

Nama	: Srivini Wulandari
NIM	: 1222020085
Prodi/Semester	: Manajemen Pendidikan Islam/7
Matakuliah	: Evaluasi Program Pendidikan
Dosen Pengampu	: Ahmad Dimyati, M. Pd
Tugas	: UTS

PROGRAM PENDIDIKAN

A. Program STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics)

Program **STEAM** ini mengintegrasikan melalui proyek, misalnya robot mini, jembatan stik es krim, coding sederhana, sampai karya seni berbasis sains. Fokus program ini adalah pada pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan eksperimen. Untuk penjelasan lebih lanjut tentang program STEAM ini, berikut penjelasannya:

1. Sains (Science)

Komponen sains pada program STEAM dilaksanakan melalui kegiatan eksplorasi langsung di lingkungan sekitar. Peserta didik diajak melakukan pengamatan fenomena alam secara nyata, seperti mengamati tumbuhan, hewan kecil, cuaca, tekstur tanah, air, atau perubahan lingkungan di area sekolah. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat praktis dan berbasis penelitian, di mana siswa:

- a. Menggali rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana ('Mengapa daun basah di pagi hari?', 'Bagaimana bentuk awan yang akan hujan?').
- b. Melakukan observasi langsung menggunakan panca indera dan alat sederhana.
- c. Mengidentifikasi pola dan perubahan di alam.
- d. Membentuk pemahaman dasar tentang konsep sains melalui pengalaman nyata, bukan hanya penjelasan verbal.

2. Technology

Penggunaan teknologi diperkenalkan melalui perangkat sederhana seperti komputer, proyektor, dan media digital interaktif. Contoh kegiatan:

- a. Pengenalan huruf dan angka digital melalui aplikasi edukasi.

- b. Pemutaran video pembelajaran sains dan eksperimen sederhana.
- c. Latihan interaktif menggunakan gambar bergerak untuk mengenalkan konsep ruang, warna, atau bentuk.

3. Engineering

Meskipun porsi engineering belum dominan, sekolah menerapkan pendekatan rekayasa melalui aktivitas pemecahan masalah sederhana dan metode pembelajaran yang variatif. Anak diarahkan untuk:

- a. Mencoba berbagai cara untuk membangun atau menyusun sesuatu.
- b. Menggunakan alat/bahan sederhana untuk menyelesaikan tugas.
- c. Mengembangkan kemampuan mencoba, keliru, memperbaiki (trial and error).

4. Art

Bidang seni dikembangkan melalui pendampingan pada siswa yang memiliki minat menggambar, mewarnai, menyanyi, atau kegiatan ekspresif lainnya. Sekolah memfasilitasi kegiatan:

- a. Menggambar bebas dan terstruktur.
- b. Mengenal warna, bentuk, dan pola.
- c. Bernyanyi serta latihan musicalitas.
- d. Kegiatan seni tiga dimensi sederhana (kolase, tempel-tempelan, atau craft).

5. Math (Mathematics)

Pembelajaran matematika disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Untuk tingkat TK, konsep berhitung dikenalkan melalui media manipulatif seperti lego susun balik, balok angka, dan benda konkret lainnya. Siswa belajar:

- a. Melalui lego dan media konkret.
- b. Menghitung jumlah.
- c. Membedakan ukuran, bentuk, dan pola.
- d. Menyusun urutan (ordering). e. Menghubungkan konsep angka dengan objek nyata.

Tujuan evaluasi dari program pendidikan di atas, yaitu:

1. Mengukur kepuasan siswa terhadap proses belajar STEAM.
2. Menilai efektivitas proyek terhadap proyek kreativitas dan pemahaman konsep.
3. Mengukur kesiapan guru dan fasilitas yang digunakan.
4. Mengidentifikasi hambatan dalam pelaksanaan program pendidikan ini.

B. Jenis Evaluasi

Model evaluasi yang akan saya pilih untuk program pendidikan STEAM ini yaitu **model CIPP**. Kenapa? Karena program pendidikan STEAM adalah program yang memiliki jangka panjang, multikompeten, dan melibatkan berbagai aspek.

Model CIPP ini dikembangkan oleh Stufflebeam. Model CIPP adalah sebuah singkatan dari huruf awal empat kata, yaitu **Context, Input, Process, dan Product**. Keempat kata yang disebutkan dalam singkatan CIPP tersebut merupakan sasaran evaluasi, yang tidak lain adalah komponen dari proses sebuah program kegiatan. Dengan kata lain, model CIPP adalah model evaluasi yang memandang program yang dievaluasi sebagai sebuah sistem. Penjelasan masing-masing aspek dalam model evaluasi CIPP adalah sebagai berikut:

1. Context Evaluation (Evaluasi Konteks)

Evaluasi konteks diartikan sebagai situasi atau latar belakang yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan kebutuhan yang akan dicapai oleh program. Evaluasi konteks ini membantu merencanakan keputusan, menentukan kebutuhan yang akan dicapai oleh program, dan merumuskan tujuan program. **Dalam program STEAM ini**, evaluasi konteks meliputi:

- a. Menganalisis visi dan misi sekolah yang menekankan pembelajaran inovatif, kontekstual, dan berbasis proyek.
- b. Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, misalnya perlunya pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, kreativitas, eksplorasi alam, dan penggunaan teknologi sejak dini.
- c. Mendiagnosis masalah pembelajaran sebelumnya, seperti metode mengajar yang terlalu teoritis, kurangnya pengalaman praktik, dan minimnya integrasi sains dan teknologi.
- d. Menentukan tujuan program STEAM.
- e. Mengidentifikasi peluang dan potensi, seperti lingkungan sekolah untuk eksplorasi sains.

2. Input Evaluation (Evaluasi Masukan)

Evaluasi input dilakukan untuk mengidentifikasi dan menilai kapabilitas sumber daya bahan, alat, manusia, dan biaya (material, mesin, manusia, uang) untuk melaksanakan program yang telah dipilih. Evaluasi input bertujuan untuk menyediakan informasi yang dapat membantu memilih dan membuat program

yang dapat membawa perubahan yang diperlukan berdasarkan sumber daya yang dimiliki. **Dalam program STEAM**, aspek input yang dievaluasi meliputi:

- a. Sumber daya manusia, seperti persiapan guru dalam mengajar STEAM, penggunaan teknologi, dan pendampingan kreativitas anak.
- b. Sumber daya material, seperti komputer, proyektor, media digital, bahan eksperimen sains, lego untuk matematika, alat seni, dan alat eksplorasi alam.
- c. Sumber daya kurikulum, meliputi perencanaan kegiatan sains, pengenalan teknologi digital, pengembangan seni, kegiatan engineering sederhana, dan pembelajaran matematika.
- d. Pembiayaan, meliputi ketersediaan anggaran untuk alat eksperimen, media seni, dan pemeliharaan perangkat teknologi.

3. Evaluation Process (Evaluasi Proses)

Evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana. Evaluasi proses dalam model CIPP diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan sudah terlaksana sesuai dengan rencana. **Dalam program STEAM**, aspek proses yang dievaluasi meliputi:

- a. Mengamati aktivitas eksplorasi sains, seperti siswa mengamati alam.
- b. Menilai kualitas pelaksanaan teknologi, apakah siswa benar-benar menggunakan komputer untuk belajar konsep huruf digital.
- c. Melihat pelaksanaan engineering, misalnya bagaimana siswa memecahkan masalah.
- d. Mengamati kegiatan seni, seperti pendampingan menggambar, menyanyi, dan kolase.
- e. Menilai kegiatan matematika, bagaimana lego disusun untuk mengenalkan konsep berhitung pada anak TK.

4. Product Evaluation (Evaluasi Produk)

Evaluasi produk adalah hasil yang dicapai, apa yang dilakukan setelah program berjalan, dan apa keputusan selanjutnya serta komponen produk setara dengan outcomes. Tujuan utama evaluasi produk adalah untuk mengukur, menginterpretasikan, dan memutuskan hasil yang telah dicapai oleh program, yaitu apakah telah dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang

diharapkan atau belum. **Dalam program STEAM**, aspek produk yang dievaluasi meliputi:

- a. Hasil eksplorasi sains, meliputi kemampuan siswa dalam mengamati dan menjelaskan fenomena alam.
- b. Kemampuan literasi teknologi, siswa mampu mengenal huruf secara digital.
- c. Keterampilan engineering, meliputi kemampuan mencoba solusi baru atau memperbaiki pekerjaan yang gagal.
- d. Produk seni, menghasilkan karya yang kreatif.
- e. Kemampuan matematika, meliputi kemampuan berhitung menggunakan lego, mengenali pola, ukuran, dan bentuk.¹

C. Pendekatan Evaluasi yang Digunakan

Dalam evaluasi program STEAM ini, saya menggunakan **pendekatan kualitatif**. Pendekatan evaluasi program kualitatif sangat mengandalkan pengumpulan data empiris dan analisis terhadap informasi yang terdokumentasi secara sistematis. **Pendekatan kualitatif** lebih sesuai untuk melakukan evaluasi pada saat program berlangsung. Dengan demikian, evaluator dapat mengetahui dan memahami segala hal yang berkaitan dengan program dengan cara melihat langsung pada saat program sedang berjalan.

Pendekatan ini menekankan pada pemahaman yang lebih luas dan cenderung membentuk perspektif yang tak berujung dari suatu fenomena atau kejadian tertentu. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan evaluasi yang bertujuan untuk menggali kedalaman informasi melalui pengamatan langsung, percakapan, dan interpretasi pengalaman para peserta program. Evaluator berupaya memahami bagaimana suatu program dilaksanakan, respons peserta serta dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan pada pendekatan kualitatif ini, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang

¹ Dr. Rusydi Ananda, M. Pd & Dr. Tien Rafida, M. Hum. 2017. *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, hlm 43

berlangsung. Dalam teknik ini, evaluator mengumpulkan data lapangan dengan berperan sebagai partisipan dan berperan sebagai pengamat.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu; percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dalam teknik ini, evaluator melaksanakan wawancara terstruktur dan terbuka sambil mencatat hal-hal penting, merekamnya dengan audiotape, lalu mentranskripnya.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis, seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya yang memuat data atau informasi yang diperlukan. Dengan teknik ini, evaluator mendokumentasikan buku harian selama penelitian, meminta buku harian atau diary dari partisipan selama penelitian, dan menganalisis dokumen publik (misalnya, memo resmi, catatan resmi, atau arsip lainnya).²

² Malik Ibrahim, Misyat. 2018. *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*. Makassar: Alauddin University Press, hlm 49-66.

A. Instrumen Evaluasi Program Pendidikan STEAM

1. Instrumen Observasi

Lampiran 1: Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik dalam Program STEAM

Nama:

Kelas:

Petunjuk:

- Istilah nama dan kelas pada tempat yang sudah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.

No	Aspek yang Diamati	Nilai	
		Iya	Tidak
1	Kegiatan Awal: Peserta didik duduk rapi dan siap mengikuti kegiatan.		
2	Peserta didik mengikuti doa pembuka dengan tertib.		
3	Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan STEAM.		
4	Peserta didik memperhatikan apersepsi terkait tema (alam/teknologi/proyek).		
5	Peserta didik merespons pertanyaan pemantik guru.		
	Kegiatan Inti Sains:		
6	Peserta didik melakukan pengamatan langsung terhadap objek alam.		
7	Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang diamati.		
8	Peserta didik mampu mencatat hasil pengamatan sederhana.		
	Kegiatan Inti Technology:		
9	Peserta didik menggunakan computer/proyektor/media digital sesuai arahan.		
10	Peserta didik mampu mengoperasikan media digital untuk belajar huruf/angka.		
11	Kegiatan Inti Engineering:		

	Peserta didik mencoba membuat, merakit atau memecahkan masalah sederhana.		
12	Peserta didik melakukan percobaan untuk memperbaiki hasil.		
13	Kegiatan Inti Art: Peserta didik mengekspresikan kreativitas melalui menggambar/menyanyi/membuat karya.		
14	Peserta didik menunjukkan minat dalam aktivitas seni yang diberikan.		
15	Kegiatan Inti Math: Peserta didik menggunakan media manipulative (lego, balok angka,dll) untuk berhitung.		
16	Peserta didik mampu mengenali pola, urutan, atau bentuk melalui kegiatan matematika.		
17	Kolaborasi & Sikap: Peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok.		
18	Peserta didik menunjukkan sikap ingin tahu dan antusias dalam kegiatan.		
19	Kegiatan Akhir: Peserta didik melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan STEAM.		
20	Peserta didik mengikuti doa penutup dengan tertib.		

Lampiran 2: Instrumen Observasi Aktivitas Guru dalam Program STEAM

Nama Guru:

Sekolah:

Petunjuk:

- Istilah nama dan kelas pada tempat yang sudah disediakan.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai.

No	Aspek yang Diamati	Nilai	
		Iya	Tidak
1	Kegiatan Awal: Guru membuka Pelajaran dengan do'a.		
2	Guru memeriksa kehadiran peserta didik.		
3	Guru menyampaikan tujuan kegiatan STEAM secara jelas.		
4	Guru memberikan apersepsi terkait proyek/tema pembelajaran.		
5	Kegiatan Inti Sains: Guru memfasilitasi eksplorasi alam dan observasi langsung.		
6	Guru memberi pertanyaan pemandu kepada siswa.		
7	Kegiatan Inti Technology: Guru menampilkan materi melalui komputer/proyektor/media digital.		
8	Guru membimbing siswa menggunakan perangkat digital.		
9	Kegiatan Inti Engineering: Guru memberi kesempatan siswa mencoba berbagai cara (design, test, build).		
10	Guru tidak mendikte langkah, mamberi bimbingan sebagai fasilitator.		
11	Kegiatan Inti Art: Guru memfasilitasi kegiatan kreativitas (menggambar/menyanyi/karya seni).		

	Kegiatan Inti Math:	
12	Guru menggunakan media manupulatif seperti lego/balok angka.	
13	Guru membantu siswa memahami pola, bentuk, dan angka melalui kegiatan praktik.	
14	Pengelolaan Kelas & Kolaborasi Guru mengatur kelas dengan kondusif, aman dan rapi.	
15	Guru memberi kesempatan siswa bekerja sama dalam kelompok.	
16	Guru meningkatkan sikap ingin tahu, percaya dan kreativitas siswa.	
17	Kegiatan Akhir: Guru memandu refleksi kegiatan STEAM.	
18	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa.	
19	Guru menutup pembelajaran dengan do'a.	

2. Instrumen Wawancara

Lampiran 1: Instrumen Wawancara Peserta Didik dalam Program STEAM

Nama:

Kelas:

Petunjuk:

- Istilah nama dan kelas pada tempat yang sudah disediakan.
- Mohon untuk peserta didik menjelaskan jawaban atas pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan sesuai.

No	Pertanyaan	Uraian
1	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti kegiatan STEAM di kelas?	
2	Apa kegiatan STEAM yang paling kamu sukai?	
3	Apakah kamu mengalami kesulitan selama mengikuti kegiatan STEAM?	

4	Bagaimana cara kamu mengatasi kesulitan saat kegiatan STEAM berlangsung?	
5	Apakah kegiatan STEAM membuat kamu lebih tertarik belajar hal-hal baru?	

Lampiran 2: Instrumen Wawancara Guru dalam Program STEAM

Nama Guru:

Sekolah:

Petunjuk:

- Istilah nama dan kelas pada tempat yang sudah disediakan.
- Mohon untuk peserta didik menjelaskan jawaban atas pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan sesuai.

No	Pertanyaan	Uraian
1	Bagaimana proses belajar peserta didik saat mengikuti kegiatan STEAM?	
2	Apakah kemampuan dan keterlibatan peserta didik berbeda-beda saat kegiatan STEAM?	
3	Bagaimana cara Bapak/Ibu memberikan pembelajaran STEAM kepada peserta didik?	
4	Seberapa penting pembelajaran STEAM bagi perkembangann peserta didik menurut Bapak/Ibu?	
5	Apakah kegiatan STEAM dapat meningkatkan kreativitas, keingintahuan dan kemampuan berpikir peserta didik?	

3. Kegiatan Pelaksanaan Program STEAM

a. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melakukan eksplorasi alam secara sederhana.
- 2) Menggunakan media digital untuk mengenal huruf/angka.
- 3) Mencoba membuat atau merakit objek sederhana.

- 4) Mengekspresikan kreativitas melalui aktivitas menggambar/bernyanyi/karya seni.
- 5) Melakukan kegiatan berhitung melalui manipulatif seperti lego atau balok angka.

b. Media, Alat dan Sumber Belajar

- 1) Benda-benda alam (daun, bunga, batu, tanah, air)
- 2) Komputer/proyektor/media digital.
- 3) Lego, balok angka, alat hitung sederhana.
- 4) Kertas gambar, krayon, spidol.
- 5) Lem, gunting, kertas warna.

c. Metode Pembelajaran

- 1) Eksplorasi
- 2) Observasi langsung
- 3) Diskusi sederhana
- 4) Demontrasi
- 5) Tanya jawab

d. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan dengan salam dan do'a bersama 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru melakukan apersepsi menggunakan benda alam (daun/batu/air) dan bertanya kepada siswa untuk membangun rasa ingin tahu. 4. Guru menjelaskan tujuan kegiatan STEAM yang akan dilakukan. 5. Guru memberikan penguatan tentang sikap ingin tahu dan disiplin selama kegiatan berlangsung. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>A. Science (Sains)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diajak mengamati lingkungan sekitar (tumbuhan, batu, air). 	40–60 menit

	<p>2. Siswa mengidentifikasi perbedaan warna, bentuk, dan tekstur.</p> <p>3. Siswa menyampaikan hasil pengamatan sederhana.</p> <p>B. Technology (Teknologi)</p> <p>4. Siswa melihat tampilan huruf/angka digital melalui proyektor atau komputer.</p> <p>5. Siswa mengikuti kegiatan interaktif (menyamakan gambar, membedakan huruf).</p> <p>C. Engineering (Rekayasa)</p> <p>6. Guru memberikan tugas membuat konstruksi sederhana (menara/ jembatan mini) dari lego atau stik es krim.</p> <p>7. Siswa mencoba merakit dan memperbaiki hasilnya melalui metode trial and error.</p> <p>D. Art (Seni)</p> <p>8. Siswa menggambar objek alam yang diamati.</p> <p>9. Siswa dapat menyanyi atau mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan seni lainnya.</p> <p>E. Math (Matematika)</p> <p>10. Siswa melakukan kegiatan berhitung menggunakan lego susun balik.</p> <p>11. Siswa mengenali pola dan urutan (merah-biru-merah-biru, dsb).</p>	
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran (hal yang disukai, kesulitan, solusi).</p> <p>2. Guru memberikan penguatan hasil karya dan perilaku siswa selama kegiatan STEAM.</p> <p>3. Guru menyimpulkan kegiatan hari ini.</p> <p>4. Guru menginfokan kegiatan selanjutnya.</p> <p>5. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.</p>	10 menit

4. Dokumentasi

Lampiran: Instrumen Dokumentasi Program STEAM

Nama Evaluator:

Tanggal Pengumpulan Dokumen:

Lokasi:

Petunjuk:

- Beri tanda centang (✓) pada kolom “Ada/Tidak Ada”.
- Tambahkan deskripsi singkat mengenai dokumen tersebut.
- Dokumen diperoleh dari guru, kepala sekolah, atau hasil dokumentasi lapangan.

No	Jenis Dokumen	Ada	Tidak Ada	Sumber Dokumen	Deskripsi
1	Rencana kegiatan program STEAM/RPP STEAM.			Guru kelas	
2	Jadwal pelaksanaan program STEAM.			Guru/Sekolah	
3	Daftar hadir peserta didik selama kegiatan STEAM.			Guru kelas	
4	Foto-foto kegiatan STEAM.			Dokumentasi lapangan	
5	Foto karya siswa dari kegiatan art.			Dokumentasi lapangan	
6	Hasil kerja siswa bentuk proyek STEAM.			Guru/Evaluat or	
7	Lembar hasil observasi lapangan.			Evaluator	
8	Lembar wawancara guru.			Evaluator	
9	Lembar wawancara siswa.			Evaluator	
10	Notulen mengenai pelaksanaan kegiatan STEAM.			Guru	
11	Dokumen terkait sarana prasarana STEAM.			Sekolah	