

EVALUASI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH BEROK MENGUNAKAN MODEL CIPP

Nova Yulistina¹, Ulfia Rahmi², Eldarni³, Meldi Ade Kurnia Yusri⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl.Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: novayulistina7721@gmail.com

Article History

Received: 23-07-2024

Revision: 05-08-2024

Accepted: 13-08-2024

Published: 18-08-2024

Abstract. The evaluation of this training is needed to ensure the achievement of the goals that have been set. The evaluative approach used is to use the CIPP model which consists of context, process, and product. The method used in this study is the mixed methods method, which combines quantitative and qualitative methods to be used together in a research activity, so that more comprehensive, valid, reliable, and objective data is obtained. In the implementation of the training, the percentage of students obtained stated "Very Good" from vulnerable 80% - 100% as many as 9 teachers, and the percentage of "Good" assessment from vulnerable 60% - 79% as many as 2 teachers while the percentage of "Poor" and "Very Poor" with a percentage of 40% - 59% and $\leq 39\%$ was 0 out of a total of 11 students who participated in the training. The results of this study show that the ability of the trainees has significantly increased, as shown by the data that 81.81% of participants (teachers) have succeeded in achieving their goals in participating in the training. The CIPP model has proven to be effective in evaluating Powtoon-based interactive media making training for elementary school teachers. The implementation of the recommendations resulting from this evaluation is expected to improve the quality of training and ultimately improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Training, Interactive Media, CIPP evaluation, Powtoon

Abstrak. Evaluasi pelatihan ini diperlukan untuk memastikan dalam tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. pendekatan evaluatif yang digunakan yaitu menggunakan model CIPP yang terdiri dari *context*, *process* dan *product*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods*, yang mengkombinasikan antara metode kuantitatif dengan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan obyektif. Dalam implementasi pelatihan presentase penilaian yang diperoleh menyatakan "Sangat Baik" dari rentan 80% - 100% sebanyak 9 guru, dan presentase penilaian "Baik" dari rentan 60% - 79% sebanyak 2 guru sedangkan presentase dari "Kurang" dan "Sangat Kurang" dengan presentase 40% - 59 % dan $\leq 39\%$ adalah 0 dari total 11 peserta didik yang mengikuti pelatihan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta pelatihan secara signifikan meningkat, seperti yang ditunjukkan oleh data bahwa 81,81% peserta (guru) yang berhasil mencapai tujuan didalam mengikuti pelatihan. Model CIPP terbukti efektif dalam mengevaluasi pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Powtoon bagi guru SD. Implementasi rekomendasi yang dihasilkan dari evaluasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Interaktif, Evaluasi CIPP, Powtoon

How to Cite: Yulistina, N., Rahmi, U., Eldarni., & Yusri, M. A. K. (2024). Evaluasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Powtoon Bagi Guru SD Muhammadiyah Berok Menggunakan Model CIPP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 4786-4793. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1589>

PENDAHULUAN

Abad 21 menuntut adanya perubahan yang drastis bagi seluruh tatanan dunia pendidikan. Salah satu gerakan yang dapat diupayakan oleh dunia pendidikan saat ini yaitu penguatan pada kemampuan literasi. Penguatan kemampuan literasi berfokus pada tiga literasi utama yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia. Menurut Bactiar (2022) menjelaskan bahwa guru sebagai seorang pendidik dituntut harus memiliki kemampuan literasi yang baik. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak utamanya adalah kebutuhan untuk mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan memudahkan guru dalam pengimplementasian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SD Muhammadiyah Berok, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat. Hasil observasi yang peneliti temukan adalah adanya beberapa masalah di sekolah tersebut yakni rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan media penunjang dalam pembelajaran di kelas, kurangnya sumber belajar seperti buku, alat peraga dan sumber daya lainnya, selanjutnya terdapat minat belajar siswa yang rendah sehingga dapat membuat pembelajaran jadi sulit, adanya inklusi siswa berkebutuhan khusus sehingga membutuhkan pendekatan dan dukungan tambahan yang sering kali tidak tersedia, dan adanya kebutuhan belajar yang beragam di mana setiap siswa memiliki cara belajar, kecepatan, dan kebutuhan yang berbeda, sehingga menyusun pelajaran yang dapat mengakomodasi semua siswa secara efektif juga merupakan sebuah tantangan.

Sebagai bagian dari upaya untuk menjawab tantangan dan memperkuat kualitas pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan salah satu program yakni program "Kampus Mengajar." Program ini merupakan inisiatif dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berperan aktif dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Melalui program ini, diimplementasikan sebuah program dari Tim Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Muhammadiyah Berok yaitu Program Adaptasi Teknologi. Dalam pelaksanaan 7 program Kampus Mengajar ini, terdapat sebuah rangkaian kegiatan pelatihan yang harapannya dapat membantu tenaga pendidik dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran di kelas yakni pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru sekolah dasar.

Program pelatihan pembuatan media interaktif telah diimplementasikan bagi guru sekolah dasar SD Muhammadiyah Berok. Program pelatihan ini dilaksanakan perencanaan yang cukup baik dengan memperhatikan komponen yang terdiri dari fasilitator yang akan menyampaikan materi pelatihan, pola interaksi, kesediaan bahan ajar dalam pelatihan (materi), metode pengajaran, produk yang dihasilkan, dan mencakup penjelasan detail mengenai materi yang disampaikan, mulai dari pengenalan dasar dari perangkat lunak sampai kepada cara pengoperasian perangkat lunak tersebut, serta kesiapan dan kesediaan peserta dalam mengikuti pelatihan. Pelatihan dilakukan selama dua hari yakni dilaksanakan pada tanggal 05 – 06 Februari 2024. Dengan tutor yang terdiri dari dua orang. Untuk peserta yang mengikuti pelatihan yakni terdiri dari 11 orang tenaga pendidik dengan menggunakan sarana dan prasarana yang telah disediakan diantaranya ruang pelatihan, wifi, dan unit komputer/laptop. Pelatihan yang diterapkan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif, baik dari segi peningkatan keterampilan teknis guru maupun dalam penerapan media interaktif di kelas. Namun, selama implementasi program pelatihan terdapat beberapa permasalahan yang terjadi yakni mulai dari adanya ketidaksiapan guru dalam proses pelatihan sehingga sering terjadinya diskusi-diskusi kecil antar guru yang mengakibatkan distraksi untuk peserta pelatihan lainnya, adanya ketidaksiapan sarana prasarana berupa laptop peserta yang mati secara tiba-tiba, materi yang disediakan cukup menarik dan informatif namun masih terdapat peserta pelatihan yang masih kurang kesadaran untuk mengikuti secara serius kegiatan pelatihan ini.

Sebagai upaya untuk memudahkan dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan program pelatihan, diperlukan sebuah model evaluasi guna melihat implementasi yang terjadi di lapangan, salah satunya yakni evaluasi program model CIPP. Menurut Ihwan (2011) model evaluasi CIPP merupakan model evaluasi yang lebih lengkap karena mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi konteks, input, proses, dan produk dapat diartikan dalam rangkaian kegiatan pengambilan keputusan (peran formatif) dan penyajian informasi mengenai akuntabilitas (peran sumatif). Selain itu pada penelitian, Anriani Nurul (2023). Implementasi model evaluasi *Context, Input, Process, and Product* (CIPP) pada Program Pengalaman Persekolahan (PLP) bagi Guru Bahasa Inggris.

Hasil laporan dari penelitian ini memberikan penjelasan bahwa implementasi PLP menghadapi beberapa tantangan dalam mencapai tujuan yang diinginkan, namun juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa pratikan. Oleh karena landasan ini peneliti ingin menaikkan judul penelitian untuk mengevaluasi pelatihan sehingga memberikan hasil yang jelas dikarenakan belum adanya evaluasi terhadap potensi guru dalam menggunakan media berbasis Powtoon. Selain itu pada penelitian, Anriani Nurul (2023).

Implementasi model evaluasi *Context, Input, Process, and Product* (CIPP) pada Program Pengalaman Persekolahan (PLP) bagi Guru Bahasa Inggris. Hasil laporan dari penelitian ini memberikan penjelasan bahwa implementasi PLP menghadapi beberapa tantangan dalam mencapai tujuan yang diinginkan, namun juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa pratikan. Oleh karna landasan ini peneliti ingin menaikkan judul penelitian untuk mengevaluasi pelatihan sehingga memberikan hasil yang jelas dikarnakan belum adanya evaluasi terhadap potensi guru dalam menggunakan media berbasis *Powtoon*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mixed Methods*. Dimana mengkombinasikan antara metode kuantitatif dengan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian. Pada penelitian ini, data kuantitatif berperan untuk memperoleh data terukur yang bersifat deskriptif, komparatif, dan asosiatif. Data kualitatif berperan untuk membuktikan, memperdalam, memperluas, memperlemah, dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diperoleh (Sugiyono 2014). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Menurut Suharsimi (2006) apabila subjeknya kurang dari 100 orang lebih baik diambil seluruhnya, apabila jumlah subjeknya besar (lebih dari 100) dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% -25% atau lebih. Mengingat jumlah populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 orang maka diambil dari jumlah seluruh peserta yaitu sebanyak 12 tenaga pendidik.

Untuk itu berikut langkah-langkah yang digunakan (a) Memeriksa angket yang telah terkumpul dan telah diisi oleh responden, serta menentukan angket yang layak diolah dan tidak layak diolah, (b) Membuat table persiapan tabulasi data, (c) Memberikan skor pada tiap – tiap data, (d) Mengolah data dengan menggunakan Teknik presentase.

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

Keterangan:

P = Angket Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

Hasil yang didapat dari Tingkat pencapaian responden berupa persen dengan kategori sesuai dengan patokan dasar yang dikemukakan S. Arikunto (2002) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori pencapaian responden

Tingkat Pencapaian	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Kurang
≤39%	Sangat Kurang

HASIL

Context (Konteks)

Tujuan utama dari evaluasi pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru SD menggunakan aplikasi powtoon adalah yakni (1) Menilai Pelatihan, maksudnya adalah mengukur sejauh mana pelatihan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru sd dalam menggunakan powtoon untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik, (2) Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, (3) Meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan, (3) Menentukan kebutuhan pelatihan lanjutan.

Untuk melakukan evaluasi pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru SD menggunakan aplikasi powtoon, diperlukan beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi. Berikut adalah rincian kebutuhan tersebut yakni (1) Kebutuhan SDM (evaluator, fasilitator dan peserta), (2) Kebutuhan instrumen evaluasi (Kuis Sioner/survei, wawancara, lembaran observasi), (3) Kebutuhan logistic (Ruang pelatihan, perlengkapan pelatihan), (4) Kebutuhan keuangan (anggaran pelatihan dan evaluasi, dan durasi sesi evaluasi) Dengan memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, proses evaluasi pelatihan pembuatan media interaktif bagi guru SD menggunakan aplikasi Powtoon dapat dilakukan secara efektif, sistematis, dan memberikan hasil yang akurat dan berguna untuk perbaikan di masa mendatang.

Input (Masukan)

Fasilitator cukup berhasil membuat peserta merasa antusias dan termotivasi untuk mulai menerapkan apa yang telah dipelajari di kelas mereka. Pendekatan yang digunakan juga sangat praktis dan relevan dengan kebutuhan guru SD. Kemampuan fasilitator untuk memberikan contoh-contoh konkret dan langsung memandu peserta dalam pembuatan media interaktif sangatlah membantu. Peserta merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengimplementasikan media interaktif tersebut di dalam proses pembelajaran mereka. Namun, ada beberapa hal yang bisa menjadi bahan perbaikan. Mungkin fasilitator dapat menyediakan lebih banyak waktu untuk sesi tanya jawab dan diskusi, sehingga peserta memiliki kesempatan lebih banyak untuk mengklarifikasi dan mendalami materi yang diberikan. Selain itu, akan sangat bermanfaat jika

ada modul atau panduan tertulis yang bisa dibawa pulang oleh peserta sebagai referensi. Walaupun ada beberapa masalah, namun peserta menunjukkan komitmen yang luar biasa dalam memahami materi dan keterampilan baru yang diajarkan. Kreativitas dan inovasi yang ditunjukkan dalam tugas-tugas praktis menunjukkan bahwa para peserta memiliki potensi besar untuk menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran mereka. Peneliti juga terkesan dengan kerjasama dan dukungan yang ditunjukkan antar peserta selama pelatihan. Diskusi dan berbagi pengalaman antar sesama guru sangat memperkaya proses belajar dan menciptakan suasana yang kolaboratif. Namun, ada beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Peneliti mendorong peserta untuk terus berlatih dan mengembangkan keterampilan yang telah dipelajari agar dapat diimplementasikan dengan lebih efektif di kelas masing-masing.

Process (Proses)

Dari data yang diperoleh di awal menjelaskan bahwa 11 peserta, 80% masih belum mengetahui perangkat lunak *Powtoon*, sisanya 20% sudah mengetahui namun belum mengimpelemntasikannya didalam pembelajaran. Dari 11 Peserta, 95% peserta belum pernah menggunakan *powtoon* didalam pembelajaran. Dari 11 Peserta, 35% guru lebih banyak menggunakan video pembelajaran yang diambil disitus internet, kemudian 20% guru menggunakan media tambahan berbentuk buku teks, selanjutnya penggunaan Video slide dari guru sebesar 17% dan sisanya 28% hanya mengandalkan buku yang digunakan saja. Selanjutnya untuk data yang didapati diakhir menjelaskan bahwa dalam implemntasi pelatihan presentase penilain yang menyatakan “Sangat Baik” dari rentan 80% - 100% sebanyak 9 guru , dan presentase penilaian “Baik” dari rentan 60% - 79% sebanyak 2 guru sedangkan presentase dari “Kurang” dan “Sangat Kurang” dengan presentase 40% - 59 % dan $\leq 39\%$ adalah 0 dari total 11 peserta didik yang mengikuti pelatihan. Pelatihan ini cukup berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kemampuan guru SD dalam membuat media interaktif. Dukungan penuh dari sekolah, fasilitator yang kompeten, serta partisipasi aktif dari peserta menjadi kunci suksesnya pelatihan ini. Rekomendasi untuk pelatihan selanjutnya adalah memberikan sesi tambahan untuk praktik mandiri dan lebih banyak contoh kasus yang relevan dengan situasi di kelas.

Product (Produk)

Berdasarkan produk yang dihasilkan oleh setiap peserta pelatihan, peneliti dapat menilai bahwa guru mulai mampu dan cukup berhasil menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk diimplementasikan pada pembelajaran di kelas, hanya saja setiap guru perlu berlatih kembali agar media yang diciptakan menggunakan perangkat lunak powtoon semakin bagus dan menarik di mata peserta didik.

DISKUSI

Dari hasil wawancara dan observasi serta pengisian angket sebagian besar guru dari 12 orang peserta, menyatakan bahwa mereka membutuhkan keterampilan dalam pembuatan media interaktif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, namun dengan banyaknya beban tanggung jawab dan sedikit sekali adanya wadah kegiatan pelatihan seperti ini maka guru sulit sekali untuk mempelajari bagaimana implementasi penggunaan media interaktif di dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dirancang sesuai dengan kebutuhan para peserta.

Selama dalam implementasi proses pelatihan, hasil dari pengisian angket setelah pelatihan, peserta menyatakan pelatihan yang menggunakan metode ceramah dan mentoring serta coaching sangat membantu mereka dalam memahami materi. Menurut *Association For Talent Development*, mentoring bisa dilakukan secara formal maupun informal. Pada pendampingan formal, biasanya hubungan antara mentor dan mentee cenderung lebih terstruktur. Dari 12 peserta 20% lainnya merasa perlu adanya variasi metode pengajaran. Selama pelatihan berlangsung, keterlibatan peserta diamati melalui partisipan dalam diskusi, keaktifan dalam praktik, dan interaksi dengan instruktur. Menurut Meylani (2017) tingkat pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Untuk penilaian terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta juga dilakukan melalui pretest dan post-test, serta penilaian proyek akhir yang dibuat oleh peserta. Pada *Pre – test* sebelum pelatihan dimulai, rata-rata skor peserta menunjukkan pemahaman dasar yang bervariasi. Setelah pelatihan, rata-rata skor meningkat menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

Berdasarkan hasil survey pada kegiatan pelatihan di SD Muhammadiyah di dapatnya kendala yakni kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media penunjang seperti media digital video atau PPT dalam pembelajaran di kelas, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara bersama salah satu wali kelas yang menyatakan bahwa setingkat penggunaan *gmail* saja masih banyak guru yang tidak paham dengan istilah *upload*, *download* dan istilah-

istilah asing lainnya., kurangnya sumber belajar seperti buku yang harus digunakan bersama-sama, alat peraga seperti kerangka bangun datar dan sumber daya lainnya. Dibuktikan ketika observasi awal peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran rata-rata dikelas hanya mengandalkan LKS, selanjutnya terdapat minat belajar siswa yang rendah sehingga dapat membuat pembelajaran jadi sulit, adanya inklusi siswa berkebutuhan khusus bukti yang peneliti temukan yakni terdapat anak berkebutuhan khusus dikelas III, IV, V dan VI, sehingga membutuhkan pendekatan dan dukungan tambahan yang sering kali tidak tersedia, dan adanya kebutuhan belajar yang beragam dimana setiap siswa memiliki cara belajar, kecepatan, dan kebutuhan yang berbeda, sehingga menyusun pelajaran yang dapat mengakomodasi semua siswa secara efektif juga merupakan sebuah tantangan.

Hasil laporan evaluasi kegiatan pelatihan bagi guru menunjukkan bahwa kemampuan peserta pelatihan (guru) secara signifikan meningkat, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa 81,81% peserta (guru) yang berhasil mencapai tujuan didalam mengikuti pelatihan. Dilihat dari perbandingan kajian penelitian sebelumnya didapati bahwa hasil penelitian mendukung penelitian sebelumnya dimana hasil laporan pelaksanaan kegiatan PLP tersebut menunjukkan fakta bahwa 87,50% mahasiswa praktek menerima nilai yang sangat baik, atau A.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari empat aspek evaluasi dari kegiatan yang dilakukan dengan implemtnasi Evaluasi Model CIPP diatas, beberapa kesimpulan dibuat (1) Implementasi Evaluasi Program Pembuatan Media Interaktif berbasis Powtoon bagi Guru SD Muhmmadiyah Berok pada Febuari tahun 2024 dilihat dari aspek konteks terdapat permasalahan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai, (2) Evaluasi proses dilihat dari aspek proses, yaitu dimulai dari kegiatan observasi, pelaksanaan, pengawasan dan pelaporan. Dilihat dari evaluasi ini pelatihan berjalan dengan lancar namun kedepannya adanya persiapan tambahan seperti cadangan tutor atau metode pengajarannya, (3) Dilihat dari aspek produk (product) dalam bentuk peningkatan kemampuan kreatifitas dan inovasi peserta pelatihan telah mengalami perkembangan hanya saja perlu berlati secara berkala.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2005. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
 Effendy (2016). *Pemberian Pre- Test dan Post- Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2. A Pada Siswa SMKN 2 Lubuk Basung*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro Vol 1 No 2, Oktober 2016

- Fadhlya R (2020). Pengaruh Pre – Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Alamiah Dasar. *Jurnal Pendidikan* Vol. XIV No. 01 Januari 2020
- Fajar, dkk (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pwotoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia*.
- Hosea Bambang K (2020). Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Pwotoon Pada Guru – Guru. *Jurnal*
- Mariatul Q (2019). Instagram and Political Education for Net Generation In Indonesia. *Jurnal*
- Muhmudi (2011). CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan. *Jurnal* Vol.6, No. 1, Juni 2011.
- Munthe, A. (2015). Pentingnya Evaluasi Program di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan, dan Manfaat. *Jurnal Scholaria*
- Rama Alzet, (2023). Konsep Model Evaluasi Context, Input, Process dan Product (CIIP) Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal* Vol.8, No. 1, 2023, pp.82-86. DOI: <https://doi.org/10.29210/30032976000>.
- Siregar. Syofian (2014). Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS. Jakarta: Kencana.
- Suharsimi A, Cepi dkk, (2010). Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Susanto, Happy (2009). Panduan Praktis Menyusun Proposal. Bandung: Transmedia Pustaka.
- Syafril. 2010. Statistika. Padang: Sukabina Press.
- Syafril dkk. (2000). Manajemen Sistem Kepelatihan. Padang: KTP UNP
- Wardani H (2022). Model – model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal* Vol 6 No 1, Januari 2022.