

E-CULTURAL ISSUES IN EDUCATIONAL PROGRAM EVALUATION

ISU E-BUDAYA DALAM EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN PADA SEKOLAH DASAR

Refnywidialistuti^{1*}, Ambiyar², Ishak Aziz³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, 25114, Padang, Indonesia

²Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

³Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, 25132, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: refnywidialistuti@unespadang.ac.id

Naskah diterima: November 2022; direvisi: Desember 2022; disetujui: Desember 2022

ABSTRACT

This study aims to describe the issue of E-Culture contained in the Minister of Education and Culture Number 54 of 2016. E-Culture in question is the development of learning media that has cultural elements. The development has been carried out since 2015 and has yet to go through the evaluation stage. This study used literature studies obtained from the results of reviews in several journals. The results of the study are categorized to analyze the development of E-Culture in evaluating educational programs at elementary school. The results show that the E-cultural element needs to be developed to adapt the application of the 2013 curriculum in learning so that the assessment application in the grade increase exam can combine the material following the content in the learning process.

Keywords: *e-cultural, evaluation program of educational program*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan isu E-Budaya yang dimuat dalam Permendikbud Nomor 54 tahun 2016. E-Budaya yang dimaksud merupakan pengembangan media pembelajaran yang mempunyai elemen kebudayaan. Pengembangannya telah dilakukan sejak tahun 2015 dan belum melalui tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan yang diperoleh dari hasil review sejumlah jurnal. Hasil penelitian tersebut dikategorikan untuk menganalisis perkembangan E-Budaya dalam Evaluasi program pendidikan pada sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen E-budaya perlu dikembangkan lagi untuk dapat beradaptasi dengan penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran sehingga dalam penerapannya penilaian dalam ujian kenaikan kelas dapat dimanfaatkan untuk menggabungkan materi sesuai dengan isi dalam proses pembelajaran

Kata kunci: *e-budaya, evaluasi program pendidikan*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan serangkaian pembelajaran yang dipergunakan bagi peserta didik supaya sanggup paham serta mengerti dan menumbuhkan seorang individu yang semakin kritis dalam berpikir. Pendidikan yang dipergunakan merupakan suatu model yang teratur agar dapat diperoleh kualitas kehidupan yang semakin baik. Undang-undang sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menerangkan mengenai tujuan dari pengertian pendidikan adalah “Pendidikan adalah salah satu cara yang dilakukan secara sadar serta dengan perencanaan yang matang agar suasana dalam proses belajar mengajar dapat terwujud dengan baik, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri agar tercapainya kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian pengendalian, akhlak mulia, serta perlunya keterampilan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara” (Arifin, 2017).

Menurut Intan Sari & Eka Purnama (2015) menjelaskan tentang suatu kegiatan yang tiada akhir dan tidak pernah pula berakhir disebut dengan pendidikan. Pengembangan kemampuan peserta didik atau siswa juga dapat dilakukan melalui pendidikan dengan tujuan agar peserta didik mengetahui bermacam ilmu pengetahuan. Kemampuan tersebut berbentuk keahlian serta kecakapan yang akan dijadikan pedoman oleh peserta didik pada saat berada dimasyarakat nantinya. Ilmu pengetahuan merupakan wahana yang paling utama dalam persaingan sesama peserta didik dalam mendapatkan pekerjaan. Fakta tersebut menjadikan pendidikan adalah salah satu hal yang penting dalam pemberdayaan manusia (Furwanto., 2017). Istilah *to educate* dalam bahasa Inggris pendidikan merupakan usaha untuk memperbaiki sikap serta melatih pemikiran. Secara bahasa pendidikan diartikan sebagai salah satu cara yang diberikan untuk membimbing peserta didik melalui pengajaran melatih pemikiran intelektual serta memperbaiki moral peserta didik (Sholichah, 2018).

Puspitaningdyah (2018) menjelaskan tentang profesionalisme tenaga pendidik mutlak diperlukan, sebab sebagaimana yang telah di sampaikan dalam peraturan perundang-undangan pendidikan, fungsi dan tujuan tenaga pendidik bukan hanya mengajar dan memberitahukan tentang materi pembelajaran, akan tetapi juga menyiapkan siswa agar bisa menjadi sumber daya manusia yang cakap, terampil serta memiliki skill serta siap dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang.

Tenaga pendidik yang peka terhadap perkembangan teknologi dan tentunya paham dengan profesionalitas guru agar pendidikan berkembang dengan baik. Guru sebagai tenaga pendidik merupakan fasilitator atau insruktur dalam tercapainya tujuan belajar mengajar di kelas khususnya pada kelas pendidikan formal (Martinopa et al., 2022). Hendriana (2018) menjelaskan bahwa untuk menjadi guru harus mempunyai keahlian khusus dalam pengelolaan kelas dan pengelolaan pembelajaran dikarenakan tenaga pendidik harus berhadapan langsung dan berinteraksi aktif dengan siswa. Pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan kelas merupakan dua hal yang saling berkesinambungan tetapi berbeda dalam segi penerapannya. Pengelolaan pembelajaran merupakan mencakup kegiatan yang secara khusus mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau pengajaran yang telah disusun. Seperti pengelolaan bahan ajar, penyusunan rencana pelajaran, pemberitahuan tentang informasi, pertanyaan-pertanyaan serta penilaian. Lain halnya dengan pengelolaan kelas yang merupakan segala macam usaha dalam membuat dan mengkondisikan lingkungan kelas yang kondusif dan efektif selama proses pembelajaran.

Khaironi (2017) menerangkan tentang pendidikan karakter adalah hal yang harus diajari sedini mungkin, dimulai pada pendidikan dasar dan berakhir di pendidikan tinggi. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu kunci yang paling utama dalam perwujudan tujuan Negara Indonesia. Peserta didik dan tenaga pendidik menjadikan penggunaan

teknologi sebagai hanya kesenangan saja, serta tenaga pendidik yang masih tidak terampil dalam menggunakan berbagai aplikasi yang dipergunakan oleh peserta didik dalam melakukan belajar *daring* (Aulia & Miboy, 2021).

Suatu usaha untuk memajukan pendidikan adalah perlunya melakukan inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. Era globalisasi menuntut sistem pendidikan di Indonesia harus terus berkembang. Pendidikan harus sejalan dengan teknologi dan pengetahuan yang terbaru agar tidak ketinggalan dari negara lain. Perangkat teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana informasi serta komunikasi, adalah suatu usaha inovasi dalam menyampaikan pembelajaran yang dilakukan dan sesuai serta efektif. Kegiatan tersebut harus dilakukan agar kegiatan dalam menyampaikan pembelajaran terserap dengan baik sesuai dengan berbagai kompetensi yang sedang terjadi (Arifin, 2017).

Perseteruan yg sering kali dihadapi global pendidikan merupakan tidak kuatnya dalam proses proses pembelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar, siswa diarahkan lebih pada pemberian materi secara teori. Pembelajaran didalam kelas harus lebih banyak pada pemberian kemampuan peserta didik dalam mendalami bahan ajar yang diberikan. Namun demikian bahan ajar berupa materi yang dipelajari peserta didik tidak cukup karena adanya penerapan pada kehidupan sehari-hari. Persoalan ini merupakan akibat dari siswa yang tidak kunjung paham terhadap bahan ajar dalam suatu pelajaran. Pada aktivitas belajar mengajar, kehadiran diharapkan bisa berbagi potensi serta kreativitas peserta didik. Sebagai akibatnya peserta didik dapat mengerti tentang bukan hanya teori, tetapi juga paham cara mengaplikasikannya supaya bisa berguna pada waktu dimasa depan sesuai dengan zaman yang turut berkembang. Media pembelajaran artinya unsur yang penting pada proses pembelajaran.

Nurrita (2018) menjelaskan tentang media pembelajaran adalah awal proses belajar yang dapat membantu dalam meningkatkan wawasan siswa, menggunakan banyak sekali bentuk media pembelajaran, oleh karena itu bisa dijadikan sebagai bahan pada menyampaikan ilmu pengetahuan pada peserta didik. Pembelajaran pada media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik akan pelajaran tentang suatu persoalan baru pada bahan ajar pada pembelajaran disampaikan dengan bernyanyi agar dengan simpel untuk dipahami oleh peserta didik. Peserta didik bisa menciptakan media pembelajaran yang bagus sehingga menjadikan media pembelajaran tersebut lebih mudah dipahami dalam proses pembelajaran. Indera yang dikelola dengan baik dapat membantu proses pembelajaran amat penting pada institusi pendidikan formal. Alat bantu dalam aktivitas belajar mengajar. Adalah media pembelajaran. Menjadi tenaga pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang sinkron serta cocok buat habis sehingga tercapai tujuan pedagogi yang sudah disepakati oleh sekolah.

Lembaga dengan fungsi dan kegunaan sebagaipengembangan media pembelajaran adalah Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK). Tugas dari BPMPK yaitu untuk terlaksananya pengembangan dari model multimedia untuk pendidikan serta kebudayaan. Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang di atur pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) RI Nomor 26 Tahun 2020 adalah dasar dibentuknya Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan, BPMPK adalah unit pelaksana teknis (UPT) Kemendikbud dibidang pengembangan multimedia pendidikan dan kebudayaan yang bertanggung jawab kepada Kepala Pusat Data dan Teknologi Informasi (KKP, 2021).

Nurrita (2018) menjelaskan tetang media berdasarkan prinsipnya adalah suatu bagian dalam sistem pembelajaran. Sebagai suatu bagian, media harusnya menjadi bagian yang harus cocok dengan proses pembelajaran yang menyeluruh. Tujuan paling terakhir dari

media yang dipilih merupakan penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga adanya kegiatan interaksi dari peserta didik terhadap pemilihan media tersebut.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) menerangkan dari banyaknya sumber daya pendidikan, kurikulum adalah salah satu bagian yang mampu menyampaikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan suatu proses perkembangan kualitas potensi siswa. Oleh sebab itu kurikulum yang dikembangkan haruslah menggunakan dasar keahlian yang sangat dibutuhkan menjadi instrument supaya peserta didik bisa diarahkan sebagai: (1) seseorang dengan kualitas terbaik serta aktif dalam menghadapi tantangan masa depan yang penuh dengan ketidakpastian; (2) insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif serta berdikari; (3) masyarakat yang bertanggung jawab serta berdemokrasi. Aplikasi kurikulum dengan dasar kompetensi dikembangkan dikembangkan agar bisa menjadi salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan pada Undang-Undang angka 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang terpusat atau terintegrasi, terintegrasi disini berarti merupakan bagian dari prototipe yang mampu membuat konsep serta topic secara terpusat atau terintegrasi baik dalam bentuk within sebuah disiplin ilmu dan bagian dari disiplin ilmu tersebut dengan beberapa lintas pembelajaran. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Dengan istilah lain dinyatakan bahwa integrasi kurikulum merupakan landasan dan acuan dalam sistem serta pendekatan pengajaran yang mengikutsertakan ilmu lain atau pembelajaran lainnya yang diberikan kepada siswa agar siswa memperoleh kebermaknaan dalam pembelajaran. Dengan kata lain dinyatakan bahwa acuan integrasi kurikulum dapat diberikan kepada siswa yang tidak hanya satu ilmu akan tetapi mencakup ilmu lainnya yang berhubungan dengan yang lainnya.

Kurikulum 2013 dapat meminimalisir kewajiban guru secara administrasi dalam pengajaran (Yanti, 2020). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang baru serta dilaksanakan secara bertahap di satuan pendidikan mulai tahun ajaran baru 2013/2014. sesudah satu tahun berjalan secara bertahap, kurikulum baru dilaksanakan secara serentak pada seluruh satuan pendidikan mulai tahun ajaran baru 2014/2015.11 Kurikulum 2013 merupakan implementasi asal UU no. 32 tahun 2013. Kurikulum 2013 merupakan kelanjutan serta penyempurnaan dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) dan KTSP. tetapi, di dalam kurikulum 2013 lebih fokus di kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, sebagaimana yg tertulis di UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang ada di pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yg mencakup perilaku, pengetahuan, dan keterampilan sinkron menggunakan baku nasional yg telah disepakati (Fadul, 2019).

Pencapaian dari kurikulum 2013 yang berfokus pada kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu dapat dilihat salah satunya dari penilaian ujian kenaikan kelas. Evaluasi adalah proses pengumpulan dan pengolahan berita buat mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Pengumpulan info tersebut ditempuh melalui banyak sekali teknik evaluasi, memakai banyak sekali instrumen, serta berasal asal berbagai asal. penilaian harus dilakukan secara efektif. oleh sebab itu, meskipun gosip dikumpulkan sebesar-banyaknya dengan aneka macam upaya, formasi isu tersebut tak hanya lengkap pada memberikan ilustrasi, namun jua wajib seksama buat menghasilkan keputusan. Pengumpulan gosip pencapaian yang akan terjadi belajar siswa memerlukan metode serta instrumen penilaian, serta prosedur analisis sinkron dengan karakteristiknya masing-masing. Kurikulum 2013 artinya kurikulum berbasis kompetensi menggunakan KD menjadi kompetensi minimal yg harus dicapai oleh peserta didik (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017).

Evaluasi pelaksanaan kurikulum melalui penilaian ujian kenaikan kelas dilaksanakan dengan menggunakan tujuan buat mengidentifikasi duduk perkara aplikasi kurikulum serta membantu ketua sekolah serta pengajar merampungkan persoalan tadi. evaluasi dilakukan pada setiap satuan pendidikan dan dilaksanakan di satuan pendidikan di daerah kota/kabupaten secara rutin dan bergiliran (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Produk yang dihasilkan oleh BPMPK merupakan suatu portal E-Budaya yang tersaji di situs resmi Kemendikbud yaitu <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id>. E-Budaya yang dikembangkan mempunyai tujuan agar mampu memfasilitasi tenaga pengajar dalam memberikan sebuah materi ajar. Selain tujuan tersebut, tujuan yang utama dari E-Budaya adalah meningkatkan wawasan peserta didik mengenai kebudayaan di Negara Indonesia serta menanamkan pendidikan karakter multikultural (Arifin, 2017). Pengembangan E-Budaya dalam mengevaluasi penilaian ujian kenaikan kelas akan memberi banyak manfaat baik dari dari pengguna maupun pengembang. Dari sisi pengembang bisa untuk mendapatkan masukan, saran dan kritik yang akhirnya mampu menjadikan pedoman serta tolok ukur pada berbagai program selanjutnya (Arifin, 2017). Sementara itu dari sisi pengguna, yang disini adalah peserta didik dan tenaga pendidik, hal ini akan menjadikan media perantara atau tempat menyalurkan aspirasi tentang apa yang dirasakannya selama menggunakan media tersebut.

Apabila pada suatu program tidak dilakukan evaluasi, maka kita tidak akan tahu tentang adanya penciptaan program tersebut, bermanfaat atau tidaknya program yang dibuat, Bagian mana saja yang belum terpenuhi dalam penciptaan program tersebut, dan program dengan jenis seperti apa yang sangat dibutuhkan dalam sebuah proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan E-Budaya dalam mengevaluasi penilaian ujian kenaikan kelas maka, penulis tertarik melakukan penelitian. Dalam penelitian kali ini penulis melakukan kajian kepustakaan dalam proses mengevaluasi pengembangan isu E-Budaya pada evaluasi ujian kenaikan kelas pada sekolah dasar yang sudah diterapkan. Yang bertujuan agar bisa mengetahui peran program tersebut dapat dimanfaatkan dalam membantu jalannya proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode di penelitian ini adalah studi kepustakaan dengan melakukan kajian terhadap pengembangan isu E-Budaya dalam evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas. Pengumpulan data menggunakan metode berkaitan dengan evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas dalam pengembangan isu E-Budaya. Perolehan data bersumber dari review sejumlah jurnal tentang evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas dalam pengembangan isu E-Budaya. Studi kepustakaan yang dimaksud adalah menganalisis evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas dalam pengembangan isu E-Budaya berdasarkan jurnal yang direview. Studi kepustakaan ini dibutuhkan untuk mengkaji evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas dalam pengembangan isu E-Budaya sehingga dapat mengetahui hasil evaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas dalam pengembangan isu E-Budaya berdasarkan penggunaan kurikulum 2013.

Dalam mengevaluasi program, peneliti atau pelaksana (evaluator) yang berkeinginan untuk mengetahui seberapa tinggi mutu atau kondisi sesuatu hal sebagai akibat pelaksanaan acara sehabis data terkumpul dibandingkan menggunakan kriteria atau baku eksklusif. pada evaluasi acara, evaluator ingin mengetahui taraf ketercapaian program, serta apabila tujuan belum tercapai pelaksana evaluator ingin mengetahui letak kekurangan dan sebabnya. Hasilnya dipergunakan untuk menentukan tindak lanjut atau keputusan yg akan diambil.

dalam aktivitas penilaian acara, indikator adalah petunjuk buat mengetahui keberhasilan atau ketidakberhasilan suatu aktivitas (Idrus, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Evaluasi Program Pembelajaran

Mardiah & Syarifudin (2019) menerangkan bahwa evaluasi program pendidikan, terdapat beberapa model evaluasi program yang dapat digunakan. Walaupun terdapat perbedaan pada masing-masing evaluasi program, namun bertujuan sama ialah melakukan kegiatan pengumpulan data atau informasi yang berkenaan dengan objek yang dievaluasi, yg tujuannya menyediakan bahan bagi pengambil keputusan dalam menentukan tindak lanjut suatu acara dalam ilmu penilaian acara pendidikan, terdapat beberapa contoh yang bisa digunakan buat mengevaluasi suatu acara. (Mardiah & Syarifudin, 2019)

Tayibnapis (2008) menerangkan bahwa contoh dari evaluasi merupakan salah satu contoh desain penilaian yang dibuat beberapa ahli evaluasi yang umumnya dinamakan sama dengan pembuatnya atau tahap pembuatannya menurut. Model-model tersebut diklaim sebagai model standar atau bisa dikatakan merek standar asal pembuatnya. Beberapa contoh evaluasi ada yang dikategorikan sesuai pakar yg menemukan serta yang mengembangkannya serta ada jua yg diberi sebutan sesuai sifat kerjanya. pada hal ini Kaufman serta Thomas berkata bahwa model-model tersebut diberi nama sinkron dengan penekanan atau penekanannya. dari Kaufman dan Thomas dalam bukunya (Arikunto, 2019), terdapat 8 model evaluasi menurut jenisnya, antara lain, yaitu:

- 1) *Goal Oriented Evaluation*
- 2) *Goal Free Evaluation*
- 3) *Formatif Summatif Evaluation model*
- 4) *Countenance Evaluation Responsive Evaluation*
- 5) *CSE-UCLA Evaluation model, CIPP Evaluation*
- 6) *Discrepancy*

Penerapan dalam Pembelajaran

Arifin (2017) menjelaskan tentang ilmu pengetahuan serta teknologi yang berkembang membuat adanya usaha-usaha kebaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Tuntutan kepada tenaga pendidik agar bisa memanfaatkan fasilitas yang sudah terlebih dahulu disediakan oleh sekolah-sekolah, serta kemungkinan alat indera tersebut digunakan sangat terbuka serta sinkron terhadap tuntutan dan zaman yang berkembang. Penggunaan alat yang murah dan bersahaja serta sederhana harus mampu digunakan oleh tenaga pendidik sebagai usaha pencapaian tujuan pengajaran yang diperlukan.

Media pembelajaran merupakan sebuah fasilitas wajib yang harus mendukung isi pembelajaran. Maksudnya dengan adanya media, dapat membantu proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, sebuah media harus sesuai menggunakan kebutuhan tugas pembelajaran siswa, penggunaan media seharusnya lebih efektif bagi peserta didik yang besar maupun peserta didik yang kecil maupun personal. Persoalan seperti tersebut membuat proses dalam pembelajaran semakin kurang efektif serta terkesan banyaknya peserta didik yang lebih menyibukkan diri dengan aktifitasnya masing-masing, contohnya menggambar, menulis yang tidak ada hubungannya dengan bahan ajar yang diberikan oleh tenaga pendidik. Sejalan dengan hal tersebut sebuah media harus punya kualitas yang baik, seperti yang terlihat pada media power point, penggunaan media power point mempunyai latar belakang yang kabur sehingga kurang begitu terlihat dengan jelas berdasarkan posisi duduk dari peserta didik, seperti yang duduk pada kursi belakang, maupun pada kursi yang terletak

disudut kelas. Penggunaan latar belakang power point yang buram menjadikan peserta didik kurang begitu diperhatikan oleh media power point yang digunakan oleh tenaga pendidik.

Media pembelajaran artinya adalah salah satu alat yang digunakan untuk membantu para tenaga pendidik dalam pemberian materi ajar kepada peserta didik dengan tujuan agar bisa mempermudah dalam menyampaikan pesan dari tenaga pendidik ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus bisa membuat peserta didik menjadi lebih tertarik agar proses hubungan komunikasi diantara tenaga pendidik dan peserta didik bisa berlangsung dan digunakan lebih baik dan sasaran yang sempurna. Penyampaian permasalahan dengan menggunakan media dibentuk isi juga materi pedagogi harus dapat diterima oleh penerima pesan menggunakan salah satu atau cara berasal alat indra yang mereka miliki.

Dampak dari penerapan proses pembelajaran dengan pengembangan isu E-Budaya pada penilai ujian kenaikan kelas pada sekolah dasar menjadikan harus adanya perhatian pada indikator-indikator pada pembelajaran tatap muka terhadap dua variable. Oleh karena itu, proses pembelajaran antara peserta didik dan tenaga pengajar ataupun peserta didik haruslah lebih interaktif dengan peserta didik tidak terjadi, lain halnya dengan suasana belajar lebih terlihat sendiri-sendiri pada proses pembelajaran dalam ruang kelas dimana adanya peserta didik yang hanya sibuk melakukan aktifitas masing-masing seperti menggambar, adanya peserta didik yang tidur, ada juga peserta didik yang bermain dengan temannya, serta terdapat pula peserta didik yang diam sambil menulis yg tidak ada kaitannya menggunakan materi pelajaran.

Dalam sebuah proses belajar mengajar, terdapat adanya dua bagian penting, diantaranya metode mengajar dan media pedagogi. Pada kedua bagian tersebut adanya hal yang saling berkaitan. Pemilihan galat satu metode mengajar pada suatu metode tertentu akan mensugesti jenis media pengajaran yang sinkron, akan tetapi walaupun masih adanya berbagai macam aspek lain, hal yang harus diperhatikan pada pemilihan media diantaranya yaitu tujuan pedagogi, jenis tugas serta respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, serta termasuk karakteristik peserta didik pada konteks pembelajaran. Walaupun demikian, terdapatnya suatu kekeliruan terhadap suatu fungsi utama pada media pembelajaran yang merupakan sebagai suatu alat bantu dalam mengajar yang turut mempengaruhi suasana dalam belajar, syarat dan lingkungan belajar yang harus diatur dan diciptakan oleh tenaga pengajar. Sukmawati (2021) menjelaskan tentang multimedia dapat mempermudah tenaga pendidik dalam memberikan pelajaran seni yang sebagian berupa praktik, sebagai akibatnya pengajar bisa memberikan semua materi pelajaran sinkron menggunakan alokasi ketika yg terdapat. Multimedia dengan penggunaan teknologi yang dimaksud adalah pengembangan isu E-Budaya (Budaya Elektronik) dengan menggunakan media-media elektronik yang ada, misalnya *zoom*, *google meet*, *youtube*, *power point*, dan lain sebagainya, media tersebut dalam kurikulum 2013 digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran pada ujian kenaikan kelas.

SIMPULAN

Sesuai yang terjadi pada penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan mengenai penilaian terhadap pemanfaatan isu E-Budaya pada ujian kenaikan kelas, maka bisa disimpulkan: 1) model-contoh pada evaluasi pendidikan merupakan contoh atau pedoman terhadap suatu proses evaluasi untuk mengumpulkan serta menganalisis, supaya bisa memilih taraf kemajuan suatu aktivitas di dalam pendidikan agar mampu memutuskan pencapaian suatu tujuan baik buat tenaga pendidik maupun peserta didik. 2) program E-Budaya yang diluncurkan pemerintah bertujuan untuk menambah sumber literasi pada proses pembelajaran, yang harus sesuai dengan penggunaan tuntutan kurikulum 2013 yang sudah

diterapkan di sekolah, maka wajib menerapkan literasi sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. 3) Berdasarkan hasil dari evaluasi yang menggunakan berbagai model pembelajaran yang sudah diterapkan, maka program E-Budaya dari pemerintah ini sudah sinkron baik antara defenisi dasar maupun tujuan yang diharapkan pada pengembangan isu E-Budaya pada penilaian pada ujian kenaikan kelas. Hal ini mencakup pada sarana dan prasarana, perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran serta manfaat yg dirasakan pribadi menggunakan adanya program pemerintah tersebut. 4) untuk kelanjutan program ini sendiri dari pihak BPMPK sebaiknya memiliki rencana buat berbagi lebih lanjut.

Penulis sebagai peneliti berharap berdasarkan studi kepustakaan yang sudah penulis lakukan, maka pemerintah, tenaga pndidik serta peserta didik mampu diharapkan menciptakan suatu pengembangan yang diharapkan program ini mampu lebih lanjut karena sudah terlihat dampak positif yang dirasakan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A., & Hafisah, H. (2019). Penggunaan Model Evaluasi Responsive Stake Pada Program Pembelajaran PPKN Kelas VII Mts Labuan Bajo Kabupaten Manggarai Barat. *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 14. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i1.626>
- Arifin. (2017). Evaluasi Pemanfaatan Program E-Budaya Dalam Proses Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Semarang. *Sustainability (Switzerland)*, 53(9), 1689–1699. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Arikunto. (2019). Evaluasi Program Pendidikan Islam. In *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. 2, Issue 1, pp. 65–74). <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i1.817>
- Aulia, W., & Miboy, A. (2021). Our Three Solutions in Learning During Pandemic At Sdn 01 Benteng Pasar Bukittinggi City Tiga Solusi Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 9(1), 28–37.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 3(2), 265–267.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(2), 46. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i2.780>
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Intan Sari, P., & Eka Purnama, B. (2015). Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7(1), 23–30.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Kurikulum 2013. <Http://Kemdikbud.Go.Id/,1969010819>(November), 80361.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 43–45. http://repositori.kemdikbud.go.id/18051/1/1.Panduan_Penilaian_SMP_-_Cetakan_Keempat_2017.pdf

- Khaironi, M. (2017). Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter) Khaironi Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi (Pendidikan Karakter) Khaironi. *Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- KKP. (2021). *Laporan Kinerja Tahun 2021 Kementerian Kelautan dan Perikanan*. 336.
- Mardiah, M., & Syarifudin, S. (2019). Model-Model Evaluasi Pendidikan. *MITRA ASH-SHIBYAN: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.46963/mash.v2i1.24>
- Martinopa, L., Alwi, N. A., Agasi, D., & Maulani, Y. (2022). Analisis Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas Rendah Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sdn 08 Kp. Jawa I Kota Pariaman. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 10(1), 18–25. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v10i1.94>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Puspitaningdyah, D. O. (2018). Pengaruh Keterampilan Mengelola Kelas dan Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 39–47.
- Sholichah. (2018). Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol . 07 / No . 1 , Teori-Teori Pendidikan ... Teori-Teori Pendidikan *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 47–66. <https://doi.org/10.30868/EI.V7>
- Sukmawati. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Yanti, L. R. (2020). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Di Sd Negeri 30 Pekanbaru. In *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7850>