data yang diperoleh dari sumber lain (Nasution, 1992:15).

Keuntungan triangulasi adalah mempertinggi validitas, memberi kedalaman hasil penelitian, sebagai pelengkap apabila data dari sumber pertama



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

masih ada kekurangan (Nasution, 1991:115-116).Maka agar data yang diperoleh semakin dapat dipercaya maka data yang diperoleh tidak hanya dicari dari satu sumber saja.Disamping itu agar data dapat dipercaya, maka informasi atau data dari wawancara masih dilakukan pengecekan melalui wawancara atau menanyakan kepada responden.

Dalam rangka meningkatkan derajat keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti mengusahakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Cek-receking Data : dalam hal ini peneliti melakukan usaha untuk mengulang kembali terhadap data yang diperoleh, yaitu dengan jalan mengulang pertanyaan dari responden satu ke responden lainnya (kedua, ketiga atau keempat).
2. Croos-checking : peneliti untuk hal ini melakukan kegiatan memandingkan data hasil temuan dengan bukti lain, yaitu dengan jalan data hasil temuan dari dokumentasi atau observasi dibandingkan dengan data hasil wawancara dengan responden atau sebaliknya.
3. Peer-debriefing : langkah yang diambil peneliti dalam hal ini adalah melakukan usaha untuk membicarakan hasil penelitian dengan orang lain, yaitu dengan cara berdiskusi dengan teman sejawat dan dengan para dosen pembimbing.
4. Member-check : kaitannya dengan hal ini, peneliti melakukan upaya untuk mengulang atau menanyakan secara garis besar apa yang dikatakan oleh responden, hal ini dilakukan untuk menghindari kekeliruan temuan dikarenakan kurang jelas pertanyaan peneliti atau dengan kata lain untuk menghindari terjadinya penyimpangan pengertian antara para responden dengan peneliti (key informan).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. PROFIL SEAMOLEC

SEAMEO SEAMOLEC adalah sebuah institusi yang bernaung dibawah Southeast Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) atau Organisasi Menteri-Menteri Pendidikan se Asia Tenggara yang bertanggung jawab untuk mengembangkan Pendidikan Terbuka dan Pendidikan Jarak Jauh di Asia Tenggara. SEAMOLEC berpusat di Indonesia dan bekerjasama dengan Departemen Pendidikan Nasional, khususnya institusi yang menyelenggarakan PJJ maupun institusi pendukung program. Tujuan dari SEAMOLEC adalah untuk melakukan program-program yang relevan yang responsif terhadap kebutuhan nasional dan regional saat ini di bidang pembelajaran terbuka dan jarak. Dalam formulasi yang lebih spesifik,

Alasan untuk pembentukan SEAMOLEC, antara lain adalah keyakinan bahwa sekolah-sekolah konvensional saja tidak akan mampu memenuhi pendidikan untuk semua. Selanjutnya, beberapa negara anggota SEAMEO telah menerapkan program pembelajaran terbuka dan jarak jauh sebagai cara alternatif untuk meningkatkan peluang dan akses bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam program pendidikan / pelatihan.

Masih ada beberapa negara anggota SEAMEO yang belum menerapkan program pembelajaran terbuka dan jarak jauh meskipun kebutuhan pendidikan dan pelatihan tidak dapat disediakan oleh lembaga konvensional yang ada. Dalam rangka mempromosikan pelaksanaan pembelajaran terbuka dan jarak jauh dan mendorong pertumbuhan yang ada, program pembelajaran terbuka dan jarak jauh untuk memenuhi permintaan "pendidikan untuk semua".

a. VISI

Pusat keahlian dalam pembelajaran terbuka dan jarak jauh.

b. MISI

Melayani satu juta klien pada tahun 2010. Untuk membantu Negara-negara Anggota SEAMEO dalam mengidentifikasi masalah pendidikan dan menemukan solusi alternatif bagi pembangunan berkelanjutan sumber daya manusia melalui penyebaran dan penggunaan efektif learning terbuka dan jarak jauh.



c. Tujuan

Tujuan adalah untuk membantu negara-negara anggota SEAMEO dalam mempromosikan dan mendorong pembelajaran terbuka dan jarak sebagai cara lain untuk memenuhi permintaan untuk pendidikan dan pelatihan. Dalam hal ini, pembelajaran terbuka dan jarak dapat berfungsi untuk melengkapi, suplemen, atau pengganti instruksi kelas konvensional.

B. PELATIHAN SIMULASI DIGITAL

Mata Pelajaran “Pengelolaan Informasi” yang terdapat pada struktur kurikulum 2013 untuk Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (yang sudah dipublish sebelumnya), rencananya akan digantikan oleh Mata Pelajaran Simulasi Digital, dengan bobot waktu yang sama. Sedangkan untuk jurusan selain TIK, jam untuk mata pelajaran ini akan dipecahkan dari mata pelajaran tertentu yang memiliki jumlah jam yang relatif ‘gemuk’.

Mata pelajaran Simulasi digital ini rencananya pada awal penerapan Kurikulum 2013 wajib diterapkan kepada seluruh SMK Invest. Dan para guru yang akan mengajar mata pelajaran Simulasi Digital ini adalah yang telah memiliki sertifikat kompetensi Simulasi digital.

Maka, sebelum diterapkan mata pelajaran Simulasi Digital ini, para guru Simulasi Digital akan dilatih oleh *master trainer* melalui ICT Center di tiap kabupaten. Dan setelah pelatihan, guru Simulasi Digital akan diuji (test) untuk mendapatkan sertifikat tersebut.

Selanjutnya, adalah tugas (peserta workshop) untuk menentukan konten dari mata pelajaran ini. Maka, berdasarkan diskusi dengan beberapa pihak industri pada hari sebelumnya, dan dengan melihat perkembangan teknologi dan kebutuhan tenaga kerja berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan pihak industri saat ini, maka kami merumuskan beberapa konten materi Simulasi Digital sebagai berikut :

- Pembelajaran Kolaboratif
- Digital Book
- Komunikasi dan Interaksi online
- Video Editing
- Simulasi Visual



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

5 kompetensi dasar di atas, selanjutnya kami kembangkan ke dalam beberapa Kompetensi dasar, sebagai berikut :

3 Keterampilan	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan	3.1	Melakukan Pendaftaran
		3.2	Memanfaatkan Fitur
		3.3	Melaksanakan ujian online bersama
		3.4	Memformat materi digital
		3.5	Menggunakan aplikasi untuk membuat materi digital
		3.6	Membuat materi dalam bentuk digital
		3.7	Memanfaatkan fitur layanan komunikasi online
		3.8	Melakukan interaksi dan komunikasi secara online
		3.9	Menggunakan aplikasi editing video
		3.10	Melakukan proses render menjadi bentuk
		3.11	Membuat simulasi visual
		3.12	Mempublikasi hasil karya simulasi visual
4 Pengetahuan	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1	Mengidentifikasi Jejaring Sosial Pendidikan
		4.2	Mengidentifikasi materi digital
		4.3	Mengidentifikasi persyaratan hardware
		4.4	Mengidentifikasi jenis aplikasi untuk pembuatan materi bentuk digital
		4.5	Menjelaskan interaksi online
		4.6	Menjelaskan komunikasi online
		4.7	Menjelaskan jenis layanan aplikasi komunikasi online
		4.8	Menjelaskan persyaratan penggunaan layanan aplikasi
		4.9	Mengidentifikasi jenis materi audio visual
		4.10	Mengidentifikasi Jenis aplikasi pembuat materi bentuk audio visual
		4.11	Menjelaskan persyaratan kebutuhan hardware
		4.12	Menjelaskan konsep simulasi visual
		4.13	Mengidentifikasi jenis simulasi visual

Setelah mengembangkan kompetensi dasar, peserta membuat rancangan rencana pelatihan untuk *master teacher* yang akan melakukan kegiatan pelatihan bagi guru Simulasi Digital. Pelatihan master trainer ini akan dilakukan oleh Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjaminan Mutu Pendidikan bekerja sama dengan SEAMOLEC.

C. EVALUASI SIMULASI DENGAN MODEL CIPP

a. context

Dalam melaksanakan kurikulum 2013 jenjang SMK, Dinas pendidikan, pemuda dan olahraga Daerah istimewa Yogyakarta akan menyelenggarakan kegiatan pelatihan simulasi digital. pelatihan simulasi digital dilakukan untuk membekali para guru simulasi digital dalam memaparkan dan menyampaikan materi yang akan mereka ajarkan. pelatihan diselenggarakan dan diarahkan untuk membekali, meningkatkan



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

dan mengembangkan potensi kerja guna meningkatkan kemampuan, produktivitas dan kesejahteraan.

b. Input

Pelatihan diikuti oleh 32 peserta yang bersal dari berbagai SMK yang ada di bawah naungan dikpora diy. Semua peserta adalah guru TIK yang ada di sekolah menengah kejuruan di bawah naungan disdikpora daerah istimewa Yogyakarta. Para narasumber berasal dari anggota seamolec yang tugaskan untuk membekali para peserta pelatihan simulasi digital. Sedangkan panita pelatihan simulasi digital adalah para pegawai dinas dikpora khususnya bidang smk yang berjumlah 12 orang. Mereka mempersiapkan dari awal hingga akhir dilaksanakannya kegiatan pelatihan simulasi digital.

c. Process

Pendekatan pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada pendekatan langsung, yaitu peserta diajak dalam praktik langsung. Penyampaian materi oleh narasumber jelas dan dapat diterima dengan baik. Narasumber cukup komunikatif dengan menjalin komunikasi dua arah. Narasumber banyak memberi kesempatan bertanya pada peserta. Pelatihan simulasi digital memerlukan waktu selama tiga hari, sehingga peserta tidak dapat pulang dan harus mengikuti kegiatan tersebut sampai tuntas. Materi-materi yang akan di berikan para narasumber berupa paparan mengenai simulasi digital, pengantar visual 3D, kelas maya-backpak dll. Dalam proses penyampaian materi, para pematari juga mengadakan pre-test dan post test. Hal tersebut dilakukan untuk menguji pemahaman para peserta.

d. product

para peserta mendapat tambahan keahlian mengajar simulasi digital dalam melaksanakan kurikulum 2013. Penyampaian materi dalam proses pembelajaran dapat mereka buat lebih kreatif lagi. Peserta pelatihan simulasi digital menjadi guru profesional dalam mengajar simulasi digital, karena semua peserta telah mendapatkan sertifikat simulasi digital .



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

Analisa Komponen Program

Tahap Evaluasi Program Simulasi Digital	Hasil Penelitian
Context	<ul style="list-style-type: none">• Pelatihan dilakukan untuk membekali para guru TIK dalam mengajar simulasi digital sesuai tuntutan kurikulum 2014
Input	<ul style="list-style-type: none">• Peserta pelatihan adalah guru TIK yang ada di sekolah menengah kejuruan sebanyak 32 guru• Peserta simulasi digital membawa peralatan sendiri seperti laptop• Para panitia adalah pegawai dinasdikpora khususnya seksi smk• Dinas sikpora bekerja sama dengan seamolec dalam mempersiapkan materi dan sebagai nara sumber
Process	<ul style="list-style-type: none">• Para guru TIK mendapat materi dari narasumber dan langsung praktek.• Penyampaian materi oleh nara sumber sangat jelas dan dapat di terima dengan baik• pelatihan berlangsung selama tiga hari penuh, dan peserta pelatihan menginap selama tiga hari juga.• Rancangan acara pelatihan simulasi digital berjalan dengan lancar
Product	<ul style="list-style-type: none">• Pelatihan dapat membantu peserta dalam mengajar simulasi digital.• Pelatihan dapat membantu peserta dalam memenuhi tuntutan kurikulum 2013



LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

Dari data diatas dapat ditarik beberapa point penting terkait dengan pelaksanaan pelatihan simulasi digital .*Pertama*, pelaksanaan diklat asesor dilatarbelakangi akan kebutuhan guru TIK dalam melaksanakan kurikulum 2013, para guru harus mempunyai keterampilan lebih lagi untuk mengajar simulasi digital. *Kedua*, peeserta diklat berasal dari seluruh guru SMK yang mengajar TIK di kabupaten/ kota di Daerah istimewa .*Ketiga*, pendekatan pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada pendekatan langsung, yaitu peserta diajak dalam praktik.Penyampaian materi oleh narasumber jelas dan dapat diterima dengan baik. Peserta maupun narasumber harus meluangkan waktu selama tiga hari penuh, supaya materi yang disampaikan dapat diterima secara utuh.*Keempat*,hasil yang dicapai dalam pelatihan simulasi digital sangat baik.selain mendapat sertifikat, para peserta juga dapat lebih kreatif dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar disekolah.*Kelima*, pelatihan menjadi bekal bagi para guru simulasi digital, untuk memenuhi komponen yang ada dalam matapelajaran simulasi digital. Pelatihan simulasi digital juga membantu peserta dalam menjalankan tugasnya sebagai guru yang professional.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dampak pendidikan dan pelatihan simulasi digital dalam rangka memenuhi kebutuhan guru simulasi digital dalam melaksanakan kurikulum 2013. Pelatihan simulasi digital menunjukkan bahwa program tersebut mampu memberikan bekal bagi para guru simulasi digital dalam melaksanakan tugasnya. Pencapaian hasil yang diharapkan dalam pelahatihan ini mengalami kendala yaitu mengenai materi *visual 3d* dan jadwal pelaksanaan pelatihan yang memakan waktu selama tiga hari penuh. Akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi semangat dari peserta yang terbukti seluruh peserta mendapatkan sertifikat dan mampu mengikuti dan mempraktekan setiap materi yang telah disampaikan. Faktor pendukung berasal dari narasumber yang komunikatif serta panitia yang kooperatif.

B. SARAN-SARAN

1. Peserta simulasi digital tidak hanya guru TIK tetapi guru mata pelajaran yang lain juga harus mendapat pelatihan simulasi digital.
2. Narasumber lebih kreatif dalam menyampaikan materi, supaya peserta tetap antusias.
3. Waktu pelaksanaan pelatihan hendaknya tidak terlalu lama.



**LAPORAN PPL 2014
PRODI KEBIJAKAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DISDIKPORA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Alamat : Kantor Jurusan FSP FIP, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274)568168

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahmat. 2006. Metodologi Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data. Jakarta:Rineka Cipta.
- A.Muliati. 2007. *Evaluasi Pendidikan Sistem Ganda*. Diakses melalui: www.damandiri.or.id/ pada 27 Maret 2014 pukul 11:56
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Sukadi. 2014. *Efektivitas Pengajaran Dalam Mencapai Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Diakses melalui: <http://file.upi.edu/> pada 1 April 2014, pukul 10.00
- Soekidjo Notoatmodjo. 1991. *Pengembangan Sumberdaya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.