

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berangkat dari fenomena masyarakat Indonesia yang sejak berakhirnya pandemi covid-19 tahun 2022 lalu, dimana masyarakat tidak terpisahkan dengan gadget, yakni hasil perkembangan teknologi yang berkembang saat itu di tengah-tengah masyarakat karena munculnya kebijakan *lockdown* yang mengharuskan siswa belajar di rumah secara *daring*.

Fenomena ini menimbulkan banyak dampak di tengah-tengah masyarakat, baik positif ataupun negatif. Dampak positif dari fenomena ini misalnya pengembangan imajinasi. Dimana gadget, terutama melalui aplikasi dan permainan edukatif, dapat merangsang imajinasi anak-anak¹. Mereka dapat mengeksplorasi dunia baru dan berinteraksi dengan konten yang kreatif. Selain itu, gadget juga merupakan sarana untuk melatih kecerdasan. Banyak aplikasi yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti teka teki dan permainan logika yang dapat membantu anak-

¹ Sinta Janah and Dewi Ariyani, "Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2022): 24–32.

anak dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Gadget juga dapat meningkatkan rasa percaya diri. Dengan akses ke platform media sosial, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka dan mendapatkan respon atau *feedback* dari orang lain, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Gadget juga menjadi salah satu penunjang dalam pengembangan kemampuan membaca, hal ini karena akses ke buku digital dan artikel online memudahkan anak-anak untuk membaca lebih banyak materi, yang dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka².

Disisi lain, ada banyak dampak negatif yang juga timbul dari fenomena ini. Beberapa dampaknya seperti penurunan konsentrasi saat belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali mengalihkan perhatian anak-anak dari tugas belajar, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi. Gadget juga membuat malas menulis dan membaca. Ketergantungan pada gadget dapat membuat anak-anak enggan untuk melakukan aktivitas menulis dan membaca secara tradisional, yang penting

² Rahmat. Danuri Inayati. Nazilah, P, Dewanti, Hana. Sutopo, “Efektivitas Pemanfaatan Media Digital Gadget Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 2264–2271, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

untuk perkembangan bahasa dan komunikasi. Selain itu, gadget juga dapat mengurangi interaksi tatap muka antara anak-anak, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengganggu kesehatan, seperti kesehatan fisik yakni gangguan penglihatan, postur tubuh yang buruk, serta masalah tidur. Gadget juga membuat anak-anak kecanduan yang dapat mengganggu keseimbangan antara waktu belajar dan bermain. Dan hal ini tentu membuat perkembangan kognitif anak terhambat karena kurangnya pengalaman langsung dan eksplorasi dunia nyata³.

Anak-anak akhirnya lebih banyak berinteraksi dengan gadget daripada lingkungan sekitarnya. Anak-anak menjadi tidak percaya diri, dan cenderung pasif ketika berada di tempat umum⁴ dan fakta lain yang lebih mengejutkan ialah anak-anak menjadi sosok manusia yang tidak cukup memiliki moral baik karena apa yang mereka lihat dari gadget tidak selamanya bernilai baik. Hal ini tentu menjadi sebuah permasalahan yang cukup kompleks dan harus segera diselesaikan.

³ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (2018): 55–64.

⁴ H Sobihah et al., "Pendekatan Filsafat Ilmu Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Gadget," *Innovative: Journal Of ...* 3, no. 3 (2023): 4728–4739, <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7086>.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon adalah lembaga pendidikan yang bervisi dan misi dalam membentuk karakter dan kepemimpinan pada siswa-siswi sejak usia dini. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, SDIT Insantama terus berinovasi dengan menghadirkan berbagai program unggulan, salah satunya adalah *Leadership for Champions*.

Program *Leadership for Champions* merupakan sebuah kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan potensi kepemimpinan pada siswa dengan mengedepankan nilai-nilai agama, karakter, serta keterampilan sosial yang diperlukan untuk menjadi pemimpin di masa depan yang tangguh. Program ini dilaksanakan secara periodik dan berkelanjutan, dengan tujuan memberikan pemahaman dan pengalaman langsung kepada siswa mengenai pentingnya kepemimpinan yang berbasis pada keimanan dan moral yang tinggi.

Pendidikan karakter dan kepemimpinan merupakan aspek penting dalam membentuk generasi muda yang memiliki kualitas baik, tidak hanya dari sisi akademis, namun juga dari sisi moral dan sosial. SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon, sebagai lembaga pendidikan yang berfokus pada pengembangan

potensi siswa, menyelenggarakan program *Leadership for Champions* untuk melatih siswa dalam hal kepemimpinan dan karakter.

Program *Leadership for Champions* #3 tahun ajaran 2024/2025 merupakan kelanjutan dari program serupa yang telah diselenggarakan sebelumnya yakni *Leadership for Champions* #1 dan *Leadership for Champions* #2. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kepemimpinan, kerjasama tim, pengambilan keputusan, serta menanamkan sikap tanggung jawab dan disiplin.

Namun, meskipun tujuan besar tersebut diharapkan tercapai, penting untuk melakukan evaluasi terhadap program ini guna mengetahui sejauh mana pencapaiannya dan apa yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas dalam program. Evaluasi ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa program tersebut relevan dengan kebutuhan siswa dan berkontribusi pada perkembangan mereka secara menyeluruh.

Pada tahun ajaran 2024/2025, program *Leadership for Champions* #3 yang telah memasuki angkatan ketiga (ke-3) di SDIT Insantama Serang dan Angkatan kedua (ke-2) di SDIT Insantama

Cilegon ini diharapkan dapat memberi dampak yang lebih signifikan terhadap pembentukan karakter kepemimpinan siswa, khususnya dalam aspek spiritual, sosial, dan akademis.

Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam untuk mengetahui sejauh mana efektivitas program ini dalam mencapai tujuannya, perlu dilakukan evaluasi yang komprehensif. Tujuan dari evaluasi ini tidak hanya untuk menilai hasil dari program, namun juga untuk memberi rekomendasi yang konstruktif dalam rangka penyempurnaan program masa depan. Dengan demikian, penulis mengambil judul “Evaluasi Program *Leadership For Champions* #3 Di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Tidak semua peserta memahami dengan baik tujuan dan manfaat program, yang berdampak pada partisipasi dan keterlibatan mereka.

2. Terbatasnya sumber daya manusia yang menghambat tercapainya tujuan program secara optimal.
3. Ketidaksesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan program di lapangan, sehingga terjadi beberapa kendala teknis dan non teknis.
4. Adanya miss komunikasi antar panitia pada saat pelaksanaan program.
5. Beberapa materi leadership yang disampaikan masih terlalu abstrak bagi siswa sekolah dasar.
6. Belum optimalnya pendampingan dari pendamping selama program berlangsung.
7. Keterbatasan sarana pendukung kegiatan program.
8. Proses evaluasi program belum dilakukan secara terstruktur, menyulitkan pengukuran dampak dan efektivitas.
9. Evaluasi internal yang dilakukan sekolah selama ini belum komperhensif dan terdokumentasi dengan baik.
10. Belum adanya pemanfaatan hasil evaluasi program leadership for champions #3 sebelumnya sebagai dasar perbaikan program.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana evaluasi reaksi yang meliputi kepuasan siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana evaluasi belajar yang meliputi peningkatan keterampilan siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana evaluasi perilaku yang meliputi perubahan sikap siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025?
4. Bagaimana evaluasi hasil yang meliputi keberhasilan program pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025?
5. Apa saja tantangan dan hambatan yang terjadi selama pelaksanaan program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada proses program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon pada Tahun Ajaran 2024/2025.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui evaluasi reaksi yang meliputi kepuasan siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui evaluasi belajar yang meliputi peningkatan keterampilan siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui evaluasi perilaku yang meliputi perubahan sikap siswa pada program *Leadership for Champions #3* di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025.

4. Untuk mengetahui evaluasi hasil yang meliputi keberhasilan program pada program *Leadership for Champions* #3 di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025
5. Untuk mengetahui apa saja tantangan dan hambatan yang terjadi selama pelaksanaan program *Leadership for Champions* #3 di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian akan lebih bernilai apabila hasil penelitian tersebut dapat memberikan manfaat yang positif bagi berbagai pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang manajemen pendidikan Islam.
 - b. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya teori-teori yang ada dalam evaluasi program pendidikan, khususnya yang terkait dengan kepemimpinan dan pengembangan karakter.

- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam penelitian evaluasi program.

2. Secara Praktis

- a. Pihak sekolah dan penyelenggara program dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas program *Leadership For Champions #3* di masa mendatang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan feedback yang bermanfaat bagi guru dan pembimbing program dalam merancang dan melaksanakan kegiatan yang lebih efektif.
- c. Hasil dari penelitian ini juga bisa menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengimplementasikan program serupa. Program kepemimpinan yang sudah diuji dan dievaluasi dengan baik dapat dijadikan model bagi sekolah lain yang ingin mengembangkan program serupa, dengan penyesuaian berdasarkan konteks masing-masing.

1.7 Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk mengevaluasi program-program Pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter dan kepemimpinan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran awal sekaligus menjadi pembanding terhadap fokus penelitian ini, yaitu “Evaluasi Program *Leadership for Champions* #3 di SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon”.

Salah satu penelitian yang relevan adalah yang dilakukan oleh Sausan (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Evaluasi Program Pendidikan Karakter di SDN Cipete Selatan 05 Pagi Jakarta”⁵. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan program Pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar, kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan pembudayaan karakter di sekolah. Penelitian ini menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) dan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi dokumen dan angket.

⁵ Sausan, *Evaluasi Program Pendidikan Karakter Di SDN Cipete Selatan 05 Pagi Jakarta*, 2019.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pelaksanaan program Pendidikan karakter telah berjalan dengan sangat baik, ditunjukkan dengan capaian rerata skor: konteks (80,49%), input (79,6%), proses (85,2%), dan produk (81,70%), seluruhnya berada dalam kategori tinggi. Meskipun demikian, Sausan juga mencatat beberapa hal yang perlu ditingkatkan, seperti pentingnya pembentukan tim pelaksana tugas karakter melalui SK kepala sekolah, penguatan implementasi nilai-nilai karakter oleh guru dalam aktivitas sehari-hari, serta partisipasi aktif siswa dan dukungan orangtua di rumah.

Penelitian Sausan memberikan kontribusi yang signifikan dalam hal pendekatan evaluatif program berbasis nilai dan karakter. Namun, objek penelitiannya lebih fokus pada pendidikan karakter secara umum, bukan program kepemimpinan siswa secara khusus. Selain itu, model evaluasi yang digunakan adalah CIPP, sedangkan penelitian ini menggunakan model Kirkpatrick yang terdiri dari empat level evaluasi, yaitu: reaction, learning, behavior, dan result. Model Kirkpatrick lebih berorientasi pada penilaian dampak program terhadap perubahan perilaku peserta, yang sangat relevan dengan tujuan program *Leadership for Champions*.

Dari sisi kesamaan, penelitian Sausan dan penelitian ini sama-sama mengevaluasi program non-akademik di sekolah dasar yang bertujuan membentuk karakter positif siswa. Keduanya juga menekankan pentingnya sinergi antara sekolah, peserta didik, dan orang tua. Sementara dari sisi perbedaan, penelitian Sausan menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif dan fokus pada karakter secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan mix method dan mengevaluasi program kepemimpinan spesifik berbasis aktivitas yang terstruktur dalam satu event besar tahunan.

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi kekosongan dari penelitian sebelumnya dengan memberikan penekanan khusus pada efektivitas program pelatihan kepemimpinan siswa dan dampaknya terhadap perilaku, nilai spiritual, serta pencapaian Syarat Kecakapan Umum (SKU) dan Syarat Kecakapan Khusus (SKK). Selain itu, penelitian ini juga memperluas cakupan studi dengan membandingkan pelaksanaan program di dua sekolah berbeda dalam jaringan SDIT yang sama.

Penelitian lainnya yang memiliki relevansi tinggi adalah studi oleh Ivon Prayanti (2024) yang berjudul “Strategi Pendidikan

Karakter untuk Meningkatkan Sikap Kepemimpinan Siswa di Sekolah”⁶. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pendidikan karakter dalam membangun nilai-nilai kepemimpinan pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan holistik, yang melibatkan guru, orang tua, dan komunitas sekolah. Penelitian ini menggunakan metode literature review untuk mengkaji berbagai pendekatan dan strategi pendidikan karakter yang mampu menumbuhkan sikap kepemimpinan.

Dalam pembahasannya, para peneliti menyampaikan bahwa pendidikan karakter berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki tanggung jawab sosial, integritas, dan jiwa kepemimpinan. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kolaborasi, dan empati dianggap sebagai fondasi dasar dari kepemimpinan siswa.

Penelitian ini juga mengangkat beberapa pendekatan dalam menanamkan nilai-nilai kepemimpinan, seperti pendekatan penanaman nilai, perkembangan moral kognitif, keterampilan sosial, pembentukan kebiasaan, dan kepemimpinan profetik. Semua

⁶ Ivon Prayanti, “Strategi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Sikap Kepemimpinan Siswa Di Sekolah,” *Cendikia Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 1–10.

pendekatan tersebut menekankan pentingnya keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan dan penerapan nilai dalam aktivitas sehari-hari siswa.

Meskipun tidak melakukan penelitian lapangan secara langsung, namun tetap memberikan kontribusi yang besar dalam memperkuat basis konseptual bagi program pengembangan kepemimpinan siswa. Hal ini tentu menjadi landasan penting bagi penelitian ini yang fokus mengevaluasi pelaksanaan program kepemimpinan berbasis kegiatan nyata, yaitu *Leadership for Champions #3* di dua sekolah dasar Islam terpadu.

Persamaan antara penelitian Ivon dkk. dan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan kepemimpinan siswa melalui pendekatan karakter. Keduanya juga menekankan pentingnya peran guru dan lingkungan sekolah dalam membentuk kepemimpinan siswa secara sistemik.

Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan metodologis. Penelitian oleh Ivon dkk. menggunakan metode tinjauan pustaka, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan mix method dengan teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi serta menggunakan model evaluasi

Kirkpatrick yang menilai secara berlapis dari reaksi peserta, pembelajaran, perubahan perilaku, hingga hasil jangka panjang.

Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh Ivon Prayanti dkk. memperkuat landasan teoritik dan konseptual dalam pengembangan kepemimpinan berbasis karakter, sementara penelitian ini berkontribusi dalam bentuk evaluasi nyata terhadap sebuah program pelatihan kepemimpinan berbasis kegiatan di tingkat sekolah dasar.

1.8 Kebaharuan Penelitian (*Novelty*)

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan kebaruan penelitian sebagai berikut :

1. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya mengkaji pendidikan karakter secara umum atau melalui pendekatan literatur, penelitian ini secara khusus mengevaluasi program kepemimpinan siswa yang terstruktur dan sistematis melalui kegiatan *Leadership for Champions #3* menggunakan model evaluasi empat level Kirkpatrick (*Reaction, Learning, Behavior, dan Results*). Model ini jarang digunakan dalam konteks sekolah dasar, sehingga memberikan perspektif evaluatif yang lebih mendalam dan terukur.

2. Penelitian dilakukan di dua sekolah dasar Islam terpadu (SDIT Insantama Serang dan SDIT Insantama Cilegon), yang memberikan perbandingan natural antar dua institusi yang berada di bawah konsep pendidikan yang sama namun bisa berbeda dalam implementasi. Ini memberikan nilai lebih dibandingkan penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada satu sekolah (seperti Sausan, 2018).
3. Program *Leadership for Champions* yang dievaluasi tidak hanya menekankan pada aspek kepemimpinan umum, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai keislaman dan pembentukan karakter spiritual, yang diukur melalui indikator SKU (Syarat Kecakapan Umum) dan SKK (Syarat Kecakapan Khusus). Hal ini belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya.
4. Penelitian ini menggunakan pendekatan (mix method) dengan triangulasi data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket, yang jarang digunakan dalam studi sejenis yang seringkali hanya menggunakan satu metode.
5. Peneliti terlibat langsung dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program, sehingga

memperoleh gambaran holistik dan mendalam tentang dinamika pelaksanaan program di lapangan, termasuk kendala teknis seperti perubahan rencana kegiatan program..

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk memudahkan dalam memahami permasalahan dan pembahasannya. Sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kebaharuan penelitian (*novelty*) dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teoritis yang terangkum dalam beberapa sub pokok yaitu: Evaluasi Program, Model Evaluasi Krikpatrick, Konsep Kepemimpinan, Program *Leadership for Champions* dan Faktor yang mempengaruhi Keberhasilan Program.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan hal-hal mengenai metode penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik penentuan informan, validitas data, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh selama melakukan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan, implikasi dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN