
**EVALUASI PROGRAM CERTIFICATE IN GRAPHICS AND MULTIMEDIA
TECHNOLOGY (CGMT) UNTUK MAHASISWA CALON GURU
MATEMATIKA**

Dede Tri Kurniawan, Wahyu Hartono, dan M. Subali Noto

Prodi Pendidikan Matematika FKIP Unswagati

dhe3kurniawan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis program *Certificate in Graphics and Multimedia Technology* (CGMT) yang dilakukan oleh program studi pendidikan matematika FKIP Unswagati Cirebon. CGMT merupakan sebuah pelatihan mengenai kompetensi TIK yang diberikan kepada mahasiswa calon guru matematika yang diselenggarakan program studi pendidikan matematika Unswagati Cirebon bekerjasama dengan lembaga ICT International bersertifikat PT. *Lifelong Learning Multimatic*. Kursus ini memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa untuk menguasai pembuatan grafis dan multimedia pada komputer dengan menggunakan fitur – fitur canggih dalam membangun *web* dinamis dan memahami integrasi antara teori dan aplikasi penggunaannya. Evaluasi merupakan proses penggambaran, pencarian, dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan. Dalam hal program CGMT ini yang melibatkan banyak tahapan pekerjaan, pengelola memerlukan dukungan informasi evaluatif berorientasi manajemen yang handal. Model evaluasi yang tepat untuk program seperti ini adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Dari hasil yang didapat diketahui bahwa Program CGMT ini memenuhi harapan mahasiswa calon guru matematika dalam meningkatkan kompetensi TIK.

Kata Kunci: Evaluasi Program, Model CIPP, Kompetensi TIK

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah cara kita menyimpan, mengakses, mendistribusikan, menganalisa serta mempresentasikan ilmu pengetahuan. *Information & Communication Technology* (ICT) menghadirkan tantangan baru terhadap berbagai asumsi yang berkaitan dengan ide tradisional mengenai perguruan tinggi dan sekaligus akan mentransformasikan format pendidikan tinggi. Pendidikan jarak jauh (*online learning*) diproyeksikan akan menjadi alternatif yang sepadan dengan format pendidikan tradisional yang berbasis kampus. Hal tersebut terjadi karena *online learning* menawarkan substansi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan

personal, menawarkan lingkungan pembelajaran yang didukung oleh simulasi dan multimedia yang semakin mampu mewakili kondisi sebenarnya, keleluasan akses terhadap basis data pengetahuan, interaksi yang baik dengan instruktur yang mumpuni serta tidak terikat ruang dan waktu. Karakteristik seperti ini membuat pembelajaran *online* menjadi alternatif menarik bagi banyak orang.

Peningkatan *soft skill* mahasiswa melalui pembinaan pada kegiatan akademis maupun nonakademis perlu dilakukan secara optimal di perguruan tinggi. Salah satu *Soft Skill* yang diperlukan mahasiswa untuk bisa bersaing dalam dunia global salah satunya adalah kompetensi TIK. Hasil Penelitian tahun 2013 mengenai profil kemampuan TIK mahasiswa calon guru matematika Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon menunjukkan bahwa 75.1% mahasiswa masih rendah dalam penguasaan *Online learning*. Secara umum kompetensi TIK mahasiswa calon guru matematika masih rendah sehingga perlu diadakan program untuk meningkatkan hal tersebut. Dari hal ini perlu dilakukan peningkatan *skill* mahasiswa calon guru matematika akan penguasaan kompetensi TIK melalui sebuah program kursus kurikuler yang bersertifikat internasional agar mahasiswa calon guru ini memiliki nilai jual tambah dalam bersaing. Dengan harapan saat mahasiswa calon guru ini lulus, mereka tidak hanya memiliki ijazah dan transkrip nilai, namun dilengkapi juga dengan sertifikat kompetensi TIK yang diakui oleh dunia luar sebagai nilai tambah dalam bersaing dengan dunia global.

Certificate in Graphics and Multimedia Technology (CGMT) merupakan sebuah kursus mengenai kompetensi TIK yang diberikan kepada mahasiswa calon guru matematika yang diselenggarakan program studi pendidikan matematika Unswagati Cirebon bekerjasama dengan lembaga ICT internasional bersertifikat PT. *Lifelong Learning Multimatic*. Kursus ini memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa untuk bisa meningkatkan keterampilan pembuatan grafis dan multimedia pada komputer dengan menggunakan fitur – fitur canggih dalam membangun *web* dinamis dan memahami integrasi antara teori dan aplikasi penggunaannya. Inti dari kursus ini adalah membekali mahasiswa calon guru matematika bagaimana membuat animasi menarik dengan *Adobe Flash*, membuat desain *web* dengan *Adobe Photoshop* dan menggabungkannya ke dalam *Adobe Dreamwaver* menjadi sebuah *website* pembelajaran yang dinamis sebagai sarana *online learning*. Setelah pembekalan materi dan kursus mahasiswa akan diberikan *project* dan evaluasi. Bila nilai yang dicapai mahasiswa tersebut memenuhi kriteria lulus maka mereka berhak mendapat sertifikat, bila gagal maka akan ada remediasi bagi mahasiswa tersebut.

Durasi kursus yang diberikan adalah lima hari untuk setiap rombongan belajar. Adapun tujuan yang ingin diwujudkan pada akhir kursus adalah mahasiswa dapat menggunakan komputer untuk desain dan pengembangan aplikasi grafis dan teknologi multimedia berbasis komputer. Secara khusus, mereka akan dapat:

1. Memahami konsep dan operasi dasar yang melibatkan komputer grafis dan multimedia aplikasi.
2. Menghargai pentingnya integrasi perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi yang efektif dan efisien.
3. Menghasilkan proyek dan dokumen menggunakan fitur canggih komputer grafis dan multimedia yang lebih baik pada aplikasinya.
4. Mendesain dan mengembangkan *website* dinamis untuk tujuan belajar.
5. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan pribadi dan kerja profesional.

Program CGMT ini sudah berjalan pada tahun 2013, namun evaluasi yang dirancang belum banyak mengungkap aspek proses dan produk mahasiswa calon guru matematika selama mengikuti program kursus CGMT. Pada tulisan ini akan dipaparkan hasil evaluasi program yang mengungkapkan sisi konteks, input, proses dan produk dari program CGMT.

Tujuan dan Manfaat Evaluasi Program CGMT

Tujuan umum yang ingin dicapai dari evaluasi program CGMT ini adalah mendeskripsikan efektifitas program CGMT terhadap peningkatan kompetensi TIK mahasiswa calon guru matematika Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unswagati Cirebon yang telah dilaksanakan pada tahun 2013.

Tujuan khusus dari evaluasi program CGMT ini adalah untuk menganalisis seberapa tinggi kinerja masing-masing komponen yang terkait dalam proses melaksanakan kursus/pelatihan yang dapat mendukung kelancaran proses dan pencapaian tujuan. Secara rinci tujuan khusus tersebut adalah untuk :

1. Menganalisis tingkat keberhasilan pelaksanaan program CGMT yang telah dilaksanakan.
2. Mendeskripsikan kondisi sarana prasarana yang digunakan dalam menunjang pelaksanaan program CGMT sesuai tujuan.
3. Mendeskripsikan kualifikasi dan beban kerja pemateri.
4. Menganalisis faktor-faktor yang menjadi kendala pencapaian tujuan program CGMT.
5. Mendeskripsikan proses pelaksanaan program CGMT.

6. Menganalisis efektivitas kurikulum yang diimplementasikan pemateri pada program CGMT.
7. Mendeskripsikan profil pencapaian kompetensi TIK melalui program CGMT.
Manfaat hasil evaluasi program ini bagi lembaga khususnya Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unswagati Cirebon adalah diperolehnya:
 1. Data yang akurat, dan menjadi bukti empiris tentang tingkat efektifitas pelaksanaan program CGMT.
 2. Informasi akurat sebagai dasar (1) pembinaan dan peningkatan pelaksanaan program, (2) bantuan teknis persiapan dan pelaksanaan pelaksanaan program CGMT; (3) penyempurnaan pelaksanaan program CGMT; (4) penyempurnaan kurikulum yang akan diintegrasikan dalam perkuliahan terkait program ini.
 3. Profil kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unswagati Cirebon dalam pelaksanaan program CGMT, sebagai salah satu gambaran kondisi daya saing mahasiswa dan tingkat kesiapan calon guru dalam membelajarkan terkait kompetensi TIK.

B. METODE EVALUASI PROGRAM

Mekanisme desain evaluasi program CGMT yang digunakan adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model ini bertujuan untuk memonitor dan mengevaluasi implementasi program CGMT melalui pengembangan perangkat instrumen untuk mendukung implementasi program CGMT lebih efektif.

Evaluasi konteks berfungsi sebagai *need assessment* yaitu mencari kebutuhan, kelemahan dan masalah yang dihadapi mahasiswa calon guru matematika dalam ketercapaian penguasaan kompetensi TIK agar menjadi profesional guru matematika. Dari hasil evaluasi konteks dapat disimpulkan substansi apa yang perlu menjadi muatan kegiatan kursus program CGMT, khususnya aspek-aspek kompetensi apa yang perlu dikembangkan pada diri mahasiswa calon guru matematika melalui kegiatan kursus program CGMT.

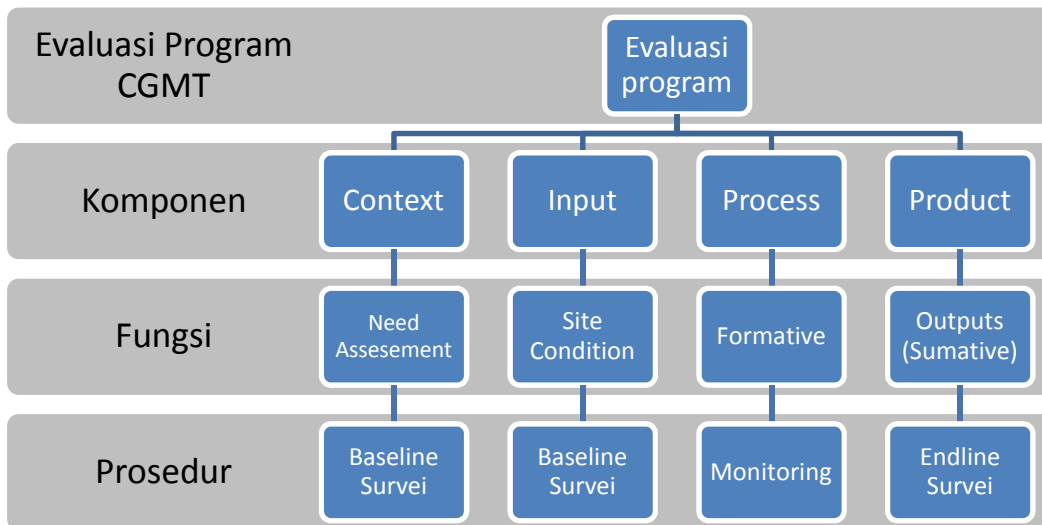
Evaluasi input berfokus pada pengumpulan informasi input yang penting seperti profil mahasiswa calon guru dalam tingkat penguasaan kompetensi TIK, profil pemateri (latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar) dan fasilitas internet yang tersedia dikampus. Dari evaluasi input dapat disimpulkan pendekatan pengelolaan apa yang perlu diterapkan dalam kursus program CGMT, model kursus apa yang perlu ditumbuhkembangkan.

Sasaran "*baseline survey*" diarahkan pada pengumpulan informasi yang diperlukan untuk evaluasi **konteks** dan **input**. Oleh karenanya disain dan

instrumen *baseline survey* perlu dirancang dengan merujuk pada kebutuhan pengumpulan informasi secara komprehensif tentang problem lapangan yang berkaitan dengan kompetensi TIK, keberadaan peralatan pendukung kursus program CGMT, selain profil input lainnya, seperti kondisi pemateri dan mahasiswa calon guru matematika.

Evaluasi proses (dapat disebut *monitoring*) berkenaan dengan kajian seberapa jauh pelaksanaan operasional program CGMT berjalan secara efektif ke arah pengembangan peningkatkan kompetensi TIK calon guru matematika yang diharapkan. Evaluasi proses bersifat sebagai evaluasi formatif, sehingga hasil evaluasi perlu segera diumpunbalikkan kepada pihak-pihak terkait.

Evaluasi produk yakni **evaluasi output**. Evaluasi output terarah pada hasil langsung (*direct*) program, baik berupa produk bahan ajar berbasis TIK yang dihasilkan oleh mahasiswa calon guru matematika. Untuk menganalisis output dari program direncanakan menggunakan survey yaitu *End-line Survey* pada akhir program. Kerangka kerja program evaluasi dapat diilustrasikan dalam Gambar 1. berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Kerja Evaluasi program *Certificate Graphic and Multimedia Technology (CGMT)*

a. Paramater/Variabel yang Dievaluasi

Secara garis besar, parameter-parameter yang dikehendaki dalam setiap metode evaluasi pada setiap tahapan pelaksanaan program harus memenuhi persyaratan kegunaan/manfaat (*Utility*) (memenuhi kebutuhan pengguna akan informasi), *feasibility* (realistik, hati-hati, sederhana), selaras (*propriety*) (legal, etis,

menghargai sumber informasi) serta akurat (*accuracy*) (secara teknis informasi menyuarakan fitur yang menentukan nilai, manfaat dan makna dari evaluasi).

Dalam hal infrastruktur, parameter yang diperlukan antara lain kecukupan kualitas maupun kuantitas, kebergunaan dan kemudahan penggunaan. Dalam hal SDM diperlukan parameter yang menggambarkan kompetensi pemateri, mahasiswa calon guru matematika yang terlibat dalam seluruh proses implementasi program. Dalam hal konten dan aplikasi dikehendaki parameter yang menggambarkan kualitas dan kedalaman materi subjek serta metode atau pendekatan pemberian kursus yang diterapkan.

b. Diagram Alur dan Penjelasan Proses Evaluasi

Program CGMT melibatkan banyak tahapan. Pengelola memerlukan dukungan informasi evaluatif berorientasi manajemen yang handal, yang memberi gambaran rinci tentang pelaksanaan pada setiap tahapannya. Model evaluasi yang tepat untuk program seperti ini adalah model CIPP yang diperkenalkan oleh Stufflebeam. Metode evaluasi yang dipakai dalam dalam setiap tahap CIPP adalah seperti yang tertera dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 1.

Metode Evaluasi Program CGMT menggunakan Model CIPP

Metode	Konteks	Input	Proses	Produk
				Keefektifan
Survey	√		√	√
Tinjauan literatur	√	√		
Tinjauan Dokumen	√	√	√	
Advokasi tim		√		
Profil Program		√	√	√
Observasi 'on-site'			√	√
Studi Kasus			√	√
Studi Komparatif		√		√
Wawancara 'Stakeholder'	√		√	√
Dengar pendapat	√	√		√
Analisis Biaya	√	√	√	√
Sintesis Pelaporan	√	√	√	√

c. Alat Pengumpul data

Beberapa metode pengumpulan data yang akan dilakukan, antara lain:

1) Wawancara

Salah satu metode yang digunakan untuk menggali pandangan *stakeholder*, khususnya pemateri dan pengelola institusi kampus, adalah metode wawancara. Untuk menjawab pertanyaan evaluasi yang menyangkut *stakeholder* tertentu, akan dilakukan wawancara terpandu (*guided interview*) terhadap perwakilan *stakeholder* yang diundang secara khusus. Untuk perwakilan pengelola institusi kampus, jika memungkinkan akan mengundang dekan dan ketua jurusan sebagai narasumber. Jika dua pejabat tersebut berhalangan, maka wakil dekan I bidang akademik dan sekretaris program studi matematika sebagai perwakilan pengganti. Untuk perwakilan pemateri, akan diambil dua orang pemateri pemberi kursus CGMT sebagai narasumber.

2) Observasi Lapangan

(a) Observasi Konektivitas Internet Kampus

Observasi ini dilakukan dengan mencoba mengakses situs konektivitas sarana interaksi pemateri dan mahasiswa melalui internet. Observasi dilakukan pada waktu tertentu dari dua access point yang berbeda (menggunakan wireless FKIP Unswagati jaringan internet di sekitar kampus). Hasil observasi ini adalah rerata kecepatan loading upload dan download yang disediakan wireless FKIP Unswagati Cirebon.

(b) Observasi Partisipasi Mahasiswa dalam Kelas

Observasi ini dilakukan secara acak pada satu kelas program CGMT. Observasi ini dilakukan selama jam pemberian kursus. Observasi dilakukan secara simultan pada materi pertemuan yang sama, oleh dua kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga orang pengamat. Pengajar dan mahasiswa akan diberitahu terlebih dahulu bahwa mereka akan diobservasi, walaupun tanggal pasti pelaksanaan observasi akan dirahasiakan hingga hari-H.

3) Survei dengan *Quitioner*

Survei akan dilaksanakan untuk menggali pandangan dan persepsi mahasiswa sebagai pengguna program serta perwakilan pengguna lulusan. Metode ini dipilih karena jumlah *stakeholder* terlalu banyak untuk diambil sampel yang cukup mewakili untuk wawancara. Oleh karena itu, untuk dua kelompok *stakeholder* ini diputuskan untuk dilakukan survey menggunakan kuesioner. Survey untuk mahasiswa dilakukan secara serentak pada waktu yang sudah dialokasikan. Tidak ada proses sampling pada survey ini. Sementara itu, untuk survey terhadap pengguna lulusan dilakukan melalui alumnus yang sudah bekerja kepada atasan langsung mereka.

4) Ujian

Ujian diadakan satu kali pada akhir pelaksanaan program untuk kriteria kelulusan sertifikat. Ujian dilakukan secara paralel, dengan soal yang sama. Soal ujian disusun bersama oleh tim pemateri berdasarkan materi pemberian kursus yang telah diajarkan, dengan bentuk pilihan ganda yang harus dikerjakan dalam waktu tertentu secara *closed book*, serta penilaian produk bahan ajar berbasis TIK yang disusun oleh mahasiswa secara berkelompok maupun individu.

d. Teknik Pegolahan dan analisis data

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai prosedur yang dikehendaki setiap metode evaluasi yang dipakai dalam setiap tahap program. Data kemudian dianalisis secara kuantitatif maupun kualitatif menggunakan metode statistik yang sesuai.

Tabel 3. Pengumpulan Informasi dalam Evaluasi Program CGMT dengan Model Evaluasi CIPP

No.	Komponen Evaluasi	Fokus	Pengumpulan Informasi				Analisis
			Metode	Parameter	Format	Sumber	
1	Konteks	Kesenjangan antara nilai ideal dengan kondisi aktual	Survey, Tinjauan literatur & dokumen, Wawancara, Analisis biaya	Memenuhi syarat: <i>Utility</i> , <i>Feasibility</i> , <i>Propriety</i> , <i>Accuracy</i>	<i>Checklist</i>	<i>Stakeholder</i>	Statistik Kualitatif dan Kuantitatif
2	Input	Infrastruktur Kesiapan SDM	Tinjauan literatur & dokumen, Adv. tim, Studi komparatif, Wawancara, Analisis biaya	Memenuhi syarat: <i>Utility</i> , <i>Feasibility</i> , <i>Propriety</i> , <i>Accuracy</i>	<i>Checklist</i>	Pengelola, Pelaksana, Pengguna (pemateri & Mahasiswa)	Statistik Kualitatif dan Kuantitatif
3	Proses	Konten dan Aplikasi	Survey, Tinjauan dokumen, Profil program Observasi Wawancara	Memenuhi syarat: <i>Utility</i> , <i>Feasibility</i> , <i>Propriety</i> , <i>Accuracy</i>	<i>Checklist</i>	<i>Stakeholder</i>	Statistik Kualitatif dan Kuantitatif
4	Produk	Hasil Pembelajaran	Survey, Tinjauan dokumen, Profil program Observasi Wawancara	Memenuhi syarat: <i>Utility</i> , <i>Feasibility</i> , <i>Propriety</i> , <i>Accuracy</i>	<i>Checklist</i>	Pengguna (Dosen & Mahasiswa) Pengelola	Statistik Kualitatif dan Kuantitatif

Evaluasi ini menggunakan teknik triangulasi untuk memperoleh kebenaran. Menurut Patton, triangulasi data adalah membandingkan dan mengecek kembali kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui alat dan waktu yang berbeda dalam metode kualitatif (Moleong, 1990:178). Dalam penelitian ini triangulasi data dilakukan dengan *cross-check* informasi dari informan yang satu dengan informan yang lain. Teknik triangulasi yang dipilih adalah triangulasi sumber.

Triangulasi sumber merupakan teknik membandingkan dan mengecek kembali kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui alat dan waktu yang berbeda dalam metode kualitatif. Beberapa jalan untuk melakukan teknik ini, yaitu:

1. Membandingkan atau mengecek kembali data hasil pengamatan dengan wawancara kepada informan tersebut.
2. Membandingkan dan mengecek beberapa hal yang telah diucapkan orang didepan umum dengan apa yang diucapkan secara pribadi.
3. Membandingkan dan mengecek informasi yang telah dikatakan orang-orang tentang situasi selama penelitian dengan yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan prespektif informan dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain, seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, dan orang pemerintahan.
5. Membandingkan dan mengecek hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

Dalam penelitian ini, beberapa jalan yang digunakan yaitu dengan membandingkan (1) hasil wawancara dengan hasil pengamatan, (2) perspektif berbagai stakeholder (mahasiswa, pemateri dan pengelola), dan (3) hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan (hasil ujian dan produk yang mahasiswa hasilkan).

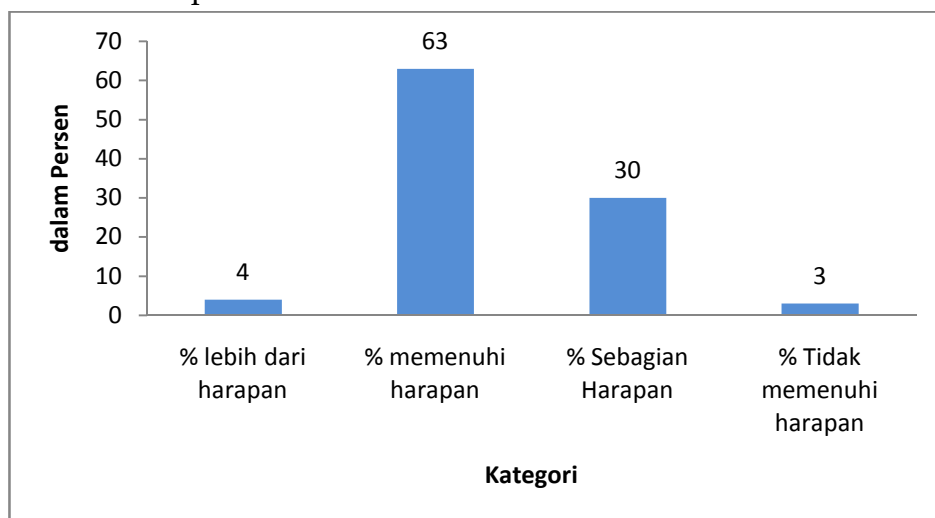
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Pemenuhan Harapan dari Peserta

Peningkatan *soft skill* mahasiswa melalui pembinaan pada kegiatan akademis maupun nonakademis perlu dilakukan secara optimal di perguruan tinggi. Salah satu *soft skill* yang diperlukan mahasiswa untuk bisa bersaing dalam dunia global adalah kompetensi TIK. Hasil Penelitian tahun 2013 mengenai profil kemampuan TIK mahasiswa calon guru matematika Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon menunjukkan bahwa 75.1 % mahasiswa masih rendah dalam penguasaan *online learning*. Secara umum kompetensi TIK mahasiswa calon guru

matematika masih rendah sehingga perlu diadakan program untuk meningkatkan hal tersebut. Dari hal ini perlu dilakukan peningkatan *skill* mahasiswa calon guru matematika akan penguasaan kompetensi TIK melalui sebuah program kursus kurikuler yang bersertifikat internasional agar mahasiswa calon guru ini memiliki nilai jual tambah dalam bersaing.

Dengan harapan saat mahasiswa calon guru ini lulus, mereka tidak hanya memiliki ijazah dan transkrip nilai. Namun dilengkapi juga dengan sertifikat kompetensi TIK yang diakui oleh dunia luar sebagai nilai tambah dalam bersaing dengan dunia global. Secara garis besar, 63% dari peserta program CGMT merasa puas karena program ini berhasil memenuhi apa yang diharapkan. Sebesar 4% diantaranya bahkan menyatakan program ini lebih dari apa yang mereka harapkan. Hanya sekitar 30% yang merasa bahwa program ini hanya memenuhi sebagian harapan mereka. Sebagian kecil saja (3%) yang menyatakan program ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan hasil yang didapatkan ini kemungkinan program ini akan diperpanjang pelaksanaannya, mengingat bahwa program ini sebagian besar telah memenuhi apa yang mahasiswa harapkan dari pelatihan untuk kompetensi TIK ini.

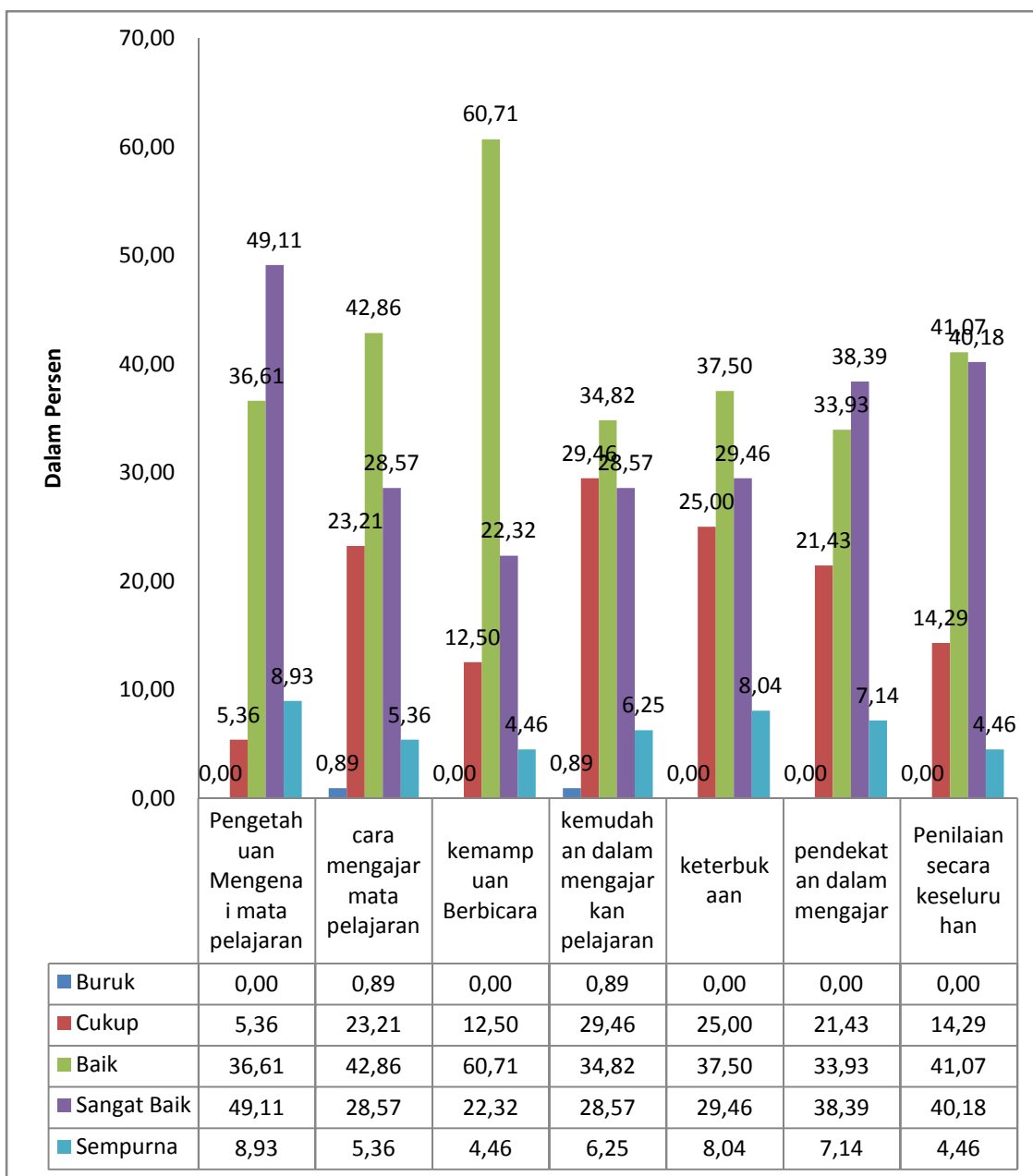


Gambar 2. Pemenuhan kesesuaian harapan peserta dari program CGMT
Evaluasi Trainer/Lecturer di Program CGMT

Secara garis besar bahwa pelaksanaan program CGMT pada tahun pertama (2013) ini sudah baik. Trainer/pemateri dalam program ini memenuhi harapan dari peserta. Pemateri memiliki pengetahuan materi mengenai TIK yang baik, memiliki strategi cara mengajar yang pas dalam memberikan pelatihan TIK, perlu ditingkatkannya kemampuan berkomunikasi dari pemateri, kemudahan dalam mengajarkan pelajaran TIK yang mudah diikuti oleh peserta, adanya keterbukaan,

memiliki pendekatan yang baik dalam mengajar, dan secara keseluruhan pemateri sudah baik dan memenuhi harapan dari peserta.

Persentase tertinggi yang dimiliki oleh pemateri yang dianggap baik oleh peserta adalah pengetahuan pemateri di bidang TIK dan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam membimbing peserta praktek memahami Adobe Flash, Photoshop dan Dreamweaver. Kedepannya pemateri perlu meningkatkan kemudahan cara yang digunakan agar peserta dapat mengikuti program yang diberikan, perlu adanya keterbukaan dan cara mengajar yang lebih baik lagi dalam memberikan kursus TIK ini.



Gambar 3. Hasil *student feedback form* mengenai pemateri program CGMTEvaluasi Program CGMT

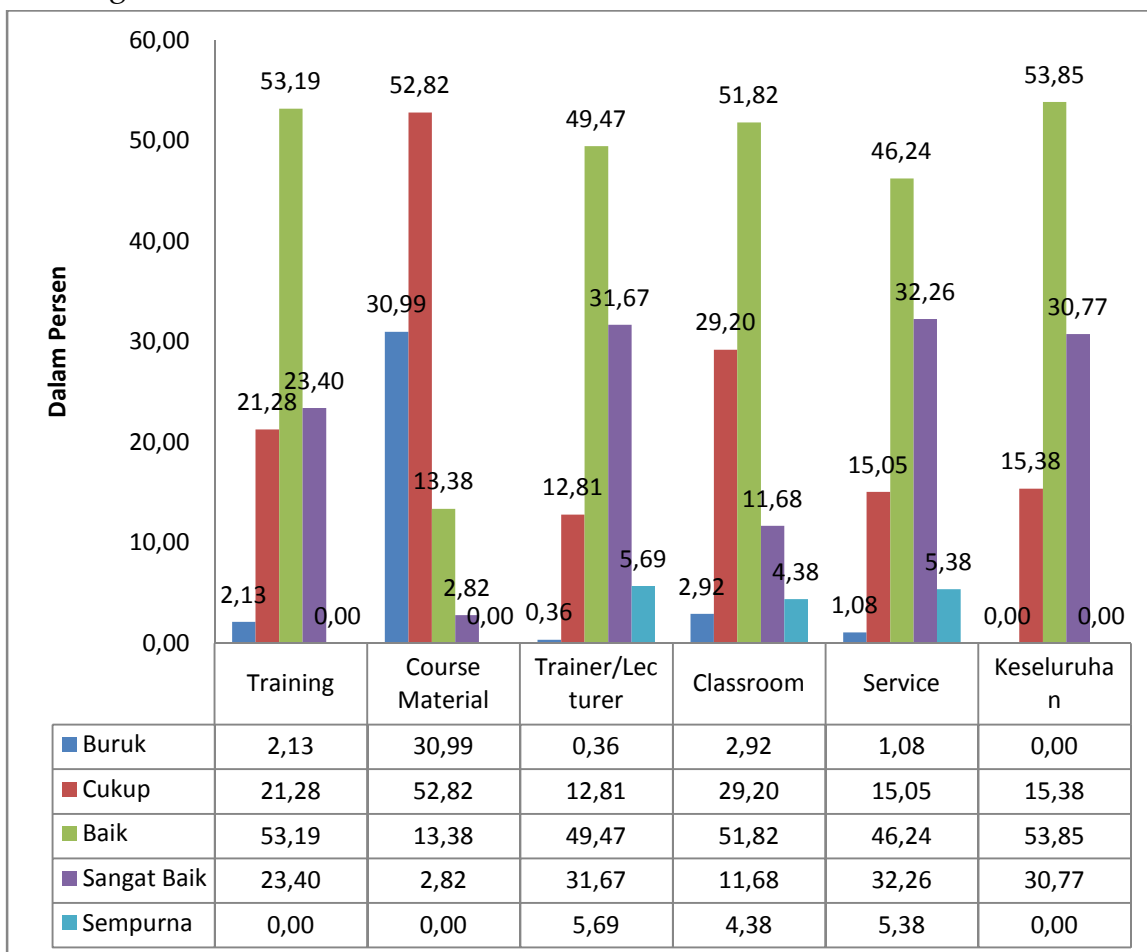
Program CGMT yang telah dilaksanakan di tahun 2013 perlu dievaluasi kembali mengenai material kursus yang diberikan. karena peserta berpendapat bahwa material kursus ini sulit dicerna oleh peserta karena masih dalam bahasa inggris. Namun secara keseluruhan program CGMT ini sudah baik dalam pemberian training, pemateri yang berkualitas, kondisi kelas dengan prasarana yang lengkap dan nyaman dan pemberian pelayanan yang sudah bisa memenuhi harapan. Khusus pada sarana, kampus perlu memberikan perhatian kepada koneksi internet, karena peserta banyak juga yang mengeluhkan tidak stabilnya koneksi internet yang berada dikampus ini.

Pelaksanaan program ini berlangsung selama 1 bulan diikuti oleh 240 mahasiswa yang dibagi menjadi 6 kelas yang masing-masing kelas berisi 40 mahasiswa, dan berdurasi 5 hari untuk masing-masing kelas.

- a. Pelaksanaan pertama 1 kelas 16-20 September 2013 Pukul 08.00-16.00 WIB
- b. Pelaksanaan kedua 2 kelas 23-27 September 2013 Pukul 08.00-16.00 WIB
- c. Pelaksanaan ketiga 2 Kelas 30 Sept-4 Okt 2013 Pukul 08.00-16.00 WIB
- d. Pelaksanaan keempat 1 kelas 7-11 Oktober 2013 Pukul 08.00-16.00 WIB

Sebelum pelaksanaan, panitia yang terdiri dari beberapa orang dosen, harus mempersiapkan *software* yang dibutuhkan seperti Adobe Flash CS4, Dreamweaver CS4 dan Adobe Photoshop CS4. Persiapan mulai dari menginstal *software* kedalam masing-masing laptop peserta, menyiapkan ruangan, dan memastikan setiap peserta ikut disetiap rombongan belajar. Karena keterbatasan jumlah ruangan dan trainer, maka pelaksanaan program ini dibagi menjadi 6 kelas, dimana masing-masing trainer melatih 40 mahasiswa. Setiap minggu sebelum pelatihan dimulai panitia harus memastikan *software* yang dibutuhkan sudah terinstal disetiap laptop peserta, hal ini dilakukan karena prodi pendidikan matematika belum mempunyai laboratorium komputer. Minggu pertama pelaksanaan berlangsung dengan baik, pelatihan dilakukan oleh 1 trainer pada 1 kelas. Pelatihan diikuti peserta dengan antusias, ketertarikan peserta untuk mengikuti pelatihan ini, karena dengan pelatihan ini peserta sebagai calon guru, mendapat kompetensi tambahan dalam persiapan menjadi guru seperti pembuatan bahan ajar, dapat mengembangkan suatu pembelajaran yang berbasis web, mahasiswa dapat membuat desain websitenya sendiri, membuat berbagai animasi dari program flash seperti membuat bangun-bangun dalam geometri, dan materi matematika yang lain. Dengan animasi, materi matematika yang sebagian besar abstrak bisa divisualisasikan dengan baik. Kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan program secara keseluruhan adalah banyak *software* yang error di

sebagian laptop mahasiswa karena laptop tidak memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan untuk diinstal program yang dibutuhkan, solusinya adalah panitia selalu bersiap memperbaiki (menginstal ulang program) jika terjadi error. Kendala kedua adalah kapasitas ruangan yang tidak mencukupi. Idealnya memang untuk 1 trainer melatih 20 mahasiswa.

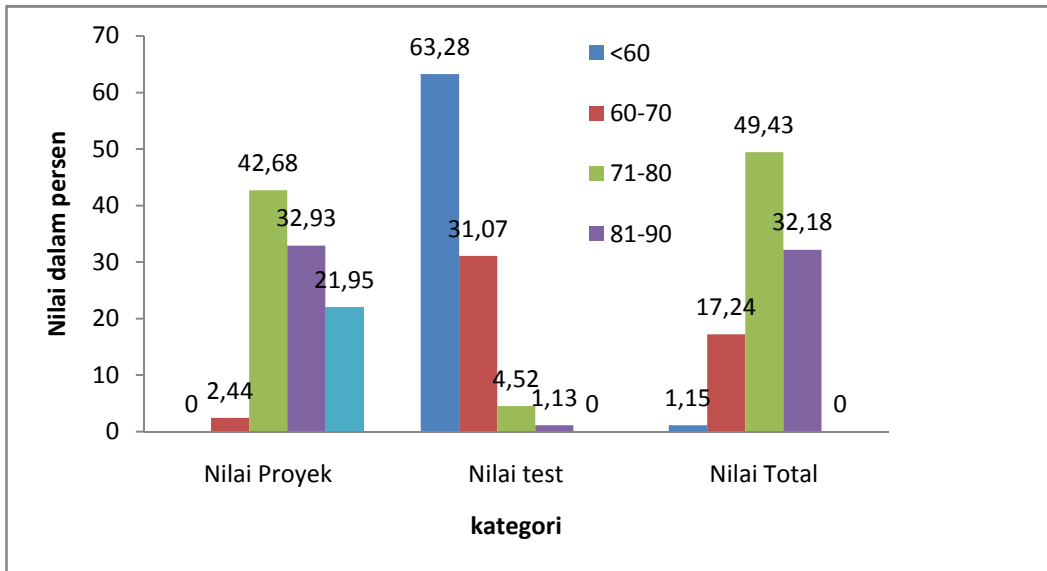


Gambar 4. Feedback pelaksanaan program CGMT

Perolehan Nilai Mahasiswa dalam Program CGMT

Nilai tes tulis yang masih rendah diperoleh oleh peserta. Hal ini karena peserta kesulitan dalam menjawab tes tertulis yang dalam bahasa inggris. namun untuk nilai proyek sudah memenuhi harapan. Hampir 33 % nilai proyek mahasiswa memenuhi kriteria baik. Keseluruhan sebaran nilai mahasiwa masih banyak pada rentang nilai 71-80 yaitu sebesar 49,43 %. Perlu dipertimbangkan masalah penguasaan bahasa inggris dari peserta pelatihan CGMT karena mereka hanya bisa mengikuti instruksi program ini dari instruksi pemateri yang dalam bahasa indonesia. Modul yang masih dalam bahasa inggris membuat kemandirian peserta belum dapat terbangun. Untuk tes tulis khususnya, peserta

bukan berarti tak bisa menjawab apa yang ditanyakan, namun karena keterbatasan penguasaan bahasa asing yang dimiliki, mereka tak bisa secara optimal dalam menjawab pertanyaan tes tulis yang dilaksanakan.



Gambar 5. Distribusi sebaran nilai mahasiswa pada program CGMT 2013

Hasil Karya Desain Website Mahasiswa

Beberapa hasil karya desain website mahasiswa setelah mengikuti CGMT sebagai berikut.

www.e-matematika.net76.net



<http://mathline.comule.com/>



Gambar 6. Contoh Desain Web Mahasiswa



Gambar 7. Contoh Desain Web Mahasiswa

D. SIMPULAN

Program CGMT (*Certificate Graphics and Multimedia Technology*) merupakan pekerjaan berjangka waktu panjang, melibatkan banyak tahapan dan banyak pihak yang berkepentingan, sehingga memerlukan sebuah pengelolaan manajerial yang komprehensif. Pengendali program senantiasa memerlukan dukungan informasi akurat secara berkelanjutan. Model evaluasi yang tepat untuk mendukung pengendali program dalam membuat keputusan-keputusan untuk setiap tindakannya adalah model pendekatan CIPP (*Context, Input, Process dan product*) yang berorientasi manajemen dan bertujuan pengambil keputusan.

Dengan rancangan program ini dibuat, sebagai pedoman untuk para evaluator dalam melaksanakan tugasnya. Segala aspek dalam evaluasi ini masih bersifat terbuka untuk penyempurnaan dan perubahan sesuai dengan kondisi dan situasi pada saat program ini sedang dievaluasi. Semua aspek evaluasi program pada hakekatnya bermuara pada motivasi untuk membuat program CGMT lebih baik dari sebelumnya sehingga mendatangkan manfaat dan berguna bagi para mahasiswa calon guru matematika maupun penyelenggara kursusnya.

DAFTAR PUSTAKA

Firman, Harry.2008. *Monitoring and strategy of lesson study programe*. Makalah dipresentasikan di International Conference on Lesson study (ICLS).

Fitzpatrick, J.L, Worthen, B.R & Sanders, J.R.(2012). *Program evaluation Alternative approach and practical guidance*. pearson : New Jersey.

- Kurniawan, Dede Trie.2013. *Profil kecerdasan majemuk, kemampuan kompetensi TIK dan analisa kesulitan perkuliahan fisika dasar mahasiswa calon guru matematika*. Laporan Studi kasus. Tidak Diterbitkan.
- Nurdiani, Nia.2012. *Penggunaan model CIPP dalam evaluasi program implementasi pembelajaran berbasis TIK di program studi pendidikan biologi FKIP Unpas*. Makalah. Tidak Diterbitkan.
- Salehudin, Imam,2009.*Proposal evaluasi program : Implementasi program pembelajaran berbasis E-Learning pada matakuliah manajemen sumberdaya manusia di Departemen manajemen Fakultas ekonomi Universitas Indonesia*. Depok. Program studi magister terapan psikometri. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Sobandi, Bandi.2009.*Optimalisasi Soft Skill melalui pembinaan organisasi kemahasiswaan*.Workshop Pengembangan soft skill mahasiswa Universitas Bung hatta Padang.
- Sufflebeam, D.L.2003.*The CIPP Models for evaluation*. Portland, Oregon.
- Tim Pengembang Kompetensi Lulusan Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unswagati Cirebon. 2012. *Rencana strategis pengembangan kualitas lulusan mahasiswa calon guru matematika FKIP Unswagati Cirebon*. Cirebon. : program studi pendidikan matematika FKIP Unswagai Cirebon.