

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan, baik perubahan kognitif, afektif ataupun psikomotor (Amri, 2013). Syah (2010) menjelaskan proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotorik yang terjadi pada siswa. Menurut Patmonodewo dalam Hanafy (2014), pengembangan taksonomi bloom diambil dari tujuan pendidikan, dengan menyusun pengalaman-pengalaman dan pertanyaan-pertanyaan secara bertingkat dari penarikan (*recall*) sampai pada terapannya yang terdiri dari tiga kawasan (domain) yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi antara siswa, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, sehingga proses pembelajaran merupakan satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Sanjaya dalam Hanafy, 2014).

Aktivitas proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pendidik atau guru dan kegiatan belajar secara pedagogis pada siswa, berproses secara sistematis melalui perancangan, pelaksanaan serta evaluasi (Hanafy, 2014). Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sagala dalam Hanafy, 2014).

2.1.2 Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathema* yang memiliki arti pengkajian, pembelajaran, ilmu yang ruang lingkupnya menyempit (Heruman, 2017). Matematika merupakan bahasa simbol, ilmu edukatif yang menolak pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi (Rusefendi dalam Heruman, 2017). Menurut James yang dikutip Suherman (2017), matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lain dengan jumlah yang banyak serta terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika. Pada awalnya cabang matematika yang ditemukan adalah aritmatika atau berhitung, aljabar, geometri, kemudian ditemukan kalkulus, statistika, topologi, aljabar abstrak, aljabar linear, himpunan, geometri linier, analisis vektor dan lain sebagainya (Rahman, 2013).

Matematika sebagai ilmu dasar memiliki tujuan sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006, yaitu (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Menurut Ngatini (2012), matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan sains dan teknologi yang erat hubungannya dengan proses berpikir dan bernalar, sehingga siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep dalam matematika. Tercapainya tujuan matematika akan memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya cara berpikir matematika yang sistematis akan memudahkan seseorang menyelesaikan permasalahan dengan lebih mudah, cara berpikir deduktif akan melatih seseorang untuk menganalisa kejadian yang ada di lingkungan sekitar, serta melatih untuk teliti, cermat dan tidak ceroboh (Ngatini, 2012).

Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan matematika menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada siswa dari tingkat dasar hingga menengah. Matematika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masuk ke dalam mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan dengan alokasi waktu belajar terbanyak dibandingkan mata pelajaran lain yaitu 4x45 menit dalam satu minggu, sedangkan dalam mata pelajaran peminatan matematika memiliki alokasi waktu 3x45 menit dalam satu minggu (Qurahman, 2014).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2016 menyebutkan bahwa aspek kompetensi matematika SMA adalah aljabar, geometri, statistika dan peluang, trigonometri dan kalkulus. Adapun materi yang diajarkan adalah persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel yang memuat nilai mutlak, sistem persamaan linier tiga variabel, fungsi, trigonometri, aljabar, induksi matematika, pertidaksamaan linier dua variabel, program linier dua variabel, matriks, barisan dan deret, limit fungsi aljabar, turunan fungsi aljabar, integral tak tentu, geometri dan pengukuran, statistika dan peluang.

2.1.3 Full Day School

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2017 pasal 2 tentang hari sekolah menyebutkan, belajar 8 (delapan) jam di sekolah disebut dengan program lima hari sekolah atau lebih dikenal dengan istilah *full day school*. Sekolah bertipe *full day* berlangsung hampir sehari penuh, yaitu dari pukul 07.00 sampai 15.00 dengan mengutamakan

pengaturan jadwal mata pelajaran, pendalaman materi serta peningkatan pendidikan karakter bagi siswa (Sulistyaningsih dalam Danil, 2018).

Basuki dalam Yulianita (2013) menjelaskan bahwa *full day school* adalah sekolah yang sebagian waktunya digunakan untuk program-program pembelajaran yang suasananya informal, tidak kaku, menyenangkan bagi siswa dan membutuhkan kreatifitas dan inovasi dari guru. *Full day school* merupakan salah satu kreasi atau inovasi pembelajaran untuk menjadikan sekolah unggul, inovatif dan kreatif dengan sistem pembelajaran terpadu yang berlandaskan iman dan taqwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi topik-topik pelajaran secara lebih mendalam, memberi keleluasaan dalam beraktifitas positif, serta menyediakan lingkungan yang baik untuk mengembangkan pendidikan secara tepat sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan (Mushlihah dalam Thaib, 2014).

Full day school sebagai implementasi dari penguatan pendidikan karakter bagi siswa memuat beberapa hal yang menjadi sasaran diantaranya: (1) banyaknya generasi yang saling melukai karena minimnya kesadaran pada nilai moral, (2) salah satu fungsi peradaban paling utama adalah memberikan nilai-nilai moral, (3) peran sekolah sebagai pendidik karakter sangat besar ketika anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orangtua, lingkungan atau lembaga keagamaan, (4) adanya nilai-nilai moral yang diterapkan secara universal, (5) demokrasi memiliki kebutuhan pendidikan moral karena demokrasi merupakan peraturan dari, oleh dan untuk masyarakat, (6) tidak ada pendidikan bebas nilai, (7) guru yang baik harus memiliki komitmen yang baik pada pendidikan berkarakter,

(8) pendidikan karakter akan membuat sekolah lebih beradab, peduli dengan masyarakat dan mengacu pada prestasi akademik yang meningkat (Lickona dalam Inanna, 2018).

Beberapa hal lain yang menjadi latar belakang munculnya tuntutan *full day school* adalah meningkatnya jumlah orangtua yang bekerja (*parent career*), perubahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat, perubahan sosial budaya yang mempengaruhi pola pikir dan cara pandang masyarakat, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat (Baharudin dalam Rosalina, 2015). Menurut Arsyadana dalam Astuti (2013), program *full day school* diterapkan sekolah-sekolah karena kurang baiknya lingkungan masyarakat, kurang adanya waktu yang disediakan orang tua untuk menemani anaknya belajar dan kecenderungan anak yang bermain di rumah dan malas untuk belajar.

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan solusi bagi permasalahan penurunan karakter dan semakin cepatnya perkembangan komunikasi yang dapat mempengaruhi anak, sehingga perlu adanya pengawasan (Sujianto dalam Siregar, 2017). Pelaksanaan *full day school* merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah pendidikan dalam segi prestasi maupun dalam hal moral (Yusuf, 2017).

Pada pelaksanaannya, sekolah mengadakan penyesuaian program-program akademik seperti, pengaturan jadwal mata pelajaran, sarana dan prasarana yang memadai serta pendalaman materi sebagai hal yang diutamakan (Setiyarini, 2014). Beberapa unsur dalam penerapan *full day school* yaitu (1) pengaturan jadwal mata pelajaran untuk ketertiban belajar mengajar, (2) strategi pembelajaran yaitu pada

pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) sarana dan prasarana yang memadai yaitu media pembelajaran yang merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran serta komponen yang terdapat dalam pembelajaran seperti fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran dan bahan pelajaran (Basuki dalam Yulianita, 2013).

Sistem yang diterapkan dalam program *full day school* adalah aktifitas terpadu (*integrated activity*) dan kurikulum terpadu (*Integrated Curriculum*) (Azizah, 2014). Keterpaduan aktifitas dengan kurikulum yang dipakai menekankan agar prestasi siswa meningkat dan terjadi perubahan positif pada setiap individu siswa sebagai hasil dari proses dan aktifitas dalam belajar (Dewantoro, 2017). *Full day school* tidak hanya mengembangkan kreatifitas, namun mengandung 3 (tiga) ranah belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Thaib, 2014). Kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, mengamati, menganalisa, membuat analisa merupakan beberapa kemampuan prestasi dalam bidang kognitif, sedangkan prestasi afektif adalah ketika siswa bisa bersikap menghargai, serta dapat menerima dan menolak terhadap suatu pernyataan atau permasalahan yang sedang dihadapi dan prestasi psikomotorik yaitu kecakapan eksperimen verbal dan non verbal.

2.1.4 Dasar/ Landasan Yuridis *Full Day School*

Full Day School atau lima hari sekolah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2017 tentang

hari sekolah. Berikut salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2017 tentang hari sekolah:

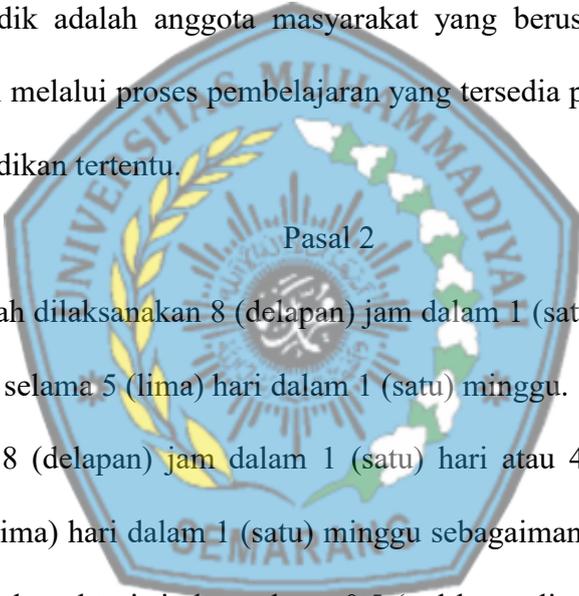
Pasal 1

Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan:

1. Sekolah adalah bentuk kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK)/ Taman Kanak-kanak Luar Biasa (TKLB)/ Raudhatul Athfal (RA), Sekolah Dasar (SD)/ Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB)/ Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB)/ Madrasah Aliyah (MA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) yang diselenggarakan oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah dan masyarakat.
2. Hari Sekolah adalah jumlah hari dan jam yang digunakan oleh guru, tenaga kependidikan dan siswa dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
3. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
4. Tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan yang mencakup

pengelola satuan pendidikan, tenaga perpustakaan, tenaga laboratorium, teknisi sumber belajar, tenaga administrasi, psikolog, terapis, tenaga kebersihan dan keamanan, serta tenaga dengan sebutan lain yang bekerja pada satuan pendidikan.

5. Sumber Daya adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana dan prasarana.
6. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.



Pasal 2

1. Hari Sekolah dilaksanakan 8 (delapan) jam dalam 1 (satu) hari atau 40 (empat puluh) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu.
2. Ketentuan 8 (delapan) jam dalam 1 (satu) hari atau 40 (empat puluh) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu sebagaimana dimaksud pada ayat (1), termasuk waktu istirahat selama 0,5 (nol koma lima) jam dalam 1 (satu) hari atau 2,5 (dua koma lima) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu.
3. Dalam hal diperlukan penambahan waktu istirahat sebagaimana dimaksud pada ayat (2), Sekolah dapat menambah waktu istirahat melebihi dari 0,5 (nol koma lima) jam dalam 1 (satu) hari atau 2,5 (dua koma lima) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu.

4. Penambahan waktu istirahat sebagaimana dimaksud pada ayat 3 (tiga) tidak termasuk dalam perhitungan jam sebagaimana dimaksud pada ayat 1 (satu).

Pasal 3

1. Hari Sekolah digunakan oleh Guru untuk melaksanakan beban kerja Guru.
2. Beban kerja Guru sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
 - a. Merencanakan pembelajaran atau pembimbingan
 - b. Melaksanakan pembelajaran atau pembimbingan
 - c. Menilai hasil pembelajaran atau pembimbingan
 - d. Membimbing dan melatih siswa
 - e. Melaksanakan tugas tambahan yang melekat pada pelaksanaan kegiatan pokok sesuai dengan beban kerja Guru.
3. Beban kerja Guru sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 4

Hari Sekolah digunakan oleh Tenaga Kependidikan untuk melaksanakan tugas dan fungsinya.

Pasal 5

1. Hari Sekolah digunakan bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler.
2. Kegiatan intrakurikuler sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk pemenuhan kurikulum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

3. Kegiatan kokurikuler sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk penguatan atau pendalaman kompetensi dasar atau indikator pada mata pelajaran/ bidang sesuai dengan kurikulum.
4. Kegiatan kokurikuler sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi kegiatan pengayaan mata pelajaran, kegiatan ilmiah, pembimbingan seni dan budaya, dan/ atau bentuk kegiatan lain untuk penguatan karakter siswa.
5. Kegiatan ekstrakurikuler sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan kegiatan di bawah bimbingan dan pengawasan Sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian siswa secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.
6. Kegiatan ekstrakurikuler sebagaimana dimaksud pada ayat (5) termasuk kegiatan krida, karya ilmiah, latihan olah-bakat/ olah-minat dan keagamaan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
7. Kegiatan keagamaan sebagaimana dimaksud pada ayat (6) meliputi aktivitas keagamaan meliputi madrasah diniyah, pesantren kilat, ceramah keagamaan, katekisasi, retreat, baca tulis Al-Quran dan kitab suci lainnya.

Pasal 6

1. Kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler dalam pelaksanaan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) dapat dilaksanakan di dalam Sekolah maupun di luar Sekolah.
2. Pelaksanaan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler baik di dalam Sekolah maupun di luar Sekolah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilakukan

dengan kerja sama antarsekolah, Sekolah dengan lembaga keagamaan, maupun Sekolah dengan lembaga lain yang terkait.

Pasal 7

1. Ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) tidak berlaku bagi siswa TK/ TKLB/ RA atau sederajat pada sekolah keagamaan lainnya.
2. Siswa berkebutuhan khusus dan layanan khusus dapat mengikuti ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) sesuai dengan jenis kekhususan.

Pasal 8

Penetapan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 mulai dilaksanakan pada tahun pelajaran 2017/ 2018.

Pasal 9

1. Dalam hal kesiapan sumber daya pada Sekolah dan akses transportasi belum memadai, pelaksanaan ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 dapat dilakukan secara bertahap.
2. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah sesuai kewenangannya wajib menjamin pemenuhan sumber daya pada Sekolah yang diselenggarakan oleh Pemerintah pusat atay daerah dan ketersediaan akses transportasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dalam penerapan ketentuan tentang Hari Sekolah, sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri ini.

3. Masyarakat penyelenggara pendidikan wajib menjamin pemenuhan sumber daya pada Sekolah yang diselenggarakan untuk melaksanakan ketentuan sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri ini.
4. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sesuai kewenangannya melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala terhadap pemenuhan sumber daya dan ketersediaan akses transportasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan ayat (3) dalam penerapan ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6.



Pasal 10

1. Guru pada Sekolah yang belum dapat melaksanakan ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) tetap melaksanakan ketentuan 40 (empat puluh) jam dalam 1 (satu) minggu untuk memenuhi beban kerja guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (2).
2. Siswa pada Sekolah yang belum dapat melaksanakan ketentuan Hari Sekolah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) tetap melaksanakan ketentuan jam sekolah sesuai dengan beban belajar pada kurikulum dan dapat melaksanakan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler.

Pasal 11

Peraturan Menteri ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

2.1.5 Matematika dan *Full Day School*

Matematika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masuk ke dalam mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan dengan alokasi waktu belajar 4

(empat) kali 45 (empat puluh lima) menit dalam satu minggu, sedangkan untuk matematika peminatan hanya memiliki alokasi waktu 3 (tiga) kali 45 (empat puluh lima) menit dalam satu minggu (Qurahman, 2014).

Kompetensi inti yang harus dilaksanakan adalah (1) menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, (2) menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia, (3) memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah, (4) mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan (Wedan, 2016).

2.1.6 Kesiapan Sekolah Melaksanakan *Full Day School*

Kesiapan merupakan sejumlah pola-pola respon atau kecakapan tertentu yang diperlukan untuk suatu tindakan (Mulyasa, 2013). Faktor pendukung pelaksanaan *full day school* adalah kurikulum, manajemen pendidikan, sarana prasarana dan sumber daya manusia (Baharudin dalam Rosalina, 2015). Kurikulum yang

digunakan disiapkan untuk memacu keunggulan dalam aspek sains, keagamaan, bahasa berbasis teknologi informasi, muatan lokal, keterampilan-keterampilan dan ekstrakurikuler sebagai pengembangan diri (Hidayah, 2017).

Faktor kedua yaitu manajemen pendidikan, manajemen tersebut melibatkan semua unsur di sekolah dalam menyusun rencana, pelaksanaan, pengawasan dan sistem evaluasi program (Isbandi, 2016). Faktor yang ketiga yaitu sarana dan prasarana, dalam kesiapan ini sekolah dituntut untuk memenuhi segala media yang menunjang pelaksanaan program diantaranya menyediakan ruang multimedia, kelengkapan ruang laboratorium, kelengkapan kebutuhan keagamaan warga sekolah hingga pada pemenuhan kebutuhan keseharian selama siswa berada di sekolah (Hidayah, 2017). Faktor keempat yaitu sumber daya manusia, yang difokuskan pada kualitas guru yang profesional dan mempunyai integritas tinggi (Hidayah, 2017).

2.1.7 Kegiatan Pembelajaran dalam *Full Day School*

Kegiatan pembelajaran *full day school* dilakukan selama 8 (delapan) jam dalam 1 (satu) hari atau 40 (empat puluh) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu, termasuk waktu istirahat selama 0,5 (nol koma lima) jam dalam 1 (satu) hari atau 2,5 (dua koma lima) jam selama 5 (lima) hari dalam 1 (satu) minggu.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2017 Pasal 5 menjelaskan, sekolah lima hari atau sering disebut *full day school* memiliki 3 (tiga) kegiatan yaitu intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program, dengan tujuan sebagai pemenuhan

kurikulum. Kegiatan kedua yaitu kokurikuler, yaitu pendalaman kompetensi dasar atau indikator pada mata pelajaran yang meliputi kegiatan pengayaan mata pelajaran, kegiatan ilmiah, pembimbingan seni dan budaya atau bentuk kegiatan lain untuk penguatan karakter siswa.

Kegiatan yang ketiga adalah ekstrakurikuler, yaitu kegiatan yang diarahkan untuk memperluas pengetahuan siswa, mengembangkan nilai-nilai atau sikap dan menerapkan secara lebih lanjut pengetahuan yang telah dipelajari dalam mata pelajaran program inti dan pilihan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian siswa agar mampu mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Kegiatan ekstrakurikuler diantaranya kegiatan krida, karya ilmiah, latihan olah bakat, olah minat dan keagamaan (madrasah didniyah, pesantren kilat, ceramah keagamaan, katekisasi, retreat, baca tulis Al-Quran atau BTQ). Pasal 6 menjelaskan bahwa kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dan bahan referensi materi. Peneliti juga mengambil informasi dari beberapa buku, skripsi maupun jurnal ilmiah lain yang berkaitan dengan judul yang diambil untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Hasil penelitian Yudefrizal (2017) yang berjudul **Dampak Sistem *Full Day School* terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII**

SMP IT Abu Bakar Yogyakarta menunjukkan bahwa penerapan sistem *full day school* dilaksanakan mulai pukul 06.30 sampai dengan 15.45, didalamnya dilaksanakan kegiatan keagamaan yang menunjang prestasi belajar Pendidikan Agama Islam bagi siswa. Prestasi siswa dalam bidang akademik dapat dilihat pada raport dan prestasi keagamaan non akademik mendapat penghargaan ataupun piala. Dampak positif dari penerapan sistem *full day school* adalah siswa lebih banyak berintegrasi dengan guru dan teman, sedangkan dampak lainnya adalah siswa cepat jenuh dan guru kelelahan, sedangkan problematika penerapan sistem *full day school* di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta adalah minimnya motivasi, materi pelajaran, dana yang dibutuhkan siswa dan guru, sarana prasarana dan kurikulum yang diterapkan.

Hasil penelitian Triyana (2018) dengan judul **Sistem Full Day School dalam Menguatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar** menyebutkan beberapa dampak penerapan *full day school* diantaranya (1) dampak bagi sekolah adalah siswa rajin sholat, puasa sunah dan berani hafalan di depan teman kelompok bermain, implikasi *full day school* yang di dapat adalah hubungan dengan orang lain bagus, banyak waktu untuk belajar, terhindar dari hal-hal negatif, menghabiskan waktu untuk belajar, faktor yang menjadi penghambat diantaranya sarana yang belum bagus, belum standar dan dukungan orang tua terkait pendanaan belum sepenuhnya bagus, (2) dampak bagi orangtua adalah orangtua merasa terbantu dengan adanya *full day school* karena memiliki nilai penguatan karakter, hasilnya siswa akan memiliki karakter religius, disiplin, tanggung jawab, mandiri, peduli lingkungan dan peduli sosial.

Hasil penelitian Ikhwandhia (2016) yang berjudul **Persepsi Guru dan Siswa terhadap Efektivitas Pembelajaran dengan Program Sekolah Lima Hari (PS5H) di SMK Negeri 1 Magelang** menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum bisa dilakukan dengan maksimal karena performa mengajar guru menurun serta perlu adanya kreatifitas mengembangkan metode pembelajaran dan siswa belum bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal karena performa belajar siswa dalam pembelajaran menurun saat sore hari.

Hasil penelitian Thaib (2014) dengan judul **Strategi Full Day School dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX A di MTs Al Bukhary Labuhan Sresih Sampang**, juga menyampaikan bahwa pembelajaran *full day school* dilaksanakan pukul 06.45-15.30 WIB. Pola pembelajaran dikemas menggunakan strategi permainan. Guru juga menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi seperti *alphabetical learning*, *matching card* dan lain sebagainya. Tempat pembelajaran disesuaikan dengan metode yang digunakan, misalnya di halaman sekolah. Hal tersebut dilakukan agar tercipta suasana menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan.

Ketercapaian tujuan *full day school* dilihat dari prestasi yang diraih siswa, oleh karena itu *full day school* dianggap memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Full day school* akan meningkat jika prestasi akademik juga meningkat. Beberapa faktor pendukung penerapan *full day school* sarana dan prasarana yang memadai, adanya dukungan dari orang tua siswa atau masyarakat dan adanya guru atau tenaga pengajar. Sedangkan faktor penghambat

penerapan *full day school* adalah keterbatasan lahan yang mengarah pada pemenuhan sarana dan prasarana sekolah (Soapatty, 2014).

Hasil penelitian Hidayah (2017) dengan judul **Kesiapan Sekolah dalam Implementasi Program *Full Day School* SD Muhammadiyah di Kota Yogyakarta** menyebutkan bahwa beberapa kesiapan sekolah dalam menunjang program *full day school* yang membuat siswa merasa senang belajar di sekolah diantaranya perangkat kurikulum sudah sesuai dengan peraturan lima hari sekolah, sarana dan prasarana sudah lengkap dan memadai, kesiapan pembiayaan/ pengelolaan keuangan, perangkat sekolah memiliki komitmen dan memberi contoh karakter yang baik kepada siswa dan siswa siap menerima kebijakan lima hari sekolah.

Hasil penelitian Irayasa (2018) dengan judul **Kajian Sistem Sekolah Sehari Penuh (*Full Day School*) di SMAN 11 Makassar** menyebutkan beberapa faktor penghambat berupa sarana dan prasarana, kurangnya inovasi pembelajaran dari guru, latar belakang siswa, perbandingan antara jumlah guru dan siswa yang belum sebanding, sekolah belum menjalin kerjasama dengan lembaga pendidikan dan kondisi fisik guru dan siswa yang mudah lelah. Adapun faktor pendukung *full day school* antara lain tersedianya sarana proyektor untuk masing-masing guru dan *screen* di setiap kelas dan tersedianya sarana laboratorium yang memadai seperti laboratorium fisika, kimia, biologi, komputer dan bahasa.

Hasil penelitian Daliana (2018) dengan judul **Implementasi Kebijakan Sekolah dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja di SMA Muhammadiyah 9 Rawabening Oku Timur** menjelaskan bahwa penanggulangan kenakalan

remaja dilakukan dengan membuat tata tertib sekolah, pembatasan jam siswa berada di lingkungan sekolah, pemberian sanksi, layanan bimbingan dan konseling, serta pengembangan pendidikan berkarakter. Implementasi kebijakan tersusun dalam upaya kuratif, represif dan preventif yang didukung komunikasi dengan pihak-pihak terkait.

2.3 Model Penelitian

2.3.1 Pengertian Evaluasi Program

Evaluasi adalah prosedur yang dilakukan untuk mengukur sesuatu dalam suasana dengan aturan yang ditentukan sehingga diperoleh hasil yang berasal dari tes, wawancara, angket atau instrumen lain yang sesuai (Nurhasan dalam Muryadi, 2017). Arifin (2013) mengungkapkan, evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari suatu keputusan, sehingga pengertian evaluasi program adalah proses untuk mendeskripsikan dan menilai suatu program dengan menggunakan kriteria tertentu dengan tujuan untuk membantu merumuskan keputusan, kebijakan, yang lebih baik.

Evaluasi program adalah proses untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan telah terealisasikan (Arikunto dalam Puspitasari, 2012). Evaluasi program merupakan penelitian evaluatif yang digunakan untuk mengetahui akhir dari adanya kebijakan, dalam rangka menentukan rekomendasi atas kebijakan yang lalu, hingga pada akhirnya sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan selanjutnya (Puspitasari, 2012).

Evaluasi menjadi suatu upaya untuk mengukur hasil atau dampak suatu aktivitas, program, atau proyek dengan cara membandingkan dengan tujuan yang telah ditetapkan, dan bagaimana cara pencapaiannya (Mulyono dalam Muryadi, 2017). Tujuannya adalah menunjukkan sumbangan program terhadap pencapaian tujuan organisasi dan sebagai acuan pengambilan keputusan tentang keberlanjutan program (Mulyatiningsih, 2011).

2.3.2 Evaluasi Program dengan Model CIPP

Model evaluasi CIPP adalah model evaluasi yang dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam, dkk (1967) di *Ohio State University*. CIPP merupakan singkatan dari *context evaluation/* evaluasi konteks, *input evaluation/* evaluasi masukan, *process evaluation/* evaluasi proses, dan *product evaluation/* evaluasi produk atau hasil. Menurut Stufflebeam dalam Widoyoko (2010), CIPP bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki. Hidayati dalam Mawarsari (2014) menyebutkan bahwa model CIPP memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur dalam mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan suatu program. Berikut penjelasan komponen evaluasi pada model CIPP:

a. *Context Evaluation* (Evaluasi Konteks)

Evaluasi konteks merupakan penggambaran dan spesifikasi tentang lingkungan program, kebutuhan yang belum dipenuhi, karakteristik populasi dan sampel dari individu yang dilayani dari tujuan program (Fajriyyah, 2018). Wirawan (2012) menjelaskan bahwa evaluasi konteks merupakan bagian untuk mengidentifikasi dan menilai kebutuhan-kebutuhan yang mendasari disusunnya suatu program, dengan mengumpulkan dan menganalisa *needs assessment* data

untuk menentukan tujuan, prioritas dan sasaran. Konteks tersebut meliputi upaya untuk mencari jawaban atas pertanyaan: apa yang perlu dilakukan?.

Evaluasi konteks meliputi penilaian kebutuhan, masalah, aset dan peluang untuk membantu pembuat kebijakan menetapkan tujuan dan prioritas serta membantu pengguna lain untuk mengetahui tujuan, peluang dan hasilnya (Mawarsari dan Martyana, 2014). Tujuan evaluasi konteks adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki relevan, sehingga evaluator dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan (Muryadi, 2017).

b. *Input Evaluation* (Evaluasi Masukan)

Evaluasi masukan merupakan komponen evaluasi yang dapat menentukan suatu perencanaan terbaik dalam mengetahui kebutuhan (Mawarsari dan Martyana, 2014). Evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan, dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapai (Widoyoko, 2010). Evaluasi masukan berisi pengidentifikasian masalah, aset dan peluang untuk membantu evaluator mendefinisikan tujuan, prioritas-prioritas dan manfaat program (Widoyoko, 2010). Komponen evaluasi masukan meliputi sumber daya manusia, sarana dan peralatan pendukung, perancangan dana/ anggaran penstrukturan program dan berbagai prosedur/ aturan yang diperlukan.

c. *Process Evaluation* (Evaluasi Proses)

Worthen dan Sanders (1981) dalam Widoyoko (2010) menjelaskan bahwa, evaluasi proses menekan pada 3 (tiga) tujuan, yaitu mendeteksi atau memprediksikan rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap

implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Menurut Arikunto (2010), evaluasi proses dalam model CIPP menunjuk pada pertanyaan “apa” (*what*) kegiatan yang dilakukan dalam program Evaluasi proses digunakan untuk menilai implementasi dari rencana yang telah ditetapkan, sehingga membantu para pelaksana dalam menjalankan kegiatan dan kemudian dapat membantu kelompok pengguna lainnya untuk mengetahui kinerja program dan memperkirakan hasilnya (Mawarsari dan Martyana, 2014).

d. *Product Evaluation* (Evaluasi Produk/ Hasil)

Sax dalam Widoyoko (2010) menjelaskan pengertian evaluasi produk/ hasil adalah evaluasi yang memungkinkan direktur proyek untuk membuat keputusan program. Menurut Tasibnapi dalam Widoyoko (2010), evaluasi produk merupakan langkah untuk membantu membuat keputusan selanjutnya, baik mengenai hasil yang telah dicapai maupun apa yang dilakukan setelah program tersebut berjalan. Tujuan evaluasi produk/ hasil adalah untuk mengidentifikasi dan menilai hasil yang dicapai, diharapkan, dan tidak diharapkan dalam waktu jangka pendek ataupun jangka panjang, baik bagi pelaksana kegiatan agar dapat memfokuskan diri untuk mencapai sasaran program maupun bagi pengguna lain dalam menghimpun upaya untuk memenuhi kebutuhan kelompok sasaran (Mawarsari dan Martyana, 2014).

CIPP tidak hanya digunakan untuk membantu keperluan pertimbangan dalam mengambil keputusan, tetapi juga membantu pembuat program untuk mengambil

keputusan apakah akan dilanjutkan, dimodifikasi atau menghentikan program (Mawarsari dan Martyana, 2014).

Penerapan model evaluasi CIPP pada program *full day school* terhadap matematika dalam penelitian ini terdiri dari 4 (empat) evaluasi, yaitu:

- a. Evaluasi konteks, dilakukan untuk mengevaluasi kebutuhan penelitian dengan cara menganalisa permasalahan yang timbul di kalangan pelajar terhadap pelaksanaan program *full day school*. Pada evaluasi konteks, fokus penelitian adalah dampak pengaturan mata pelajaran pada *full day school*.
- b. Evaluasi masukan, dilakukan untuk mengevaluasi beberapa aspek yang terlibat dalam pelaksanaan program *full day school* yaitu kepala sekolah atau waka kurikulum, guru, siswa, sarana dan prasarana serta pengelolaan pembiayaan.
- c. Evaluasi proses, dilakukan untuk mengevaluasi keterlaksanaan program *full day school* pada pembelajaran matematika. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi pada kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler.
- d. Evaluasi produk/ hasil, hal yang akan dievaluasi pada tahap ini adalah minat belajar siswa, hingga menghasilkan saran mengenai evaluasi pelaksanaan program *full day school* yang telah diterapkan.