

**EVALUASI EKSTRAKULIKULER MULTIMEDIA SEBAGAI PENUNJANG
PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SD
NEGERI KUMPULREJO 02 SALATIGA**

Yosafat Tegar Santoso¹, Agustina Tyas Asri Hardini²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

¹292021058@student.uksw.edu, ²agustina.hardini@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of the Multimedia extracurricular program as a support for Information and Communication Technology (ICT) learning at Kumpulrejo 02 Elementary School, Salatiga. The study uses a qualitative approach with the CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model to obtain a comprehensive picture of the planning, implementation, and results of the Multimedia extracurricular program. The research subjects include the principal, Multimedia extracurricular mentors, and students from grades I to VI who participate in extracurricular activities with a total of 113 students. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and document studies, while data analysis uses data reduction, data presentation, and drawing conclusions with triangulation of sources and techniques. The research results indicate that, in terms of context, the Multimedia extracurricular program was implemented based on the school's needs and aligned with the school's vision and mission in addressing technological developments in the digital era. In terms of input, human resources, facilities and infrastructure, and school policy support were deemed adequate, although there were still limitations in time management and optimal facility utilization. In terms of process, the extracurricular activities proceeded according to plan, with materials on the use of Microsoft Word and Canva applications through hands-on practice using Chromebook s. In terms of product, the Multimedia extracurricular program had a positive impact on improving students' basic ICT skills, creativity, and learning interests. Based on the evaluation results, the Multimedia extracurricular program was deemed worthy of continuation with improvements to enhance the program's effectiveness and sustainability.

Keywords: *CIPP model, multimedia extracurricular, program evaluation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan program ekstrakurikuler Multimedia sebagai penunjang pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Kumpulrejo 02 Salatiga. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perencanaan, pelaksanaan,

serta hasil program ekstrakurikuler Multimedia. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, pembimbing ekstrakurikuler Multimedia, dan peserta didik kelas I sampai VI yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dengan jumlah total 113 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen, sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dengan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek konteks, program ekstrakurikuler Multimedia dilaksanakan berdasarkan kebutuhan sekolah dan selaras dengan visi serta misi sekolah dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital. Pada aspek input, sumber daya manusia, sarana dan prasarana, serta dukungan kebijakan sekolah dinilai cukup memadai, meskipun masih terdapat keterbatasan dalam pengelolaan waktu dan pemanfaatan fasilitas secara optimal. Pada aspek proses, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler berjalan sesuai dengan perencanaan, dengan materi penggunaan aplikasi *Microsoft Word* dan *Canva* melalui praktik langsung menggunakan *Chromebook*. Pada aspek produk, program ekstrakurikuler Multimedia memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan dasar TIK, kreativitas, serta minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, program ekstrakurikuler Multimedia dinilai layak untuk dilanjutkan dengan perbaikan guna meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program.

Kata kunci: ekstrakurikuler multimedia, evaluasi program, model CIPP

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi multimedia dalam dunia pendidikan semakin banyak digunakan. Menurut Abdullah (2025) Media digital dan multimedia interaktif sangat penting dalam proses pembelajaran di era modern. Aka et.,al (2017) menjelaskan penggunaan teknologi multimedia dengan memanfaatkan media digital yang memiliki fitur interaktif meningkatkan pengalaman belajar, memberikan kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengatur diri sendiri. Oleh karena itu dalam meningkatkan kualitas dan

penunjang pembelajaran diperlukan fasilitas dan infrastruktur memadai dalam proses pembelajaran. Menurut Ula & Rohman (2024). lingkungan belajar yang kondusif, didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, menciptakan suasana mendorong semangat belajar dan partisipasi aktif siswa. Sebaliknya, keterbatasan atau ketidaklayakan fasilitas dapat menjadi penghambat proses belajar mengajar yang efektif (Herlinda,2020).

Pemanfaatan teknologi sangat penting dimasa sekarang untuk mengimbangi arus perkembangan zaman dan teknologi. Husaini (2017)

menyatakan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan praktik yang dilakukan secara adil dan benar untuk menjadi alat bantu belajar serta meningkatkan kinerja menciptakan, menggunakan, dan mengelola sumber teknologi secara efektif.

Husaini (2017) menyatakan menggunakan teknologi dengan cara yang tepat akan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi. Mayasari (2021) mengatakan perkembangan teknologi semakin maju dan cepat, sehingga diperlukan penyebaran fasilitas dan sarana yang merata untuk mendukung penggunaan teknologi. Karena itu, terutama bagi sekolah, mulai dari sekolah dasar, sangat penting melatih kemampuan siswa menerapkan pembelajaran teknologi di bidang pendidikan (Pinilih et.,al 2024).

Santoso (2024) mengatakan bahwa sekolah bisa melaksanakan program kegiatan agar kemampuan intelektual dan keterampilan siswa menjadi seimbang dan saling melengkapi. Sasmito (2021) mengatakan sekolah sebagai lembaga pendidikan yang wajib mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang

belajar mengajar, serta dalam bidang yang tidak terkait langsung dengan belajar mengajar.

Pengenalan teknologi kepada peserta didik di SD Negeri Kumpulrejo 02 dilakukan melalui program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi. Program ini mengajarkan dasar penggunaan aplikasi *Microsoft Word* dan *Canva* praktek langsung menggunakan media *Chromebook*. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar peserta didik dapat menguasai dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan kedua aplikasi sebagai bagian dari pengenalan teknologi, yang nantinya mendukung keterampilan dasar mereka untuk jenjang pendidikan berikutnya (Damayanti et,al 2020)

Dalam penerapan program ini, ada beberapa aspek yang harus dikuasai peserta didik, yaitu pengoperasian dasar *Chromebook*, mengetik dasar (penguasaan keyboard), mengetik lanjutan, editing teks, dan editing lanjutan. Sementara itu, dalam penggunaan aplikasi *Canva*, peserta didik akan mempraktikkan pengenalan fitur dan teknik dasar penggunaan aplikasi, penggunaan template *Canva*, serta membuat poster menggunakan

Canva. Aspek tersebut memiliki peran penting dalam pengenalan teknologi sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Yulyanti, 2022).

Dengan adanya ekstrakurikuler multimedia sebagai penunjang pembelajaran TIK, program tersebut diharapkan untuk memaksimalkan fasilitas *Chromebook* yang tersedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 Salatiga. Kegiatan ekstrakurikuler multimedia merupakan suatu aktivitas yang dilaksanakan di luar waktu pelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan di bidang multimedia yang dapat mendukung pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan kualitatif untuk mengevaluasi program ekstrakurikuler Multimedia sebagai penunjang pembelajaran TIK di sekolah dasar. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan model evaluasi CIPP. Siregar (2021:164) menyebutkan bahwa model evaluasi program CIPP mencakup empat komponen yang perlu dinilai, yaitu konteks, input, proses, dan hasil.

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu Kepala Sekolah SD Negeri Kumpulrejo 02, Pembimbing Kegiatan Ekstrakurikuler Multimedia, serta siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tersebut dari kelas 4, 5, dan 6. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara yang bersifat terstruktur atau tidak terstruktur. Teknik analisis data yaitu reduksi data, triangulasi data, penyajian data dan penarik kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Aspek Context

Dalam aspek konteks, dijelaskan latar belakang yang memengaruhi tujuan serta cara pelaksanaan strategi dalam suatu program. Selain itu, dalam mengevaluasi konteks program ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 Salatiga, akan dilihat sejauh mana tujuan program tersebut sesuai dengan latar belakang penyelenggaraan program di sekolah dan juga kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu mengoperasikan aplikasi pada media *Chromebook* dan memiliki bekal pengetahuan dasar memadai untuk melanjutkan pendidikan jenjang yang lebih tinggi.

Program Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 diselenggarakan dengan tujuan untuk memperkenalkan peserta didik tentang dasar-dasar teknologi melalui kegiatan yang terdiri dari teori dan praktik dalam penggunaan teknologi. Media yang digunakan dalam program ini adalah *Chromebook*, sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami teknik dasar dan materi dasar yang perlu diketahui.

Dengan adanya program ini, pembelajaran diluar kelas dapat menjadi lebih interaktif dan bervariasi. Selain itu, program Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 juga dapat memenuhi visi dan misi sekolah secara tepat sesuai dengan implementasinya.

2. Aspek Input

Dalam program Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02, evaluasi input dilakukan sebelum dan setelah program berlangsung. Pihak-pihak yang terlibat antara lain Kepala Sekolah, Komite Sekolah, Guru, Pembimbing Ekstrakurikuler, dan peserta didik. Peran mereka sangat penting dalam mendukung berjalannya program Ekstrakurikuler Multimedia, sehingga dapat dijadikan acuan untuk melakukan evaluasi pada

program tersebut. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan program ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 sudah cukup memadai, terutama berkat bantuan berupa 15 unit *Chromebook* dan beberapa laptop yang disediakan oleh pihak sekolah, serta kecepatan internet yang tersedia melalui jaringan wifi sekolah. Meski demikian, sekolah memperhatikan penggunaan peralatan yang terus menerus, karena secara nyata ada beberapa *Chromebook* mengalami gangguan sehingga menyebabkan kesulitan dalam pengoperasian, terutama selama berlangsungnya kegiatan ekstrakurikuler (Zulfiani, 2021). Untuk itu, sekolah perlu merancang pengalokasian dana terkait perawatan, perbaikan, serta penambahan fasilitas jika diperlukan, sehingga pelaksanaan program ekstrakurikuler multimedia dapat lebih baik dan efektif, serta memenuhi kebutuhan peserta didik dan menjalankan visi misi sekolah.

3. Aspek Process

Dalam aspek pelaksanaan, materi, dukungan, serta penghambat program ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 akan dibahas. Program ini dilaksanakan

setiap hari Senin hingga Rabu, dengan semua peserta didik wajib mengikuti kegiatan tersebut, dan ditemani oleh satu pembimbing ekstrakurikuler Multimedia. Materi yang digunakan berasal dari panduan yang telah disiapkan pembimbing. Materi tersebut bertujuan untuk memperkenalkan teknologi kepada siswa Sekolah Dasar, serta dilengkapi dengan evaluasi rutin berupa kuis dan praktik untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Evaluasi ini membantu pembimbing menentukan apakah siswa siap melanjutkan ke materi berikutnya. Dengan adanya struktur materi yang terorganisasi dalam modul, pembimbing wajib terus memantau jenis dan tingkat kesulitan materi agar dapat disesuaikan dengan tujuan program Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02. Selain adanya dukungan dari sarana dan prasarana, semangat serta motivasi belajar peserta didik juga merupakan faktor penting dalam menunjang keberlangsungan program ekstrakurikuler Multimedia. Namun, karena jumlah peserta didik yang mengikuti program tersebut banyak, serta adanya kendala atau hambatan perangkat yang digunakan, maka diperlukan penambahan jumlah

pembimbing kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan program tersebut adalah terbatasnya jumlah pembimbing, dapat memengaruhi efektivitas program (Siswi,2025). Jika terdapat lebih dari dua pembimbing, maka penyusunan materi, penyampaian, serta praktik, pembimbing dapat lebih mudah dalam menangani tugasnya, sehingga pelaksanaan ekstrakurikuler menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, dalam rangka menjalankan program ekstrakurikuler multimedia dengan baik, sekolah harus terus memantau berbagai permasalahan yang ada, terutama dalam hal sumber daya yang terlibat, pembimbing ekstrakurikuler (Seger et.,al, 2022). Hal ini bertujuan untuk mendukung tercapainya visi dan misi sekolah dalam pengembangan keterampilan teknologi melalui program ekstrakurikuler Multimedia.

4. Aspek *Product*

Aspek evaluasi terhadap program kegiatan Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 membahas mengenai dampak yang terjadi setelah program tersebut dilaksanakan serta solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi program tersebut. Dalam hal pencapaian tujuan,

program tersebut telah mencapai hasil yang sesuai dengan visi, misi, serta pedoman sekolah, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar hasilnya lebih optimal. Hasil dari pelaksanaan program Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 adalah peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menggunakan *Chromebook* serta aplikasi yang terdapat di dalamnya, seperti *Google Docs* dan *Canva*. Dengan demikian, semakin mengenal teknologi, mampu memanfaatkannya secara kreatif dan positif.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 memiliki dampak positif yaitu meningkatkan kredibilitas sekolah sebagai institusi yang mengutamakan inovasi dan prestasi. Hal ini merupakan bentuk implementasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Sadiah, 2022). Selain itu, adanya program ekstrakurikuler Multimedia juga membentuk citra positif SD Negeri Kumpulrejo 02 karena sekolah tersebut selalu memperhatikan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik terhadap teknologi, seperti yang ditunjukkan melalui

pencapaian prestasi yang telah dicapai. Program kegiatan Ekstrakurikuler Multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 telah mencapai tujuan yang ditetapkan dan sesuai dengan visi serta misi sekolah, yang dapat dilihat dari hasil dan dampak yang dirasakan oleh peserta didik serta kredibilitas sekolah itu sendiri. Diantaranya adalah meningkatnya semangat peserta didik dalam mempelajari teknologi dan peningkatan citra sekolah sebagai institusi yang mendorong kreativitas dan inovasi (Turmuzi et.,al 2022). Meskipun dalam pelaksanaan program tersebut masih terdapat beberapa hambatan dan kendala, namun ada solusi yang telah disusun untuk mengatasi masalah tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi, program ekstrakurikuler multimedia di SD Negeri Kumpulrejo 02 pada aspek context, input, process, dan product secara umum berada dalam kategori cukup. Dari aspek konteks, program ini telah menjadi salah satu upaya sekolah dalam mengenalkan teknologi kepada peserta didik serta mampu mengembangkan kemampuan dasar penggunaan perangkat teknologi dan

mendukung peningkatan kualitas pendidikan. Pada aspek input, keterlibatan Kepala Sekolah, guru, pembimbing ekstrakurikuler, peserta didik, serta orang tua telah memberikan dukungan, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut karena terdapat kendala berupa perangkat yang mengalami kerusakan ringan, keterbatasan jumlah pembimbing dibandingkan dengan banyaknya peserta didik, serta perlunya perencanaan perbaikan sarana dan pengarsipan dokumen lebih tertata. Aspek proses menunjukkan kategori cukup, karena pelaksanaan program masih menghadapi keterbatasan sarana dan prasarana, namun secara umum telah berjalan dengan cukup baik dan perlu ditingkatkan agar lebih optimal. Sementara itu, pada aspek produk, program ekstrakurikuler multimedia dinilai cukup karena telah selaras dengan visi dan misi sekolah, memiliki bukti hasil yang mendukung, serta mampu mencapai tujuan yang tercantum dalam pedoman program.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. S., & Sadiyah, E. (2025). The role of digital multimedia in character education at elementary schools. *The Journal of Academic Science*, 2(3), 811-822.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Damayanti, W. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). Evaluasi Program Ekstrakurikuler di SDN Candirejo Kabupaten Semarang. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 59-69.
- Herlinda, H., Fitria, H., & Puspita, Y. (2020). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Journal of Education Research*, 1(2), 125-133.
- Husaini, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (e-education). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1).
- Mayasari, M. (2021). Laporan Dan Evaluasi Penelitian. *Alacrity : Journal of Education*, 30-38.
- Pinilih, Y., Rejekiningsih, T., & Musadad, A. A. (2024). *Digital Learning Media in Interactive Multimedia Based on Inquiry Approach for Sociology Learning in High Schools. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(2), 438-454.
- Sadiyah, TL., Nur, Y. (2022). Evaluasi Program Ekstrakurikuler di Sekolah MI Ar-Rahmah.

- Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 9 (2), 155-160.
- Santoso, M. N. A., Wahyudi, H., Widodo, A., & Wismanadi, H. (2024). Evaluasi Program Pembinaan Olahraga Futsal Pada Ekstrakurikuler Futsal SMAN 1 Dolopo Kabupaten Madiun. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 7(01), 74-85.
- Sasmito, S. (2021). Optimalisasi ekstrakurikuler: sebuah praktik baik. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(3), 524–533.
- Segar Santoso, Eri Kusnanto, & M. Reza Saputra. (2022). Perbandingan Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Serta Aplikasinya dalam Penelitian Akuntansi Interpretatif. *OPTIMAL Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(3), 351–360.
- Siwi, K. R., & Sanoto, H. . (2025). Evaluasi Kegiatan Ekstrakurikuler Drum Band dengan Menggunakan Model CIPP (Context, Input, Process, and Product) Berbasis Manajemen Kelas. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5016-5026.
- Turmuzi, M., Ratnaya, I. G., Al Idrus, S. W., Paraniti, A. A. I., & Nugraha, I. N. B. S. (2022). Literature review: evaluasi keterlaksanaan kurikulum 2013 menggunakan model evaluasi cipp (context, input, process, dan product). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7220-7232.
- Yulyanti, Y., Delfina, Z. ., & Wulandari, R. . (2022). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler di Kelompok Bermain Ar Rahman Galang Tinggi. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01), 120–126.
- Zulfiani, L. F. (2021). Pengaruh Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Olahraga. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori Dan Praktik*, 5(2), 36–39.