

Pengaruh Model CIPP (Context,Input,Process,Product) Terhadap Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa di SMK PGRI 1 Palembang

Meri Aprita, Neta Dian Lestari, Riswan Aradea*

Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

The study was conducted to obtain the effect of the CIPP model (context, input, process, product) on the learning outcomes of creative and entrepreneurial products at SMK PGRI 1 Palembang with a sample of 66 students, namely class XI AKL 1 and AKL 2. able to capture learning material and based on the teacher's statement the subject has not yet been implemented in product manufacture. The purpose of the study was to determine student learning outcomes using the CIPP model in class XI AKL at SMK PGRI 1 Palembang. The method used is the experimental method. data collection documentation, observations, interviews and multiple choice tests. The results of the study tcount> ttable significant value tcount of 3, 949 ttable 0.025 (0.2000) which shows the influence of the CIPP model on learning outcomes and the results obtained by the CIPP model on learning outcomes are 64.48% while 35.52 % influenced by other variables.

KEYWORDS

CIPP, Learning Outcomes, Creative Products, Entrepreneurship

*CORRESPONDANCE AUTHOR

murnitaapril@gmail.com

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang memiliki kemampuan berfikir yang dijadikan sebagai potensi untuk memperoleh pengetahuan. Namun untuk memperoleh pengetahuan tersebut dibutuhkan proses agar pengetahuan yang dimiliki dapat digunakan untuk masa depan. Dalam memperoleh pengetahuan manusia dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial manusia yang secara efisien dan efektif itulah yang disebut dengan pendidikan. Menurut Tirtarahardja & La (2015), pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi kegenerasi dimanapun didunia ini.

Menurut Suci (2020) tujuan pendidikan sekolah menengah kejuruan agar memberikan keterampilan khusus bagi siswa sehingga pada dasarnya tidak hanya mencetak lulusan siap kerja namun memiliki peluang besar dalam mengikuti perkembangan ekonomi dan menciptakan berbagai lapangan kerja melalui berwirausaha.

Menurut Arifin (2017) evaluasi merupakan kegiatan untuk mengetahui proses belajar mengajar telah mencapai tujuan yang telah di tetapkan atau belum dengan kata lain proses belajar mengajar belum diketahui berhasil tidaknya sebelum evaluasi dilakukan karena itu evaluasi harus di perlukan dalam proses belajar mengajar.

Dalam mencapai pembelajaran diperlukannya hasil belajar untuk melihat apakah program pembelajaran yang telah di terapkan berhasil atau tidak. Untuk mengukur suatu keberhasilan terdapat model evaluasi yang dapat digunakan salah satunya adalah Model CIPP (Context, Input, Process, Product). Model CIPP di kembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam yang memiliki empat jenis kegiatan evaluasi yakni konteks, masukan, proses, dan hasil. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa yang bisa di amati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Menurut Afrika et al. (2020) kewirausahaan merupakan pekerjaan yang terbukti dengan banyaknya yang berkompetisi buat berinovatif dengan bersaing di domestik ataupun universal. Menurut (Masnunah et al., 2020)Seorang disebut ada jiwa berwirausaha yakni yang dapat memandang suatu kesempatan jadi uang. Kewirausahaan juga tantangan dalam beresiko kegagalan tapi harus mampu untuk lebih berfikir jeli serta penuh perkiraan, dapat mengalternatif perkara dan penyelesaiannya serta juga pantang untuk putus asa. Maka dariitu, diperlukan untuk

peningkatan potensi siswa yang berkeinginan dalam berwirausaha dan memanfaatkan kesempatan usaha dengan memunculkan ide-ide kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK PGRI 1 Palembang peneliti menemukan permasalahan yaitu terdapat proses belajar mengajar yang dilakukan belum maksimal karena siswa kurang mampu dalam menangkap atau memahami materi dalam pembelajaran yang dilakukan selain itu siswa juga kurang motivasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pernyataan guru mata pelajaran produk, kreatif dan kewirausahaan belum diterapkan pembuatan produk kreatif dalam pembelajaran tersebut. Maka dari itu untuk membantu meningkatkan nilai KKM siswa pada mata pembelajaran produk, kreatif dan kewirausahaan perlu diadakan evaluasi terhadap program pembelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kinerja guru dalam mendidik.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model cipp (*context, input, process, product*) dalam meningkatkan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa SMK PGRI 1 Palembang

LANDASAN TEORITIS

Model Pembelajaran

Menurut Rosdiani (2013) Model adalah representasi dari suatu abstraksi realistik, model juga gambaran tentang suatu, bagaimana hendaknya atau bagaimana adanya sesuatu. Model dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan dan dapat menjelaskan hubungan-hubungan yang penting.

Menurut (Suryani dkk, 2021) Model merupakan representasi sistem, dalam mengembangkan sebuah model diperlukan adanya pengetahuan mengenai konsep dasar pemodelan yang mempelajari bagaimana proses pembuatan model.

Menurut Pribadi (Nurlaelah & Sakkir, 2020) model adalah sesuatu yang menggambarkan pola dalam berfikir atau keseluruhan konsep yang saling berkaitan dan juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan teori sekaligus analogi dan representasi dari variabel yang terdapat dalam teori tersebut.

Menurut Lahir dkk. (2017) model adalah cara yang digunakan oleh seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan. Dalam hal ini adalah cara-cara yang dilakukan oleh guru atau dosen dan siswa dalam hal ini adalah siswa maupun mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan secara bersama-sama yaitu semakin adanya peningkatan prestasi belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan jika model ialah sebuah ide yang memiliki acuan, pola, dan juga sistem untuk merancang dan mengembangkan pengetahuan atas konsep yang akan atau yang telah disusun.

Evaluasi

Menurut Arif (2016) Evaluasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan dari kata istilah evaluasi merupakan suatu kegiatan yang tersusun dengan rencana untuk mengikuti objek dengan menggunakan sebuah instrumen dan hasil yang akan didapatkan akan dibandingkan dengan tolak ukur yang akan memperoleh kesimpulan.

Menurut Arikunto (2018) Evaluasi berasal dari kata *evaluation* yang berarti menilai. Evaluasi program merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk melihat tingkat keberhasilan suatu program.

Evaluasi program merupakan proses dalam mendeskripsikan suatu program dengan menggunakan kriteria yang bertujuan untuk membantu dalam merumuskan suatu keputusan yang lebih baik Rusman (2018).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi sangat dibutuhkan dalam perencanaan suatu program agar perencanaan tersebut dapat berjalan secara tersusun dan terencana. Evaluasi ini pun digunakan untuk mengetahui apakah suatu program yang akan di terapkan dapat memberikan hasil yang baik dan dengan adanya penilaian ini bisa memberikan manfaat untuk pihak yang terlibat didalamnya.

Macam-Macam Model Evaluasi

Menurut Arifin (2017) model- model evaluasi dibagi jadi 9, adapun model- model itu, ialah: Model Tyler, Model Yang Berorientasi Pada Tujuan, Model Pengukuran, Model Kesesuaian, Education System Evaluation Model, Model Cemrel, Model Atkinson, Model Alkin Model Brinkerhoff, Model Illuminative, Model Responsif. Dalam penelitian ini memakai education system evaluation model. education system evaluation model ialah model yang tidak cuma memikirkan hasil saja namun jua berelatif dengan keseluruhan salah satunya model CIPP.

Model CIPP

Menurut Isep (2020) Model CIPP ialah model penilaian yang Mempunyai kegiatan ekstensif penilaian, golongan, dan penilaian. Model ini dimulai tahun 1960 dalam menaikkan rancangan sekolah di Amerika yakni buat menaikkan pembelajaran disekolah.

Menurut Arikunto & Jabar (2018) Model CIPP ialah Model yang dipakai oleh evaluator yakni jelasan yang relatif jauh dibandingkan dengan model yang lain, Model ini memandang program yang dievaluasikan selaku suatu sistem. Menurut (Ambiyar & Muharika, 2019) Model CIPP dikembangkan oleh Stufflebeam, dkk Penilaian ini terdiri dari berlandaskan bentuk kondisi, masukan, cara serta produk.

Menurut Christiani (2013) Model CIPP bukan hanya menitikberatkan pada satu penilaian melainkan 4 yang hendak di evaluasikan, objek dalam model ini bukan hanya pada hasil melainkan melingkupi pada konteks, masukan, proses, serta hasil.

Dari pandangan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model CIPP ialah penilaian dipakai bukan hanya sekedar mengetahui hasil akhir tapi adanya urutan untuk mencapai suatu keberhasilan tujuannya untuk memudahkan dalam mengetahui hasil yang akan didapatkan.

Tahapan Dan Langkah-Langkah Penerapan Model CIPP

Menurut Hasan (Arif, 2016) tahapan Model CIPP ialah sebagai berikut:

- a. Evaluasi konteks: sfesifikasi mengenai lingkungan sekolah, kebutuhan yang belum terlaksana, karakter populasi serta sampel dan tujuan program.
- b. Evaluasi input: Menentukan sumber yang ada, pilihan yang didapat, rencana serta strategi.
- c. Evaluasi Proses: Rencana yang sudah diterapkan
- d. Evaluasi Produk: Penilaian untuk mengukur keberhasilan

Dalam penelitian ini pelaksanaan penerapan model CIPP ialah. Context: Dalam konteks ini yakni peneliti sendiri ialah selaku administrator yang menentukan sebagai berikut a) perencanaan model CIPP sebagai model yang diterapkan dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. b) Rumusan tujuan diterapkannya model CIPP untuk mengetahui hasil belajar. Input: Dalam input peneliti akan mengumpulkan serta menganalisa informasi dengan tahapan berikut a) Keputusan yang akan diambil peneliti dalam menentukan pembelajaran dengan materi Penerapan produksi dan pelayanan usaha. b) keperluan yang digunakan yaitu silabus, RPP, dan buku sebagai media. Process: Dalam proses

ini peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan mengikuti KD. Selama proses pembelajaran berlangsung selama beberapa pertemuan penelitian akan memberikan tugas pada siswa untuk membuat produk dengan ide- ide siswa. Product: Dalam tahap akhir ini bisa dilihat dari tugas yang sudah di berikan ke siswa untuk melihat hasil belajar siswa.

Tinjauan Hasil Belajar

Menurut Rusman (2018) hasil belajar terdiri dari 2 kata ialah hasil serta belajar. Hasil yakni capaian sementara itu berlatih yakni sesuatu pergantian kelakuan yang relatif berlangsung dari pengalaman. Menurut (Darmadi, 2017) hasil belajar ialah hasil berlatih yang dicapai anak didik dalam cara aktivitas pembelajaran dengan bawa pergantian serta kategorisasi kelakuan seseorang. Menurut Lestari (2017) hasil belajar ialah hasil yang didapat siswa disaat telah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar mencakup 3 perspektif yaitu: kognitif, afektif, serta psikomotor. Menurut Parsa (2018) hasil belajar merupakan gambaran mengenai apa yang hendak mesti digali, dipahami, serta dikerjakan siswa.

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa hasil belajar ialah tingkatan kesuksesan dalam cara belajar yang dicoba oleh anak didik dan guru untuk melihat apakah pembelajaran yang telah dilakukan dinyatakan berhasil membuat siswa lebih baik.

Indikator Hasil Belajar

Rusman (2018) menyatakan bahwa indikator yang jadi tolak ukur dalam menerangkan teknik belajar mengajar dapat disebut sukses berdasarkan kurikulum yang dipakai disaat ini ialah:

- 1) Daya serap kepada pelajaran yang sudah diajarkan meraih hasil yang besar baik dengan cara pribadi atau tim.
- 2) Tujuan pengajaran yang sudah di peroleh anak didik baik pribadi ataupun tim.
- 3) Prilaku yang di perhatikan dalam pembelajaran.

Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan

Mata pelajaran yang mempelajari tentang produk kreatif dalam berwirausaha. Mata pelajaran ini menekankan agar siswa dapat berwirausaha dengan ide-ide yang kreatif. Fungsinya diberikan sebagai pengajaran produktif untuk kelas XI. Dalam pembelajaran ini diharapkan siswa SMK sebagai calon-calon yang paham dan memiliki jiwa-jiwa berwirausaha. Siswa juga harus menghasilkan dan mempunyai ide-ide dalam pembuatan sebuah produk. Dalam penelitian ini peneliti akan mengajar dengan kesesuaian materi pembuatan produk.

Menurut Valianti et al. (2022) produk merupakan proses menggunakan pemikiran, perkembangan yang membahas masalah atau tuntutan pada objek tertentu. Siswa yang mendesain produk akan mengalami kesulitan saat mendapatkan ide, akan tetapi ketika telah mendapatkannya siswa akan mengembangkan sesuatu terutama pada desain mentah untuk memproduksi sebuah produk. Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa untuk mendapatkan sebuah ide kreatif diperlukannya kegiatan agar yang didapatkan oleh siswa bukan hanya bahan ajar yakni materi tapi juga sebuah produk yang dirancang dengan ide kreatif masing-masing yang ada pada pemikiran siswa masing-masing

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2019) Metode Eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, dipakai paling utama apabila peneliti mau melakukan penelitian untuk mencari pengaruh variabel bebas ataupun perlakuan eksklusif pada variabel terikat ataupun hasil output dalam situasi yang terkendalikannya. Desain penelitian eksperimen yang dipakai peneliti merupakan True Experimental Design dengan bentuk

Posttest-Only Control Design. Menurut (Sugiyono, 2019) rancangan Posttest- Only Control Design ialah 2 golongan yang diseleksi dengan cara acak. Golongan awal diberi perlakuan(X), serta golongan yang lain tidak.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Riduwan (2019) Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini menggunakan Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Tes.

Menurut Riduwan (2019) dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan foto dan data relevan penelitian.

Menurut Arifin (2017) Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk tujuan tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan dua aktivitas yang di amati yaitu kegiatan visual dan kegiatan metrik.

Menurut Darmadi (2017) kegiatan visual merupakan membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. Sedangkan Kegiatan metrik merupakan melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

Menurut Riduwan (2019) wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya.

Menurut Riduwan (2019) Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan di kelas XI BDP dengan 30 soal tes pilihan ganda. Sebelum tes soal pilihan ganda digunakan pada pretest dan posttest maka tes tersebut harus diuji terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji reliabilitas

Uji Validitas

Menurut Kesumawati & Aridanu (2018) mendefinisikan validitas merupakan derajat yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur tes atau nontes dalam melakukan fungsi ukurnya benar-benar mengukur apa yang hendak di ukur. Teknik korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan rumus Pearson (Product Moment) berikut ini.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi (rhitung)

$\sum X$: Jumlah skor item

$\sum Y$: Jumlah total item

N : Jumlah sampel

Menurut Suharsimi (2014) Kriteria pengujian validitas instrumen apabila rhitung > rtabel maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya apabila rhitung < rtabel maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Menurut Kesumawati & Aridanu (2018) Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama.

Menurut Suharsimi (2014) cara ini digunakan melalui langkah membuat tabel analisis butir soal atau butir pertanyaan. Dari skor-skor yang dikelompokkan menjadi dua belahan bagian soal. Ada dua cara dalam membelah yakni belah ganjil-genap dan belah awal-akhir. Adapun Rumus Spearman-Brown, yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{\frac{1}{2}1/2}}{1 + r_{\frac{1}{2}1/2}}$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas internal seluruh item

$r_{\frac{1}{2}1/2}$ Koefisien product moment antara belahan

Menurut Kesumawati & Aridanu (2018) Kriteria pengujian validitas instrumen apabila r_i hitung $>$ r_{tabel} maka instrumen dinyatakan reliabel, sebaliknya apabila r_i hitung $<$ r_{tabel} maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah normalitas, homogenitas, uji regresi linier sederhana, dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Menurut Kesumawati & Aridanu (2018) Uji normalitas bertujuan untuk mempelajari apakah distribusi sampel terpilih berasal dari sebuah distribusi populasi normal atau tak normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengujian normalitas dengan rumus Uji Kolmogorov-Smirnov.

Dengan Kriteria pengujian yakni data dikatakan berdistribusi normal apabila :

- Nilai signifikan atau nilai probabilitas (Signifikan) $\geq \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal,
- Nilai signifikan atau nilai probabilitas (Signifikan) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$) maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Kesumawati & Aridanu, 2018).

Uji Homogenitas

Menurut Kesumawati & Aridanu (2018) menyatakan bahwa homogenitas merupakan suatu ukuran yang dapat digunakan untuk menentukan keragaman suatu data. Dalam uji ini menggunakan rumus uji levene.

Pada uji levene dapat dikatakan memenuhi asumsi bahwa variansnya homogen dengan ketentuan berikut :

- Jika Probabilitas atau nilai signifikan $\geq 0,05$, maka dinyatakan homogen
- Jika probabilitas atau nilai signifikan $< 0,05$, maka dinyatakan tidak homogen

Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut (Sugiyono, 2019) Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Uji Hipotesis

Menurut Riduwan (Kesumawati & Aridanu, 2018) tujuan uji independent sample t-test atau uji t-dua variabel bebas adalah untuk membandingkan apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Kriteria pengujianya H_0 diterima jika H_0 : Jika nilai signifikan (2-tailed) $> 0,025$ serta H_0 ditolak jika H_0 : Jika signifikan (2 tailed) $\leq 0,025$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari hasil uji normalitas data yang diperoleh dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan uji homogenitas data menunjukkan bahwa varians pada penelitian ini bersifat homogen, dan untuk pengujian regresi linier sederhana besarnya sumbangan atau kontribusi pengaruh Model CIPP terhadap hasil belajar siswa sebesar 64,48%, sedangkan sisanya 35,52 dipengaruhi oleh variabel lain. maka untuk tahap selanjutnya dapat dilakukan dengan pengujian hipotesis dengan hasil uji independent sampel t-test dengan hipotesis hasil dari perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikan $= 3,949 < 0,005$ dalam hal ini berarti H_0 Ditolak dan H_a Diterima, Jika dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu "Terdapat pengaruh Model CIPP (context. input, process, product) terhadap hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa di SMK PGRI 1 Palembang"

Pembahasan

Model dimulai wawancara bersama guru mapel, wawancara dilakukan sebagai indikator(context) untuk melanjutkan ketahap selanjutnya. Adapun hasil wawancara sebagai berikut:

Tabel 1. Wawancara Guru Mata Pelajaran

NO	PERTANYAAN	KOMENTAR
1	Apakah metode pembelajaran yang digunakan	Metode yang dipakai yang sebelumnya dari daring ke luring atau pembelajaran tatap muka menggunakan metode e- learning dengan menggunakan materi dengan jaringan internet.
2	Pada materi layanan usaha dan penerapan layanan usaha sudah pernah diberi tugas merancang suatu produk	Materi layanan usaha dan penerapan layanan usaha belum pernah merancang untuk membuat produk jadi hanya diberikan latihan yaitu berupa tugas tentang layanan usaha orang- orang disekitar daerah dengan tujuan siswa ada gambaran ntuk membuka usaha.
3	Apakah dalam pembelajaran pada layanan usaha dan penerapan layanan usaha diperbolehkan untuk membuat produk kreatif	Diizinkan serta diperbolehkan bahkan sungguh didukung untuk membuat produk kreatif untuk siswa di kelas XI AKL 1

Model CIPP terdiri dari 2 kegiatan yang di amati ialah aktivitas visual serta aktivitas metrik. Observasi dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga saat pemberian perlakuan dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Observasi Model CIPP

No	Interval	Fk	Persen	Kategori
1	85%-100%	6	18%	Sangat Aktif
2	75%-84%	7	20%	Aktif

3	65%-74%	15	44%	Cukup Aktif
4	55%-64%	5	15%	Kurang Aktif
5	40%-54%	1	3%	Tidak Aktif

Berdasarkan Tabel 2, hasil observasi diatas menunjukkan jika 18% berkategori sangat aktif, 20% berkategori aktif, 44% berkategori cukup aktif, 15% berkategori kurang aktif dan 3% berkategori tidak aktif.

Hasil uji analisis data tes soal pilihan ganda yang didapat pada disaat penelitian di kelas XI AKL 1(kelas eksperimen).

Tabel 3. Hasil Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval	Fk	Kriteria
1	80-100	2	Sangat Baik
2	65-79	11	Baik
3	50-64	19	Cukup
4	35-49	2	Kurang

Berdasarkan tabel hasil pretest di kelas eksperimen menunjukkan terdapat 2 kriteria kurang,19 kriteria cukup, 11 kriteria baik dan 2 kriteria sangat baik

Tabel 4. Hasil Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

No	Interval	Fk	Kriteria
1	80-100	8	Sangat Baik
2	65-79	21	Baik
3	50-64	5	Cukup
4	35-49	0	Kurang

Adapun untuk hasil posttest terdapat 5 kriteria cukup, 21 kriteria baik, dan 8 kriteria Sangat baik.

Uji normalitas data yang dipakai guna melihat data berdistribusi normal atau tidak. Untuk data yang penuh kriteria percobaan peneliti menggunakan uji Kolmogorov- Sminrov perhitungan ini memakai aplikasi SPSS 22 dengan penentuan sebagai berikut.

- a. Nilai signifikan $>\alpha(\alpha=0,05)$ sehingga data diklaim berdistribusi normal.
- b. Nilai signifikan $<\alpha(\alpha=0,05)$ sehingga data diklaim tidak berdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Normalitas

	Kelas	KolmogorovSmirnova		
		Statistic	df	Sig.
hasil	pre_Eksperimen	,124	34	,200*
	Post_Eksperimen	,135	34	,120
	Pre_Kontrol	,126	32	,200*
	Post_Kontrol	,133	32	,163

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data yang didapat menunjukkan nilai signifikan sebagai berikut:

- a. Nilai signifikan pretest kelas eksperimen ialah $0,200 > 0,05$
- b. Nilai signifikan posttest kelas eksperimen ialah $0,120 > 0,05$

c. Nilai signifikan pretest kelas kontrol ialah $0,200 > 0,05$.

d. Nilai signifikan posttest kelas kontrol ialah $0,163 > 0,05$

Jadi, kesimpulannya ialah hasil dari uji normalitas di 2 kelas datanya berdistribusi normal.

Setelah melaksanakan perhitungan uji normalitas, maka peneliti hendak melakukan perhitungan uji homogenitas yang bermaksud untuk mengetahui varians yang bersifat homogen atau tidak homogen. Peneliti menggunakan SPSS 22. uji varians dengan menggunakan statistik leven's test of homogeneity of varians yang disebut penuh dugaan bila variansnya homogen sebagai berikut.

a. Nilai signifikan $> \alpha (\alpha = 0,05)$ maka data homogen.

b. Nilai signifikan $< \alpha (\alpha = 0,05)$ maka data tidak homogen

Tabel 6. Hasil Normalitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,08	1	64	,931

Berdasarkan tabel uji homogenitas ialah $0,931 > 0,05$ maka data tersebut dinyatakan homogen.

Setelah menguji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya hasil uji regresi linier sederhana yang diperoleh yaitu $Y = a + b.X = 28,483 + 0,617 X$ dan didapat hasil determinasi pengaruh sebesar 64,48%.

Setelah itu, untuk pengujian hipotesis Kriteria pengujiannya H_0 diterima bila H_0 : bila nilai signifikan (2-tailed) $> 0,025$, H_0 ditolak bila H_0 : bila signifikan (2-tailed) $\leq 0,025$.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Independent Sample T-Test

		Levenesariances		t-testforEqualityofMeans		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equalvariancesassumed	,008	,931	3,949	64	,000
	Equalvariancesnotassumed			3,950	63,798	,000

Berdasarkan SPSS 22 diatas, maka diperoleh bahwa thitung sebesar $3,949 > 0,025$ (ttabel sebesar 2,000).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis terlihat thitung $>$ ttabel yakni nilai signifikan thitung sebesar $3,949 >$ ttabel $0,025$ ($0,2000$) yang membuktikan ada pengaruh model CIPP terhadap hasil belajar. Persamaan regresi linier sederhana didapat $Y = a + b.X = 28,483 + 0,617 X$ yang menunjukkan arah positif atau peningkatan sebesar $0,617$ dengan nilai konstanta (a) $28,483$. Jadi, besarnya sumbangan atau kontribusi pengaruh Model CIPP terhadap hasil belajar siswa sebesar $64,48\%$, sementara itu lebihnya $35,52\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dipaparkan.

Dari kesimpulan diatas disarankan untuk mengajar mata pelajaran pkwh melakukan proses pembelajaran lebih banyak memakai metode yang lebih bermacam-macam serta menguasai dengan baik mengenai pelaksanaan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan membuat produk kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil untuk perhitungan hipotesis terlihat thitung $>$ ttabel yaitu nilai signifikan thitung sebesar $3,949 >$ ttabel $0,025$ ($0,2000$) yang menunjukkan ada pengaruh model CIPP terhadap hasil belajar. Persamaan regresi linier sederhana diperoleh $Y = a + b.X = 28,483 + 0,617 X$ yang menunjukkan arah positif atau peningkatan sebesar $0,617$ dengan nilai

konstanta (a)28,483. Jadi, besarnya sumbangan atau kontribusi pengaruh Model CIPP terhadap hasil belajar siswa sebesar 64,48%, sedangkan sisanya 35,52% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan saran-saran berikut.

1. Bagi Siswa, diharapkan siswa mampu belajar lebih giat dan bersemangat sehingga apa yang materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat di pahami dengan baik dan dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Guru, diharapkan guru dalam melakukan proses pembelajaran lebih banyak menggunakan cara yang lebih bervariasi dan memahami dengan baik mengenai tentang pelaksanaan dalam proses pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran tidak berkesan membosankan.
3. Bagi Sekolah, diharapkan sekolah dapat memberikan fasilitas kepada guru baik media pembelajaran yang kan digunakan untuk proses belajar mengajar serta memberikan guru-guru sosialisasi atau pelatihan lebih tentang berwirausaha yang kreatif yang dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik siswa sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Bagi Peneliti, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Model CIPP dengan baik karena dari penelitian yang peneliti lakukan ini masih sama seperti penelitian yang sebelum-sebelumnya sehingga akan dapat membantu memperbaiki permasalahan pendidikan di Indonesia

REFERENSI

- Afrika, D. R., Lestari, N. D., & Aradea, R. (2020). Hubungan Antara Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Dengan Minat Berwirausaha Siswa Di Sma PGRI 2 Palembang. *Jurnal Promosi*, 8(2), 48–54.
- Ambiyar, & Muharika. (2019). *Metodologi Penelitian Evaluasi Program (Pertama)*. Alfabeta.
- Arif, M. A. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan Di Kota Makassar*. Eprints Repository Software Universitas Negeri Makassar.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran (P. Latifah (Ed.))*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (R. Damayanti (Ed.); Ketiga)*. Cahaya Prima Sentosa.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. Abdul. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan (Kedua)*. Bumi Aksara.
- Christiani, Y. (2013). Penerapan Model Cipp Dalam Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013. 6, 1–6.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa (Pertama)*. Deepublish.
- Isep, D. (2020). Implementasi Evaluasi Program Pendidikan Karakter Model Cipp (Context, Input, Process, Dan Output). *Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3(1), 37–53.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan (A. Margaretha & E. Harapan (Eds.); Cetakan Ke)*. Noerfikri Offset.
- Lestari, N. D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Kewirausahaan Dengan Metode Reword. *Diskusi Panel Nasioanl Pendidikan Kewirausahaan*, 129–137.
- Masnunah, Lestari, N. D., & Aradea, R. (2020). Pemanfaatan Limbah Kain Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 131–145. <https://doi.org/10.36706/jp.v7i2.12237>
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal Dalam Kemampuan Berbicara. 4(1), 113–122.

- Parsa, I. M. (2018). Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar (B. K (Ed.); Pertama, Issue March). Rasi Terbit.
- Riduwan. (2019). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula (Husdarta, Akdon, Mulyono, & Subandi (Eds.); Ke-11). Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2013). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan (Riduwan (Ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.
- Rusman. (2018). Efektifitas Evaluasi Model Cipp (Contexts, Input, Proses, Product) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di Smp Jati Agung Wage Sidoarjo.
- Suci, P. H. (2020). Evaluasi Kurikulum Berbasis Entrepreneur Di Smk N 4 Surakarta. Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 5, 6–13.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (Ed.); Edisi 3, C). Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2014). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Sfesifik (Ke-15). Rineka Cipta.
- Suryani, E., Hendrawan, R. A., & Rahmawati, U. E. (2021). Model Dan Simulasi Sistem Dinamik. Deepublish.
- Tirtarahardja, U., & La, S. (2015). Pengantar Pendidikan (C.Kedua). Rineka Cipta.
- Valianti, R. M., Lestari, N. D., Kristiawan, M., Danim, S., & Nur, R. (2022). Utilization Of Waste Fabric As A Learning Media To Grow Students' Entrepreneurial Soul. 8(1), 116–124.