

## **EVALUASI PROGRAM EKSTRAKURIKULER TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DI SD NEGERI PADAAN 02**

Rizki Darmawan<sup>1</sup>, Agustina Tyas Asri Hardini<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
[1292021037@student.uksw.edu](mailto:1292021037@student.uksw.edu), [agustina.hardini@uksw.edu](mailto:agustina.hardini@uksw.edu)

### **ABSTRACT**

*The mastery of information and communication technology has become a crucial need in the era of globalization. This study aims to evaluate the extracurricular program of information and communication technology at SD Negeri Padaan 02. The research used a qualitative approach with the CIPP evaluation model covering aspects of context, input, process, and product. Data collection techniques included interviews, observations, and document studies, while data analysis was conducted through data reduction, data presentation, triangulation, and conclusion drawing. The results showed that the program was designed according to the needs of students and the school's vision, supported by adequate facilities and human resources despite some technical obstacles. The implementation process was effective, and the program outcomes indicated an improvement in students' technological skills. This study concludes that the extracurricular information and communication technology program at SD Negeri Padaan 02 successfully achieved its goals, with recommendations to enhance facilities maintenance and activity documentation.*

**Keywords:** *ICT extracurricular, program evaluation, technological skills, CIPP model, elementary education*

### **ABSTRAK**

Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan penting di era globalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi di SD Negeri Padaan 02. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model evaluasi CIPP yang meliputi aspek konteks, input, proses, dan produk. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan studi dokumen, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, triangulasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program telah disusun sesuai kebutuhan peserta didik dan visi sekolah, dengan fasilitas dan sumber daya manusia yang memadai meskipun terdapat kendala teknis. Proses pelaksanaan berjalan efektif dan hasil program menunjukkan peningkatan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa program ekstrakurikuler teknologi informasi dan komunikasi di SD Negeri Padaan 02 berhasil mencapai tujuan yang

ditetapkan, dengan rekomendasi untuk meningkatkan pemeliharaan fasilitas dan dokumentasi kegiatan.

**Kata kunci:** ekstrakurikuler TIK, evaluasi program, keterampilan teknologi, model CIPP, pendidikan dasar

### **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi yang pesat, dewasa ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, mencakup bidang ekonomi, sosial, kesehatan, komunikasi, hingga pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi, khususnya, telah menjadi motor utama dalam mendorong transformasi berbagai sektor. Salah satu dampak positif dari perkembangan ini adalah dunia pendidikan. Noviani (2019) menjelaskan bahwa saat ini teknologi memegang peranan yang penting dalam bidang Pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah merevolusi cara guru mengajar, cara peserta didik belajar, dan cara institusi pendidikan menyelenggarakan sistem pembelajaran secara keseluruhan. Model pembelajaran tradisional yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered learning) mulai bergeser menuju model pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (student-centered learning), berkat pemanfaatan teknologi digital.

Teknologi tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi dengan cara yang lebih cepat dan efisien, tetapi juga memperluas cakupan sumber belajar melalui akses ke berbagai informasi global yang tersedia secara daring. Maulana (2022) menyatakan bahwa arus perkembangan teknologi yang semakin maju dan serba cepat sehingga membutuhkan pemerataan fasilitas dan sarana untuk menunjang pemanfaatan teknologi. Peserta didik kini tidak lagi terbatas pada buku teks atau sumber lokal, melainkan dapat mengakses jurnal internasional, video pembelajaran, simulasi interaktif, dan forum diskusi daring yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, penggunaan teknologi seperti Learning Management System (LMS), video conference, augmented reality, dan gamifikasi pembelajaran memberikan dimensi baru dalam kegiatan belajar mengajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Dalam konteks ini, teknologi berperan penting dalam membuka ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, yang meliputi berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*). Keterampilan ini, yang dikenal dengan istilah 4C's, menjadi kompetensi inti yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang semakin cepat. Menurut Husaini (2014) keberadaan teknologi bagi dunia Pendidikan berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif. Melalui integrasi teknologi, peserta didik didorong untuk berpikir lebih analitis, mencari solusi atas masalah kompleks, menghasilkan ide-ide inovatif, bekerja sama dalam tim lintas budaya, serta mengomunikasikan ide-idenya secara efektif dalam berbagai format media.

Lebih jauh, peran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi semakin strategis, terutama dalam upaya menciptakan sistem

pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan responsif terhadap perubahan zaman yang dinamis. Teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan gaya, kecepatan, dan minat mereka masing-masing. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), yang lebih relevan dengan kebutuhan dunia nyata. Dengan menggunakan platform digital, guru dapat merancang kegiatan belajar yang mendorong peserta didik untuk melakukan riset, berinovasi, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek-proyek nyata.

Seiring dengan semakin strategisnya peran teknologi dalam pendidikan, tantangan baru pun muncul. Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai, sehingga kesenjangan digital (*digital divide*) menjadi isu yang perlu diatasi. Selain itu, keterampilan digital guru juga menjadi faktor penentu keberhasilan integrasi teknologi di kelas. Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menggunakan

teknologi, tetapi juga untuk mengintegrasikan secara pedagogis dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan profesional guru melalui pelatihan dan pendampingan berkelanjutan menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Dengan berbagai potensi dan tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu dilakukan secara bijaksana dan berkelanjutan. Menurut Nurdyansyah (2017) manfaat positif teknologi adalah kemudahan belajar dan sebagai sumber mencari referensi pengetahuan, sedangkan dampak negatifnya juga mampu menjerumuskan ke dalam hal yang tidak baik, sehingga harus berhati-hati dalam menggunakan teknologi. Pendekatan strategis dan komprehensif harus diterapkan agar integrasi teknologi benar-benar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses pendidikan, serta membentuk peserta didik yang literat digital, kreatif, dan adaptif. Ke depan, pendidikan berbasis teknologi diharapkan mampu tidak hanya mencetak peserta didik yang cerdas secara akademik, tetapi juga membentuk insan pembelajar

sepanjang hayat yang mampu menjadi inovator dan kontributor aktif dalam masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge society*).

Menurut Taufik (2022), perkembangan teknologi mampu mempermudah proses pembelajaran serta penyampaian materi kepada peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Dengan dukungan teknologi, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih dinamis, sementara peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Teknologi memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), kolaborasi daring (*online collaboration*), serta akses tak terbatas terhadap berbagai sumber belajar global, seperti jurnal ilmiah, video pembelajaran, simulasi interaktif, dan forum diskusi internasional. Akses ini memperkaya pengalaman belajar peserta didik, menjadikan proses pendidikan lebih terbuka, inklusif, dan berbasis pada kebutuhan abad ke-21.

Dalam konteks ini, teknologi bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu yang mempercepat dan mempermudah tugas administratif

dalam pembelajaran, tetapi juga bertransformasi menjadi media utama dalam pengembangan pendekatan dan metode pembelajaran. Integrasi teknologi ini memungkinkan diterapkannya berbagai pendekatan inovatif seperti flipped classroom, blended learning, gamification, dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Pendekatan-pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, yang bertanggung jawab atas perkembangan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nuryana (2019) yang menegaskan bahwa teknologi dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik secara interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan ilmu pengetahuan modern. Dengan teknologi, peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen pengetahuan melalui aktivitas-aktivitas seperti membuat video pembelajaran, mengembangkan blog pendidikan, berpartisipasi dalam proyek kolaboratif lintas negara, dan lain sebagainya. Teknologi juga memungkinkan personalisasi

pembelajaran, di mana materi dan aktivitas belajar dapat disesuaikan dengan minat, gaya belajar, dan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan kini telah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat ditawar lagi. Perkembangan industri 4.0 dan society 5.0 menuntut generasi muda untuk menguasai keterampilan digital dasar hingga lanjutan, mulai dari literasi digital, berpikir komputasional, hingga kecakapan menggunakan kecerdasan buatan (artificial intelligence) secara etis. Oleh karena itu, penting bagi semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dan praktik pembelajaran sehari-hari.

Di tingkat pendidikan dasar, pengenalan teknologi sejak dini berperan strategis dalam membentuk dasar keterampilan abad 21 peserta didik. Dengan teknologi, peserta didik tidak hanya diajarkan tentang bagaimana menggunakan perangkat, tetapi juga tentang bagaimana memahami, menciptakan, dan

berinovasi menggunakan teknologi tersebut. Pendidikan dasar yang berbasis teknologi dapat membantu mengurangi kesenjangan digital di masa depan dan memastikan bahwa semua peserta didik, tanpa memandang latar belakang sosial ekonomi, memiliki kesempatan yang sama untuk sukses dalam era digital. Selain itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran juga dituntut untuk memiliki literasi teknologi yang memadai. Guru perlu mampu memilih, menggunakan, dan mengevaluasi berbagai teknologi pembelajaran secara kritis agar penggunaannya benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru menjadi kunci utama untuk memastikan bahwa transformasi digital dalam pendidikan berjalan efektif dan berkelanjutan.

Dengan demikian, perkembangan teknologi membawa implikasi besar terhadap cara pandang dunia pendidikan terhadap proses belajar mengajar. Teknologi bukan lagi sekadar pilihan tambahan, melainkan sebuah kebutuhan esensial yang harus diintegrasikan secara strategis dan holistik ke dalam seluruh aspek pendidikan. Integrasi ini, jika

dilakukan dengan tepat, akan membantu membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kreatif, adaptif, kolaboratif, dan siap menghadapi tantangan dunia global yang terus berubah.

Di Indonesia, upaya pengintegrasian teknologi dalam pendidikan telah dilakukan melalui berbagai program strategis yang diinisiasi oleh pemerintah, seperti Gerakan Literasi Digital, Program Sekolah Penggerak, dan penyediaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke sekolah-sekolah. Gerakan Literasi Digital bertujuan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat, termasuk di sektor pendidikan, dengan memberikan pelatihan penggunaan teknologi kepada guru dan siswa. Program Sekolah Penggerak, di sisi lain, menempatkan integrasi teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam transformasi sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, adaptif, dan berbasis kompetensi. Selain itu, upaya konkret seperti penyediaan perangkat TIK ke sekolah, baik melalui program pemerintah pusat maupun daerah, diharapkan dapat

meningkatkan akses dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa berbagai tantangan masih harus dihadapi dalam proses pengintegrasian teknologi ini. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas di banyak sekolah, terutama di daerah terpencil atau tertinggal. Banyak sekolah masih kekurangan perangkat komputer, akses internet yang stabil, serta sumber daya listrik yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain keterbatasan sarana, rendahnya tingkat literasi digital di kalangan guru dan siswa juga menjadi hambatan serius. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dan merasa kesulitan untuk mengintegrasikan teknologi secara pedagogis dalam rencana pembelajaran mereka. Di sisi peserta didik, meskipun generasi muda dikenal sebagai "digital natives", keterampilan digital yang mereka

miliki seringkali terbatas pada penggunaan media sosial dan aplikasi hiburan, bukan pada pemanfaatan teknologi untuk tujuan akademik dan produktif.

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah kesenjangan akses antar wilayah, yang menciptakan ketimpangan digital (digital divide) di Indonesia. Di wilayah perkotaan, peserta didik umumnya memiliki akses yang lebih baik terhadap perangkat teknologi dan internet dibandingkan dengan peserta didik di daerah pedesaan atau kepulauan terpencil. Ketimpangan ini berpotensi memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan, mengingat bahwa kemampuan memanfaatkan teknologi menjadi salah satu faktor penentu dalam pencapaian hasil belajar peserta didik di era digital. Oleh sebab itu, ide sekolah dalam mengembangkan program berbasis teknologi, baik yang terintegrasi dalam kurikulum inti maupun melalui kegiatan ekstrakurikuler, menjadi sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Ide ini tidak hanya terbatas pada pengadaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup penguatan kapasitas guru

melalui pelatihan berkelanjutan, penyusunan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan era digital, serta penciptaan budaya sekolah yang mendukung inovasi dan pembelajaran berbasis teknologi.

Wulandari (2022) menyatakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran baik dilaksanakan disekolah maupun diluar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya dari berbagai bidang studi. Kegiatan ekstrakurikuler berbasis TIK, misalnya, dapat menjadi wadah yang fleksibel dan kreatif untuk melatih peserta didik dalam keterampilan teknologi di luar jam pelajaran formal. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pencipta konten digital yang produktif dan bertanggung jawab. Menurut Pambudi (2025) program ekstrakurikuler TIK merupakan implementasi literasi teknologi dalam pendidikan formal yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif siswalde-ide ini, jika dilakukan secara konsisten dan terstruktur, akan berkontribusi besar dalam membentuk

generasi muda Indonesia yang melek digital, kreatif, inovatif, serta mampu bersaing ditingkat global. Keberhasilan integrasi teknologi di sekolah juga akan mendorong terciptanya pendidikan yang lebih inklusif dan berkualitas, sejalan dengan visi besar Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia unggul yang siap menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 dan era society 5.0.

Sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam sistem pendidikan nasional. Pada jenjang ini, peserta didik mulai dibekali dengan berbagai keterampilan dasar yang menjadi bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan teknologi sejak dini adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kegiatan ini menjadi ruang alternatif di luar jam pelajaran inti untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat peserta didik dalam bidang teknologi, sekaligus membiasakan peserta didik untuk menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Herlinda (2020) menyatakan bahwa penggunaan

ekstrakurikuler TIK pada tingkat sekolah dasar sama pentingnya dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung, merumuskan masalah, memecahkan masalah pada peserta didik.

Program ekstrakurikuler TIK di SD Negeri Padaan 02 merupakan salah satu bentuk konkret dari upaya pengenalan teknologi sejak dini. Program ini bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam menggunakan perangkat teknologi melalui pengoperasian aplikasi Microsoft Word dan Canva, yang dilaksanakan secara praktik menggunakan perangkat Chromebook. Dalam kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan berbagai keterampilan dasar seperti mengoperasikan perangkat keras, mengetik dengan benar, mengedit teks, menyisipkan gambar, serta mendesain poster sederhana.

Penguasaan keterampilan ini diharapkan dapat mendukung proses belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, serta menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan pendidikan dan dunia kerja di masa depan yang berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi seperti Microsoft Word dalam kegiatan ekstrakurikuler

memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. Melalui aktivitas mengetik, mengedit, dan memformat dokumen, peserta didik tidak hanya belajar mengenali fungsi dasar perangkat lunak pengolah kata, tetapi juga membiasakan diri dengan struktur dan format penulisan yang sesuai standar.

Keterampilan ini sangat fundamental, mengingat di era digital saat ini hampir seluruh aktivitas akademik dan profesional memerlukan kemampuan dalam membuat dokumen tertulis yang rapi dan sistematis. Peserta didik diajarkan untuk mengatur margin, memilih jenis dan ukuran huruf yang tepat, membuat daftar isi, serta mengatur paragraf dan spasi, yang secara tidak langsung membentuk dasar keterampilan administratif mereka di masa depan. Selain itu, penggunaan Canva dalam kegiatan ekstrakurikuler memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas visual mereka. Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis daring memungkinkan peserta didik untuk dengan mudah membuat poster, brosur, kartu ucapan, hingga presentasi visual.

Dalam proses ini, peserta didik belajar tentang elemen dasar desain grafis seperti pemilihan warna, penggunaan font, komposisi tata letak, dan keseimbangan visual. Aktivitas mendesain ini tidak hanya mendorong ekspresi kreatif peserta didik, tetapi juga mengajarkan mereka prinsip-prinsip estetika sederhana yang penting dalam penyampaian informasi visual secara efektif.

Keterampilan yang diperoleh melalui penggunaan Microsoft Word dan Canva ini sangat relevan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, di mana penguasaan teknologi digital menjadi syarat utama untuk sukses dalam pendidikan dan dunia kerja. Menurut Partnership for 21st Century Learning (P21), keterampilan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu dari empat pilar kompetensi yang harus dimiliki oleh generasi muda, bersama dengan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, pembiasaan menggunakan perangkat lunak perkantoran dan aplikasi desain grafis sejak usia dini menjadi langkah strategis untuk membekali peserta didik dengan kemampuan literasi digital yang kuat. Lebih jauh lagi, keterampilan menggunakan Microsoft

Word dan Canva bukan hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi lain seperti kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ketika peserta didik diminta untuk membuat dokumen tertentu atau mendesain poster bertema khusus, mereka dituntut untuk berpikir tentang struktur informasi, menyusun pesan yang efektif, dan memilih cara penyajian visual yang menarik. Proses ini melatih peserta didik untuk merancang, menilai, dan merevisi pekerjaan mereka secara mandiri, yang merupakan bagian dari pembelajaran aktif dan reflektif.

Dalam konteks pembelajaran ekstrakurikuler, penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut juga memberikan ruang bagi diferensiasi pembelajaran, di mana peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dan minat dapat berkembang sesuai dengan potensinya masing-masing. Peserta didik yang memiliki ketertarikan dalam bidang bahasa dapat mengembangkan keterampilan menulis dan mengedit, sementara peserta didik yang cenderung visual dapat lebih mengeksplorasi kemampuan desain mereka. Dengan

demikian, penggunaan Microsoft Word dan Canva dalam program ekstrakurikuler tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan bakat dan minat individual yang beragam.

Melalui integrasi aplikasi ini, sekolah tidak hanya memperkenalkan teknologi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri, kolaborasi, dan inovasi. Peserta didik yang terbiasa menggunakan teknologi untuk menghasilkan karya kreatif sejak dini akan memiliki keunggulan kompetitif dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun dalam memasuki dunia kerja yang semakin berbasis teknologi. Oleh karena itu, program ekstrakurikuler yang berbasis penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Canva merupakan investasi penting dalam membentuk generasi masa depan yang literat digital, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan teknologi yang cepat.

Namun demikian, pelaksanaan suatu program pendidikan tidak dapat dilepaskan dari evaluasi. Evaluasi menjadi instrumen penting untuk mengetahui sejauh mana tujuan program telah tercapai, serta untuk

mengidentifikasi faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan program. Melalui evaluasi, dapat dilakukan perbaikan berkelanjutan yang berlandaskan data dan fakta di lapangan. Evaluasi juga berperan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan strategis terkait pengembangan program di masa depan.

Dalam konteks pendidikan, terdapat berbagai model evaluasi yang dapat digunakan. Salah satu model yang komprehensif dan banyak digunakan adalah model CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model ini menekankan pada empat aspek penting dalam evaluasi program, yaitu konteks (latar belakang dan kebutuhan program), input (sumber daya dan fasilitas yang digunakan), proses (cara pelaksanaan program), dan produk (hasil atau dampak program terhadap peserta didik). Dengan menggunakan model CIPP, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan atau kegagalan program. Melalui model CIPP, evaluasi program ekstrakurikuler TIK

di SD Negeri Padaan 02 akan mencakup analisis terhadap latar belakang program, tujuan yang ingin dicapai, ketersediaan dan pemanfaatan sumber daya, strategi pelaksanaan kegiatan, serta pencapaian hasil yang diharapkan.

Evaluasi ini penting untuk menilai apakah program sudah berjalan sesuai dengan rencana awal, apakah sumber daya yang tersedia telah dimanfaatkan secara optimal, serta apakah program memberikan manfaat nyata bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan teknologi. Selain itu, evaluasi juga memberikan gambaran mengenai aspek-aspek yang perlu diperbaiki, dikembangkan, atau dipertahankan dalam pelaksanaan program ke depan. Dengan demikian, evaluasi program tidak hanya menjadi alat untuk mengukur pencapaian, tetapi juga sebagai wahana refleksi dan inovasi untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

Dalam upaya mendukung hasil evaluasi, perlu diperhatikan juga aspek kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas sekitar. Dukungan orang tua terhadap kegiatan ekstrakurikuler sangat

penting untuk memperkuat hasil belajar peserta didik, baik melalui penyediaan fasilitas belajar di rumah maupun melalui motivasi yang diberikan. Komunitas sekitar juga dapat berperan dalam memperluas akses peserta didik terhadap berbagai sumber belajar berbasis teknologi. Dengan adanya sinergi antara sekolah, orang tua, dan komunitas, program ekstrakurikuler TIK dapat memberikan dampak yang lebih luas dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknologi peserta didik sejak usia dini.

Melalui evaluasi yang sistematis dan menyeluruh berbasis model CIPP, diharapkan program ekstrakurikuler TIK di SD Negeri Padaan 02 dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi nyata dalam membentuk peserta didik yang siap menghadapi tantangan global di masa depan. Evaluasi ini tidak hanya penting untuk keberlanjutan program di tingkat sekolah, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan program serupa guna memperkuat pendidikan berbasis teknologi di Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluatif. Menurut Wekke (2019:49) teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif ditempuh dengan gabungan dari observasi, wawancara, dan studi dokumen sehingga mampu memenuhi kriteria yang ditetapkan. Pendekatan ini dipilih karena dinilai paling sesuai untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pelaksanaan program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Padaan 02. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan para pihak yang terlibat secara lebih komprehensif, sehingga data yang dihasilkan bersifat deskriptif dan kontekstual. Jenis penelitian evaluatif dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas dan efisiensi program ekstrakurikuler, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat, serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil temuan di lapangan.

Evaluasi program dilakukan menggunakan model CIPP (Context, Input, Process, Product) yang

dikembangkan oleh Stufflebeam. Model ini merupakan salah satu model evaluasi program yang paling banyak digunakan dalam bidang pendidikan karena mampu memberikan gambaran yang sistematis dan menyeluruh terhadap seluruh aspek program. Model CIPP menekankan pentingnya menilai konteks (context), yang berkaitan dengan kebutuhan, latar belakang, dan tujuan program; input (input), yang mencakup sumber daya, strategi, dan rencana yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan program; proses (process), yang melihat sejauh mana pelaksanaan program sesuai dengan rencana dan standar yang ditetapkan; serta produk (product), yang mengevaluasi hasil akhir atau dampak dari program terhadap peserta didik.

Penggunaan model CIPP dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemetaan yang utuh mengenai berbagai komponen dalam program ekstrakurikuler TIK. Pada aspek konteks, penelitian ini mengidentifikasi relevansi tujuan program dengan visi misi sekolah serta kebutuhan peserta didik dalam penguasaan teknologi informasi. Pada aspek input, penelitian menilai kecukupan dan kesiapan sarana

prasarana, kompetensi guru pembimbing, serta dukungan dari berbagai pihak terkait. Pada aspek proses, penelitian menggali bagaimana implementasi program dilakukan, termasuk strategi pembelajaran yang diterapkan dan kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Sementara itu, pada aspek produk, penelitian menganalisis pencapaian hasil yang diharapkan, baik dari sisi keterampilan teknologi peserta didik maupun dampak lain yang muncul sebagai akibat dari pelaksanaan program.

Model CIPP dipilih dalam penelitian ini karena mampu menghasilkan informasi yang tidak hanya menggambarkan keberhasilan atau kegagalan program, tetapi juga memberikan rekomendasi konkret untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan menggunakan pendekatan ini, hasil evaluasi diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan program ekstrakurikuler TIK di masa depan, sehingga program tersebut dapat semakin efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Data dikumpulkan menggunakan tiga teknik, yaitu; wawancara, observasi, dan studi dokumen. Pada kegiatan wawancara dilakukan secara mendalam kepada kepala sekolah, pembimbing ekstrakurikuler, peserta didik kelas IV, V, dan VI yang mengikuti program, serta orang tua peserta didik. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi tentang latar belakang program, pelaksanaan kegiatan, serta dampak dari program ekstrakurikuler TK. Teknik yang kedua yaitu observasi, menurut Mitanto (2016) observasi adalah Tindakan atau proses pengumpulan informasi melalui media pengamatan secara langsung dengan memperhatikan objek penelitian kemudian melakukan pencatatan atau perekaman untuk analisis informasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pelaksanaan ekstrakurikuler TIK, penggunaan sarana prasarana, serta aktivitas peserta didik selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan dengan lembar observasi yang sudah disusun berdasarkan indikator model CIPP. Teknik yang ketiga, studi dokumen, digunakan untuk mengumpulkan data sekunder yang

berkaitan dengan program ekstrakurikuler, seperti dokumen perencanaan kegiatan, daftar hadir peserta, daftar fasilitas, serta dokumen hasil karya peserta.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas subjek-subjek utama yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam pelaksanaan program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Padaan 02. Subjek utama tersebut meliputi kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dan pengambil keputusan program di tingkat satuan pendidikan, guru pembimbing sebagai pelaksana teknis kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik sebagai penerima manfaat program, serta orang tua sebagai pihak yang turut memberikan dukungan moral dan logistik terhadap keikutsertaan anak-anak mereka dalam kegiatan. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan program, seperti dokumen rencana kegiatan ekstrakurikuler, daftar hadir, dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto dan video, serta hasil karya peserta didik yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data mentah yang diperoleh dari lapangan ke dalam bentuk yang lebih terstruktur dan relevan dengan fokus penelitian. Reduksi ini penting untuk menghindari kelebihan data yang tidak sesuai dengan tujuan evaluasi. Tahap kedua adalah penyajian data, yang dilakukan dalam bentuk uraian naratif, kutipan langsung dari subjek penelitian, serta tabel ringkasan untuk menggambarkan kecenderungan temuan secara visual. Penyajian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai kondisi pelaksanaan program ekstrakurikuler dari keempat aspek model CIPP.

Tahap ketiga adalah triangulasi, yang dilakukan baik dari sisi sumber maupun teknik pengumpulan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber yang berbeda, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil dari

wawancara, observasi, dan dokumentasi. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan validitas data dan memastikan bahwa temuan yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu proses menginterpretasikan makna data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, kemudian membandingkannya dengan rumusan masalah penelitian untuk memperoleh jawaban atas tujuan evaluasi.

Dengan tahapan analisis data tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menyusun gambaran menyeluruh dan mendalam tentang efektivitas pelaksanaan program ekstrakurikuler TIK di SD Negeri Padaan 02. Hasil yang diperoleh tidak hanya digunakan untuk mengukur keberhasilan program dari segi hasil akhir, tetapi juga untuk memahami proses yang berlangsung, kendala yang dihadapi, serta potensi perbaikan yang dapat diterapkan di masa mendatang. Dengan demikian, hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah dalam merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan program-program serupa agar lebih berdampak dan berkelanjutan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Padaan 02 menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru pembimbing, peserta didik, dan orang tua siswa, observasi langsung terhadap pelaksanaan program, serta studi dokumen yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, diperoleh beberapa temuan penting yang menjadi dasar evaluasi.

Pada aspek konteks, hasil penelitian menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler TIK telah dirancang secara selaras dengan visi dan misi sekolah, yang menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk literasi teknologi. Program ini disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik untuk menguasai keterampilan teknologi dasar yang

relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan program ini mencakup beberapa aspek utama, yakni pengenalan peserta didik terhadap perangkat teknologi, peningkatan kreativitas melalui penggunaan aplikasi desain, penguatan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas berbasis teknologi, serta pengembangan sikap etis dalam penggunaan perangkat digital. Dukungan dari lingkungan sekolah dan antusiasme peserta didik terhadap kegiatan ini mengindikasikan bahwa program tersebut dibutuhkan dan relevan dengan kebutuhan aktual.

Pada aspek input, ditemukan bahwa SD Negeri Padaan 02 telah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung keberlangsungan program ekstrakurikuler TIK. Sarana yang tersedia meliputi 15 unit Chromebook yang dapat digunakan peserta didik secara bergantian dalam sesi kegiatan, serta jaringan internet yang stabil untuk mendukung penggunaan aplikasi berbasis daring. Selain sarana prasarana, aspek sumber daya manusia juga menjadi perhatian. Kepala sekolah berperan aktif dalam mendukung kebijakan pengembangan program ini, sedangkan guru pembimbing memiliki

kompetensi dasar dalam bidang TIK yang memadai untuk mengajarkan materi kepada peserta didik. Dukungan dari orang tua siswa juga tercermin dari keterlibatan mereka dalam memfasilitasi anak-anak untuk mengikuti program secara rutin. Meskipun demikian, ditemukan kendala berupa kerusakan ringan pada dua unit Chromebook yang menyebabkan pembelajaran harus dilakukan dengan berbagi perangkat antar peserta didik, sehingga berpotensi mengurangi efektivitas praktik individu.

Pada aspek proses, pelaksanaan program ekstrakurikuler TIK berjalan secara teratur setiap hari Selasa pada pukul 12.30 hingga 14.00 WIB. Materi pembelajaran dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan dasar perangkat Chromebook, pengoperasian Microsoft Word untuk mengetik dan mengedit dokumen, hingga penggunaan Canva untuk membuat poster sederhana. Guru pembimbing menggunakan metode pembelajaran demonstrasi diikuti dengan praktik mandiri, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti kegiatan

dengan antusias, menunjukkan keterlibatan aktif dalam praktik, dan mampu menyelesaikan tugas-tugas sederhana dengan bimbingan minimal. Pelaksanaan kegiatan secara umum berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun, meskipun sesekali mengalami penyesuaian jadwal akibat hari libur nasional atau kegiatan sekolah lain seperti lomba atau perayaan hari besar.

Pada aspek produk, ditemukan bahwa program ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat teknologi dasar. Peserta didik mampu membuka, menggunakan, dan menyimpan dokumen menggunakan Microsoft Word, serta mampu membuat poster sederhana menggunakan Canva dengan kreativitas masing-masing. Selain peningkatan keterampilan teknis, program ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat peserta didik terhadap bidang teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa peserta didik menunjukkan ketertarikan lebih lanjut dengan mengembangkan kemampuan desain sederhana di luar sesi ekstrakurikuler. Selain itu, partisipasi aktif dalam kegiatan ini juga meningkatkan

kepercayaan diri peserta didik dalam menggunakan perangkat digital, yang sebelumnya masih menjadi tantangan bagi sebagian besar dari mereka. Hasil karya peserta didik bahkan sempat dipamerkan dalam kegiatan internal sekolah sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaian mereka.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler TIK di SD Negeri Padaan 02 telah dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital peserta didik. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperbaiki, program ini berhasil memenuhi tujuan awalnya dalam memperkenalkan teknologi sejak dini kepada peserta didik dan mengembangkan keterampilan dasar yang penting untuk masa depan mereka. Evaluasi ini menjadi dasar penting untuk penyempurnaan program ke depan, khususnya dalam perawatan sarana prasarana dan pengembangan materi yang lebih variatif agar peserta didik semakin tertarik dan termotivasi untuk terus belajar teknologi.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Padaan 02 telah dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip evaluasi berbasis model CIPP. Evaluasi ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap kekuatan dan kelemahan program, serta menjadi dasar dalam merumuskan langkah-langkah pengembangan ke depan.

Pada aspek konteks, kesesuaian antara tujuan program dengan visi dan misi sekolah serta kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa program ini disusun dengan perencanaan yang matang. Visi sekolah yang menekankan pada penguasaan keterampilan abad 21, khususnya dalam bidang teknologi informasi, tercermin dalam tujuan program ekstrakurikuler ini. Hal ini sejalan dengan pandangan Nuryana (2019) yang menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan dasar sebagai persiapan menghadapi tantangan globalisasi. Peserta didik yang telah terbiasa menggunakan teknologi sejak dini akan memiliki keunggulan kompetitif dalam pendidikan lanjut maupun dunia kerja.

Dengan demikian, penyusunan program yang relevan dengan kebutuhan aktual peserta didik menjadi kunci utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Pada aspek input, ketersediaan fasilitas seperti 15 unit Chromebook dan jaringan internet yang stabil menunjukkan bahwa sekolah telah berusaha memenuhi prasyarat dasar untuk pelaksanaan program TIK. Sumber daya manusia yang terlibat, yakni kepala sekolah, guru pembimbing, serta dukungan dari orang tua, juga berperan penting dalam mendukung keberhasilan program. Temuan adanya kerusakan ringan pada dua unit Chromebook menunjukkan adanya celah dalam manajemen sarana prasarana. Kondisi ini memperkuat pendapat Maulana (2022) bahwa dalam pendidikan berbasis teknologi, aspek pemeliharaan fasilitas menjadi hal yang tidak boleh diabaikan. Tanpa perawatan yang rutin dan sistematis, sarana yang awalnya mendukung justru bisa menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, selain pengadaan fasilitas baru, sekolah perlu menerapkan strategi

pemeliharaan berkala untuk memastikan keberlanjutan fungsi perangkat dalam mendukung program pembelajaran.

Dari aspek proses, pelaksanaan program ekstrakurikuler TIK berjalan secara efektif dan menunjukkan tingkat fleksibilitas yang baik. Kegiatan rutin setiap minggu dengan materi yang berjenjang, mulai dari dasar pengoperasian Chromebook hingga desain menggunakan Canva, menunjukkan adanya struktur pembelajaran yang sistematis. Penyesuaian jadwal yang dilakukan oleh guru pembimbing saat terjadi benturan dengan agenda sekolah lainnya menunjukkan bahwa pelaksanaan program tidak kaku, melainkan adaptif terhadap situasi. Fleksibilitas dalam implementasi program seperti ini sejalan dengan prinsip yang dikemukakan oleh Diharja (2023), bahwa program pendidikan yang baik harus mampu menyesuaikan diri dengan dinamika kondisi sekolah tanpa mengorbankan kualitas proses pembelajaran. Pendekatan ini mencerminkan kemampuan manajerial guru dalam menjaga kesinambungan pembelajaran meskipun menghadapi berbagai tantangan teknis.

Pada aspek produk, program ekstrakurikuler TIK memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan peserta didik dalam bidang teknologi informasi. Peningkatan keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat Chromebook, membuat dokumen dengan Microsoft Word, dan mendesain poster menggunakan Canva menunjukkan keberhasilan program dalam mencapai tujuan pembelajaran praktis. Selain itu, hasil observasi dan dokumentasi karya peserta didik menunjukkan adanya perkembangan kreativitas dan inovasi yang signifikan. Temuan ini memperkuat pendapat Aka (2017) bahwa kegiatan ekstrakurikuler berbasis teknologi dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan inovasi peserta didik. Melalui pengalaman langsung dalam menggunakan perangkat teknologi, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan psikomotorik dan afektif yang penting untuk perkembangan holistik mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung temuan Nawarda (2022) yang menekankan bahwa keberhasilan program

pendidikan dipengaruhi oleh keterpaduan antara konteks, input, proses, dan produk. Setiap aspek memiliki hubungan yang erat dan saling menentukan.

Konteks yang jelas dan relevan memberikan arah bagi penyusunan tujuan program, input yang memadai menjadi fondasi bagi kelancaran pelaksanaan, proses yang efektif memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran, dan produk yang berkualitas menjadi indikator keberhasilan nyata dari program yang dijalankan. Meskipun program ekstrakurikuler TIK di SD N Padaan 02 telah menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa catatan penting untuk pengembangan ke depan. Pertama, perawatan dan pengelolaan sarana prasarana perlu ditingkatkan agar perangkat yang digunakan tetap dalam kondisi optimal.

Sekolah dapat mengembangkan sistem inventarisasi dan perawatan berkala, serta membentuk tim kecil yang bertugas khusus untuk memantau kondisi perangkat. Kedua, dokumentasi kegiatan perlu diperkuat, baik dalam bentuk laporan kegiatan, portofolio hasil karya peserta didik, maupun dokumentasi foto dan video. Dokumentasi yang baik tidak hanya

berguna untuk evaluasi internal, tetapi juga dapat menjadi media promosi program kepada pihak luar seperti orang tua dan masyarakat sekitar. Selain itu, dalam jangka panjang, pengembangan program dapat diarahkan pada perluasan materi ajar. Peserta didik dapat diperkenalkan pada aspek teknologi lainnya seperti dasar-dasar coding, penggunaan aplikasi presentasi, atau pengenalan internet yang aman. Hal ini bertujuan untuk memperluas cakupan keterampilan yang dimiliki peserta didik sekaligus menyesuaikan program dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Implementasi konsep literasi digital yang lebih luas juga perlu dipertimbangkan, agar peserta didik tidak hanya mampu menggunakan teknologi tetapi juga memahami etika, keamanan, dan tanggung jawab dalam dunia digital.

Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan melalui model CIPP telah memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan program ekstrakurikuler TIK di SD Negeri Padaan 02. Program ini sudah berada pada jalur yang tepat untuk membentuk peserta didik yang siap menghadapi era digital. Namun,

upaya perbaikan dan pengembangan berkelanjutan tetap diperlukan agar program ini dapat dirasakan secara maksimal oleh seluruh peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam membentuk generasi cerdas, terampil, dan berkarakter di abad ke-21.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa program ekstrakurikuler Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri Padaan 02 telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Evaluasi aspek konteks menunjukkan bahwa program dirancang untuk mendukung visi misi sekolah serta meningkatkan literasi teknologi peserta didik sejak dini. Aspek input memperlihatkan bahwa fasilitas dan sumber daya manusia yang tersedia sudah memadai, meskipun perlu perbaikan dalam pemeliharaan sarana. Pada aspek proses, kegiatan berjalan efektif, adaptif terhadap perubahan, dan dilaksanakan secara terstruktur. Aspek produk menunjukkan peningkatan keterampilan peserta didik dalam menggunakan perangkat teknologi dasar serta perkembangan

kreativitas mereka dalam bidang TIK. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi positif dalam membentuk peserta didik yang literat digital, kreatif, dan siap menghadapi tantangan era teknologi.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian ini adalah bahwa pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru pembimbing ekstrakurikuler, perlu memperhatikan pemeliharaan rutin terhadap fasilitas pendukung seperti Chromebook dan jaringan internet agar kegiatan pembelajaran dapat terus berjalan dengan lancar. Selain itu, perlu adanya peningkatan dalam dokumentasi kegiatan ekstrakurikuler, sehingga program ini dapat dievaluasi secara berkelanjutan dan menjadi acuan pengembangan program di masa depan. Bagi peserta didik, disarankan diberi motivasi mengembangkan keterampilan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Sementara itu, orang tua dapat memberikan dukungan berupa pengawasan dan motivasi kepada anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, guna memperkuat hasil pembelajaran yang telah dicapai melalui program ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aka, A. (2017). *Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Teknologi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Diharja, A. (2023). *Evaluasi Program Pendidikan Berbasis Teknologi*. Bandung: Alfabeta.
- 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).
- Maulana, M. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 371-376
- Nawarda, S. (2022). *Evaluasi Program Pendidikan: Pendekatan CIPP dalam Konteks Pendidikan Indonesia*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Nurdyansyah, N. (2017). Sumber daya dalam teknologi pendidikan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nuryana, Z. (2019). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pambudi, S., & Setiawan, A. (2025). Pelatihan Pemrograman Dasar Python:: Meningkatkan Literasi Teknologi Siswa melalui Pembuatan Game Tebak Angka di SMAN 1 Pamotan. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 7-12.
- 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.
-