

EVALUASI PROGRAM PERMAINAN TRADISIONAL (CUBLAK-CUBLAK SUWENG) MENGGUNAKAN MODEL ALKIN

Atika Lindarti¹, Ryan Hasanuddin²

¹TKIT Az Zahra Sukodono Sragen, ²Universitas Negeri Semarang

¹lindaatika@gmail.com, ²hasanudinryan1@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah program pembelajaran menggunakan permainan tradisional cublak-cublak suweng belum pernah dievaluasi. Penelitian bertujuan mengevaluasi program menggunakan Model Alkin. Penelitian ini menggunakan mixed method yaitu gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian dilaksanakan di TKIT Az Zahra, Sukodono, Sragen pada bulan Januari-Maret 2020. Subjek dalam penelitian adalah anak kelas B1 dan guru, informan penelitian adalah kepala sekolah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaktif, sedangkan kuisioner yang berbentuk kuantitatif dianalisis menggunakan rumus analisis persentase (persentil). Kesimpulan dari penelitian adalah evaluasi tahap masukan berupa siswa, sarana prasarana dan guru berkategori baik. Evaluasi tahap proses yang berupa penyusunan sebelum memulai kegiatan hingga selesai kegiatan berkategori baik. Evaluasi tahap keluaran dalam penelitian ini berkategori baik dengan penilaian harian yang terus meningkat dengan acuan indikator dari STTPA

Kunci Kunci : Evaluasi Model Alkin, Cublek-cublek Suweng.

Abstrack

The problem in this research is that the learning program using the traditional cublak-cublak suweng game has never been evaluated. The research aims to evaluate the program using the Alkin Model. This research uses a mixed method, which is a combination of qualitative and quantitative research using a descriptive approach. The research was conducted at TKIT Az Zahra, Sukodono, Sragen in January-March 2020. The subjects in the study were B1 class children and teachers, the research informant was the principal. Methods of data collection using observation, interviews and documentation. The data validity technique used source triangulation and method triangulation. The qualitative data analysis technique used an interactive analysis model, while the quantitative questionnaire was analyzed using the percentage (percentile) analysis formula. The conclusion of the study is the evaluation of the input stage in the form of students, infrastructure and teachers in good categories. Evaluation of the process stage in the form of preparation before starting the activity to completing the activity in good category. The evaluation of the output stage in this study is categorized as good with a daily assessment that continues to increase with reference to indicators from STTPA.

Keywords : Evaluation of Alkin Model, Cublek-cublek Suweng

PENDAHULUAN

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang pada masa lalu dan biasanya hanya ada di daerah pedesaan saja. Permainan tradisional bisa digunakan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional memiliki ciri khas tersendiri, yaitu hanya membutuhkan peralatan sederhana dengan

memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekitar (kayu, batu) dan lain-lain. Permainan tradisional dapat dilakukan ditempat yang luas, seperti di lapangan, di halaman sekolah, di pekarangan rumah dan ciri khas lain dari permainan tradisional yaitu lari-lari dan lompat-lompat (Mulyani, 2016, p. 19).

Permainan tradisional disebut juga dengan permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada masa lampau terutama pada masyarakat pedesaan. Permainan tradisional dilakukan di tempat yang luas agar anak dapat berlari-larian, meloncat dan mengekspresikan dirinya. Permainan tradisional memakai peralatan yang sederhana dengan memanfaatkan benda yang terdapat pada lingkungan sekitar. Jenis permainan yang mengandung nilai budaya yang pada hakikatnya yaitu warisan dari leluhur yang wajib kita lestarikan sampai anak cucu nanti. Cara bermain dari permainan tradisional kebanyakan yaitu sifatnya bertanding dan juga ada sebagian yang sifatnya hanya untuk mengisi waktu luang saja (Ismail, 2012, p. 12)

Permainan tradisional cublak-cublak suweng merupakan satu permainan tradisional yang didalamnya mengandung syarat dan makna kehidupan. Permainan tradisional cublak-cublak suweng dapat digunakan sebagai media dalam untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari beberapa manfaat dari permainan tradisional cublak-cublak suweng diantaranya anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman serta membangun sportivitas dan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak (Lintangkawuryan, 2018, p. 203).

Permainan tradisional cublak-cublak suweng itu dapat membentuk karakter positif yang dimiliki oleh setiap anak. *Pertama*, permainan tradisional cublak-cublak suweng memakai alat yang berada di lingkungan sehingga memerlukan kreativitas yang tinggi. *Kedua*, permainan tradisional cublak-cublak suweng melibatkan pemain yang banyak. Selain mengutamakan kesenangan bersama, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan interaksi antar pemain. *Ketiga*, permainan tradisional selalu menilik nilai luhur dan pesan moral tertentu seperti, nilai kebersamaan, nilai kejujuran, tolong menolong, menyimpan rahasia, tanggungjawab dan taat pada peraturan dalam setiap permainan (Mulyani, 2016, p. 49).

Hasil di kelas B1 TKIT Az Zahra, terlihat beberapa anak yang sedang melakukan kegiatan Jum'at Ceria yaitu bermain cublak-cublak suweng. Ada beberapa anak mengikuti permainannya dan ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti permainan cublak-cublak suweng akan tetapi malah mengganggu teman yang lainnya ketika bermain cublak-cublak suweng. Ada juga anak yang tidak ingin ikut bermain, anak tersebut memilih bermain sendiri. Ketika ada teman lain yang ingin ikut bermain bersama, anak tersebut bisa marah dan melempar benda yang ada di sekitarnya. Ada juga ada anak yang tidak ikut bermain, dan anak tersebut juga tidak sedang bermain sendiri. Anak tersebut hanya diam dan melihat teman-temannya yang sedang asik bermain. Ketika ditanya kenapa tidak bermain seperti teman yang lain, jawabannya karena ia tidak mau capek dan berkeringat.

Hasil wawancara dengan guru dari B1 di TKIT Az Zahra Sukodono, Sragen, mengatakan tujuan diadakannya permainan tradisional untuk mengenalkan adanya permainan tradisional yang perlu dilestarikan hingga anak dewasa jadi tidak hanya bermain permainan modern melalui gadget saja, agar anak satu dengan yang lain dapat mengerti dan memahami bagaimana cara bermain permainan tradisional terutama cublak-cublak suweng. Wali murid selama ini kurang untuk menemani anak bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng dan mengajarkan nilai moral yang terkandung dalam setiap permainan tradisional. Oleh karena itu TKIT Az Zahra menyiapkan permainan tradisional cublak-cublak suweng supaya kegiatan anak ketika di sekolah dan di rumah dapat seimbang, ketika di rumah anak bermain permainan modern melalui *gadget*, jadi di sekolahan anak juga harus bermain permainan tradisional.

Pelaksanaan program pembelajaran menggunakan permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng yang sudah dilaksanakan harus dievaluasi secara menyeluruh. Evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, adanya evaluasi guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan belajar mengajar sudah esuai atau belum sedangkan dalam pelaksanaannya yang melakukan evaluasi adalah seorang pendidik (Subar Junanto N. A., 2018, p. 181). Evaluasi ini untuk menentukan apakah pendidikan bisa dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Evaluasi menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan evaluasi tidak mungkin dielakkan dalam proses pembelajaran, baik evaluasi hasil belajar maupun evaluasi pembelajaran (Subar Junanto L. P., 2018, p. 4). Guru harus mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan, apakah metode yang digunakan pembelajaran berhasil atau tidak. Menurut (Subar Junanto T. U., 2019, p. 129) *an educator it is also required to have the skills or skills needed in the education process according to the scientific field*. Hal ini berarti guru dituntut untuk mampu mengevaluasi hasil belajar anak didiknya.

Evaluasi yang berkenaan dengan program ini adalah evaluasi Alkin. Evaluasi merupakan proses dari suatu informasi yang telah dikumpulkan dan memilihnya untuk meyakinkan keputusan, sehingga dapat menyusun laporan yang tepat. Alasan mengevaluasi menggunakan model Alkin karena dalam model ini memakai metode mulai dari meyakinkan apa yang telah diputuskan, lalu mengumpulkan informasi yang tepat, dan menganalisis informasi yang telah didapat sehingga dapat menyusun sebuah laporan (Arifin, 2012, p. 80)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada judul ini yaitu penelitian evaluasi dengan menggunakan *mix method*, yaitu penggunaan dua metode atau lebih yang diambil dari dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif dalam riset yang sedang dijalankan untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan sebagai bukti empiris dalam menjawab rumusan masalah penelitian sehingga temuan menjadi lebih baik, lengkap dan komprehensif (Sarwono, 2011, p. 2).

Pendekatan kualitatif pada penelitian ini meneliti bagaimana proses permainan tradisional Cublak-Cublak Suweng dari awal hingga akhir. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif untuk mengetahui jumlah siswa, sarana prasarana, kualifikasi guru yang terakhir keluarannya. Penelitian dilaksanakan di TKIT Az Zahra, Sukodono, Sragen pada bulan Januari-Maret 2020. Subjek dalam penelitian adalah anak kelas B1 dan guru, informan penelitian adalah kepala sekolah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data kualitatif menggunakan model analisis interaktif, sedangkan kuisisioner yang berbentuk kuantitatif dianalisis menggunakan rumus analisis persentase (persentil).

Analisis Data Kualitatif menurut Milles dan Huberman dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Untuk itu ada empat tahapan yang dilaksanakan antara lain: pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi serta catatan lapangan. Kemudian reduksi data dengan cara merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian penyajian data dan yang terakhir penarikan kesimpulan (Moleong, 2012, p. 330).

Analisis Data Kuantitatif untuk hasil kuisisioner yang berbentuk kuantitatif akan dilakukan analisis statistik melalui perhitungan dengan menggunakan rumus analisis presentase:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P : Presentase
F : Frekuensi
N : Jumlah responden
100% : Bilangan tetap

Hasil yang diperoleh selanjutnya dimaknai dan ditarik kesimpulannya (Dikdayadi, 2016, p. 53).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program evaluasi permainan tradisional Cublek-cublek Suweng dengan menggunakan model alkin, terbagi menjadi beberapa tahap, sebagai berikut: 1) tahap masukan. Tahap ini terdiri dari tiga hal diantaranya; *pertama*, siswa B1 TKIT Az- Zahra. Berdasarkan temuan data di lapangan, presentase anak berdasarkan jenis kelamin laki-laki persentase 50% dan presentase perempuan 50%, dapat dianalisis bahwa siswa laki-laki dan perempuan di kelas B1 di TKIT Az- Zahra seimbang. Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan, usia anak kelas B1 TKIT Az-Zahra yaitu umur 5 tahun persentase 33,3% dan 6 tahun 66,6%. Hasil persentase

tersebut masuk dalam kriteria baik karena membuktikan bahwa sebagian besar anak dalam usia yang sesuai dengan kelas serta jenjang yang ditempuh sesuai dengan anjuran dari pemerintah. Diharapkan juga dapat mencapai tingkat perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yang meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain serta perilaku sosial. Secara psikologi anak usia 5-6 tahun mulai belajar pada hal-hal yang berkaitan dengan perilaku sosial dan memiliki semangat yang tinggi untuk berteman. Sedangkan gender juga berpengaruh dalam perkembangan anak, anak laki-laki lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, sedangkan anak perempuan didorong untuk mengembangkan kemampuan mengingat.

Kedua, sarana dan prasarana. Tersedianya sarana dan prasarana berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar terutama untuk permainan tradisional cublak-cublak suweng di TKIT Az-Zahra. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa sarana dan prasarana yang ada di TKIT Az- Zahra sudah dikatakan baik karena telah mencapai 73,91% dari kebutuhan ideal, meskipun secara kuantitas belum bisa mengakomodasi seluruh siswa. Kepala Sekolah mengatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki masih sangat minim karena mengingat ruang kelas yang ditempati juga tidak begitu luas, ketika ingin memenuhi sarana dan prasarana harus membuat proposal terlebih dahulu yang kemudian diajukan kepada pihak yayasan. *Ketiga*, kualifikasi guru. Berdasarkan data temuan di lapangan bahwa 85,71% guru yang mengajar di TKIT Az- Zahra merupakan lulusan S1 dan sisanya itu lulusan SMK. Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 mengenai guru harus berijazah S1 dan guru serta dosen yaitu Pasal 9 yang berisi kualifikasi akademik sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 8 diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma 4 Ada sebagian kecil guru yang belum memenuhi kualifikasi sebagai tenaga pengajar. Sedangkan untuk yang lainnya sudah memenuhi kualifikasi sebagai tenaga pendidik karena sudah memiliki ijazah S1 yang berlatar belakang Pendidikan Anak Usia Dini.

Berdasarkan kondisi di atas, jika dibandingkan dengan kriteria tahap masukan program permainan tradisional cublak-cublak suweng yang seharusnya jumlah siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sarana dan prasarana untuk pendampingan serta fasilitas bermain belajar yang memadai untuk anak, dan kualifikasi guru yang berijazah S1 dalam bidang pendidikan Anak Usia Dini. Dapat disimpulkan bahwa tahap masukan dalam permainan tradisional cublak-cublak suweng di TKIT Az-Zahra ini sudah dalam berkategori baik. Akan tetapi, masih perlu ditambahkan lagi untuk bagian sarana dan prasarannya supaya lebih lengkap dan lebih memadai untuk kedepannya. 2) Tahap Proses. Berdasarkan fakta temuan di lapangan, suatu kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng di

TKIT Az-Zahra dikatakan berhasil apabila kegiatan tersebut berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Dalam melakukan kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng perlu adanya menetapkan suatu tujuan yang ingin dicapai. Yang pertama yaitu melakukan perencanaan pelaksanaan sebelum kegiatan dimulai. Jika sudah menentukan suatu tujuan, maka pendidik serta evaluator siap melaksanakan kegiatan yang diawali dengan pembukaan sesuai dengan SOP, melakukan kegiatan inti serta menutup kegiatan sesuai dengan prosedur SOP. Dimulai dengan SOP pembukaan, setelah itu pendidik serta evaluator mengelola kegiatan, memberikan contoh cara bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng, melaksanakan permainan tradisional cublak-cublak suweng sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan, guru serta evaluator melakukan interaksi komunikasi yang baik dengan anak.

Kemudian diakhir kegiatan melakukan penerapan SOP penutup, melakukan penilaian pada proses berjalannya kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng, melakukan penilaian diakhir kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng dan tentunya ketika melakukan proses recalling juga melibatkan anak. Berdasarkan data yang telah diisi oleh evaluator dan pendidik mengenai pelaksanaan permainan tradisional cublakcublak suweng di TKIT Az-Zahra bahwa dalam pelaksanaannya sudah dalam kategori baik, bisa dilihat bahwa dalam pelaksanaan proses kegiatan permainan tradisional cublak-cublak berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Skor perolehan nilai evaluasi dari evaluator mendapatkan nilai 73,3. Kekurangannya yaitu untuk aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng sangat bervariasi, ada yang mengikuti dari awal sampai akhir, ada yang tidak mau mengikuti, ada yang mengikuti tapi tidak sampai akhir. Menurut peneliti, hal tersebut bisa disebabkan karena anak merasa bosan jika bermainnya lama. Solusi yang diperlukan yaitu untuk alokasi waktu mungkin bisa dipertimbangkan lagi supaya anak tidak merasa bosan dan agar semua anak mengikuti kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng, atau bisa juga pendidik mencari sesuatu hal yang kreatif dalam setiap jeda pemain "Pak Empo". Misal ketika "Pak Empo" berhasil menebak, maka yang menyembunyikan batu harus bernyanyi atau berjoget terlebih dahulu sebelum menggantikan posisi "Pak Empo".

Berdasarkan kondisi di atas, jika dibandingkan dengan kriteria tahap proses dari program kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng yang seharusnya guru memberikan contoh cara bermain serta memberikan pengertian nilai moral yang terkandung dalam permainan tradsiional cublak-cublak suweng dan keaktifan anak dalam mengikuti permainan tradisional. Dapat disimpulkan bahwa dalam tahap proses

kegiatan di kelas B1 sudah baik, akan tetapi dalam penyelenggaraannya mungkin guru dapat memberikan variasi di dalam permainannya. 3) Tahap Keluaran. Setiap kegiatan diharapkan mampu menghasilkan nilai yang berkualitas. Ditahap keluaran ini merupakan sebuah hasil dari proses kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng. Dalam prosesnya perlu dilakukan evaluasi akhir agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan data dokumentasi penilaian kecerdasan interpersonal pada anak setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng melalui beberapa indikator yang terdapat di Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPPA) masuk dalam kriteria baik, yaitu diantaranya memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) persentase anak belum berkembang sebanyak 25%, anak mulai berkembang 16,6%, anak berkembang sesuai harapan 33,3%, anak berkembang sangat baik 25%. Kemudian untuk indikator selanjutnya yaitu mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar) persentase anak belum berkembang 0%, mulai berkembang 25%, berkembang sesuai harapan 25%, berkembang sangat baik 50%.

Indikator selanjutnya yaitu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) persentase anak belum berkembang 0%, anak mulai berkembang sebanyak 25%, berkembang sesuai harapan 41,6%, berkembang sangat baik 33,3%. Indikator selanjutnya yaitu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, anak belum berkembang persentase 0%, anak mulai berkembang persentase 25%, anak berkembang sesuai harapan 41,6%, berkembang sangat baik 33,3%. Kemudian persentase dari indikator bersikap kooperatif dengan teman, belum berkembang 0%, mulai berkembang 33,3%, berkembang sesuai harapan 25%, berkembang sangat baik sebanyak 41,6%. Indikator yang terakhir yaitu berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dsb, persentase anak belum berkembang dengan persentase 0%, mulai berkembang 25%, berkembang sesuai harapan 41,6%, berkembang sangat baik 33,3%.

Berdasarkan data dokumentasi penilaian tersebut menyimpulkan bahwa dengan anak mengikuti kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng telah berjalan sesuai dengan tujuan kegiatan. Kecerdasan interpersonal anak dapat meningkat dari kegiatan lalu hingga kegiatan selanjutnya. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng yang meliputi tahap masukan, proses dan keluaran. Maka hasil evaluasi dapat dianalisis bahwa kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng di TKIT Az-Zahra perlu dilanjutkan. Alangkah lebih baiknya jika tujuan kegiatan serta jenis permainan tradisionalnya ditambah, bukan hanya untuk meningkatkan kecerdasan

interpersonal akan tetapi juga untuk melatih fisik motorik dan kecerdasan linguistic. Selanjutnya bagian proses juga perlu diperbaiki agar semua anak mengikuti kegiatan ini hingga selesai tanpa merasa bosan dan penat.

Berdasarkan kondisi di atas, jika dibandingkan dengan kriteria tahap keluaran dari program kegiatan permainan tradisional cublak-cublak suweng yang seharusnya hasil capaian kecerdasan interpersonal sesuai dengan usia perkembangan di dalam STTPA dan hasil belajar siswa yang berkembang secara signifikan. Dapat disimpulkan bahwa dalam tahap keluaran kegiatan permainan tradisional di kelas B1 sudah berkategori baik, akan tetapi jika dilihat dalam nilai di setiap indikatornya untuk perkembangan anak masih dikatakan belum meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN

Evaluasi tahap masukan berupa siswa, sarana prasarana dan guru berkategori baik. Evaluasi tahap proses yang berupa penyusunan sebelum memulai kegiatan hingga selesai kegiatan berkategori baik. Evaluasi tahap keluaran dalam penelitian ini berkategori baik dengan penilaian harian yang terus meningkat dengan acuan indikator dari STTPA.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta Pusat: PT Remaja Rosdakarya.
- Dikdayadi, E. (2016). *Evaluasi Pembelajaran PAI di Program Kejar Paket Ulul Albab Desa Dukuh Kecamatan Tangen Kabupaten Sragen 2016/2017*. Surakarta: Program Sarjana IAIN Surakarta.
- Ismail, A. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro- U Media.
- Lintangkawuryan, y. (2018). Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*. Vol. 23. No. 3, 202-210.
- Moleong, L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sarwono, J. (2011). *Mixed Methods Cara Menggabungkan Riset Kuantitatif dan Riset Kualitatif Secara Benar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Subar Junanto, L. P. (2018). Evaluasi Program Standar Kompetensi Lulusan Al Quran (SKL Al Quran) Di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Surakarta Tahun 2017. *At Tarbawi*, 1-11.

Subar Junanto, N. A. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP) . *INKLUSI: Journal of Disability Studies* , 179-194.

Subar Junanto, T. U. (2019). Evaluation Model of Expertise Practice Programs for Early Childhood Educator Teachers. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 128-142.