

Pengaruh Permainan Tradisional Geleng Terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Selong

Zuhud Ramdani¹, Najamuddin², Rohyana Fitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini¹²³

ramadanizuhud@gmail.com¹, Najamuddinfarabi@gmail.com², rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional geleng terhadap kemampuan emosional anak usi 5-6 tahun di TK Pertiwi Selong Tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian ditentukan dengan teknik sampel jenuh dengan jumlah subjek sebanyak 19 anak kelompok B4. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional geleng terhadap kemampuan emosional anak ($t_{hitung} = 21,35416 > t_{tabel} (1,73406)$) sehingga hipotesisnya diterima. Adanya perbedaan terhadap kemampuan emosional anak dengan pretest diperoleh rata-rata total persentase keseluruhan 36% yang dicapai oleh semua anak dan termasuk dalam persentase kategori penilaian “Mulai Berkembang” (MB) “ dan setelah diberi perlakuan dan posttest diperoleh total rata-rata persentase keseluruhan meningkat dari sebelumnya yaitu 78% dengan kategori penilaian “ Berkembang Sangat Baik (BSB)”.

Kata Kunci : Permainan tradisional geleng, kemampuan emosional anak

Abtrack

The study aimed at knowing the effect of the traditional rocking game on the emotional ability aged 5-6 years old at Pertiwi Selong kindergarten, academic year 2020/2021. This study used a quantitative research by using experimental method with a one group pretest-posttest design. Research subjects were determined by the saturated sample technique with a total of 19 children in group B4. Data collection techniques were carried out through observation, documentation and t-test. The results of the study showed that there was an effect of the traditional game of shaking hands on children's emotional abilities $t_{count} > t_{table} (21,35416 > 1,73406)$ so that the hypothesis was accepted. The difference in the emotional ability of children with the pretest obtained an average total percentage of 36% achieved by all children and is included in the percentage of the assessment category “ Starting to Develop (SD)” and after being given treatment and posttest the total average percentage increases from the previous 78% with the category “ Very Well Develop (VWD)”.

Keywords: the traditional rocking game, emotional ability of children

(Pengaruh Permainan TRadisional Geleng)Ramdani, Najamuddin, Fitriani	210
<i>Submitted : 12-06-2023</i>	<i>Accepted : 28-06-2023</i>
	<i>Published: 30-06-2023</i>

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan masa penting untuk diberikan pendidikan dimana anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah periode keemasan (*the golden ages*), yaitu masa-masa keemasan yang dimiliki seorang anak. Disebut masa keemasan karena pada usia ini terjadi perkembangan yang menakjubkan dan terbaik sepanjang hidup manusia. Perkembangan tersebut mencakup perkembangan fisik dan psikis. Anak mengalami perkembangan pada aspek fisik, mulai dari pertumbuhan sel-sel otak dan organ tubuh lainnya sampai perkembangan kemampuan motorik kasar (seperti: berjalan, berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya) maupun kemampuan motorik halus (seperti: menggenggam, meraih, menulis, menggambar, dan sebagainya).

Selain itu, anak juga mengalami perkembangan psikis, mulai dari kemampuan berinteraksi dengan orang tua atau orang lain, sampai kemampuan kognitif. Perkembangan kemampuan kognitif ini memberikan sumbangan besar terhadap kemampuan lain, seperti bahasa, emosional, moral, maupun agama. Masa usia dini juga merupakan masa kritis, dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna (Dahlia, 2018: 1-2). Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah aspek emosi. Pendapat Hansen & Zambo (dalam jurnal Psikologi, 2007: 112) emosi adalah perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespon terhadap peristiwa yang terjadi disekitarnya. Emosi bagi anak usia dini merupakan hal yang penting, karena dengan emosi anak dapat memusatkan perhatian, dan emosi memberikan daya bagi tubuh serta mengorganisasi pikir untuk disesuaikan dengan kebutuhan.

Hansen & Zambo (Martani, 2007: 112) menjelaskan tentang contoh fungsi emosi dalam kehidupan anak usia dini, misal: takut adalah salah satu emosi yang digunakan untuk "*survival*". Pada saat emosi takut muncul pada anak, maka anak menjadi sadar terhadap lingkungan dan menimbulkan sikap hati-hati pada diri anak. Senyum merupakan ekspresi emosi senang, dengan senyum anak akan mampu memberikan tanda kepada sekitarnya tentang situasi yang dialami dan kebutuhan untuk melakukan hubungan antar pribadi. Singkat kata emosi membantu anak sepanjang waktu untuk bertahan dan berkomunikasi dengan lingkungan. Emosi berkembang sepanjang waktu, emosi pada anak usia dini berkembang dari yang sederhana menjadi ke suatu kondisi yang lebih kompleks (Martani, 2012: 112).

Fadlillah (2017: 5) mengatakan bahwa bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan penerapan bermain dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini akan memberikan kesan yang bermakna artinya jika anak

belajar dengan cara bermain maka anak akan lebih mudah memahami, pembelajaran juga akan menjadi menyenangkan, anak-anak tidak akan bosan, motivasi anak meningkat dan aspek perkembangannya dapat terstimulasi dengan baik.

Peneliti melihat masih ada masalah khususnya pada lembaga-lembaga yang ada di sekolah, permainan tradisional masih sulit apabila diterapkan pada pembelajaran. Alasannya karena guru difokuskan pada perangkat pembelajaran seperti RPPH, RPPM, tema yang di dalamnya tidak tercantum adanya permainan tradisional. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B4 di TK Pertiwi Selong bahwa ada beberapa masalah yang peneliti temukan ketika melaksanakan penelitian yaitu, kurangnya kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (seperti anak tidak merasa senang ketika menemukan temannya, anak tidak merasa kecewa ketika harus kalah dan menjadi kucing untuk mencari temannya, anak tidak merasa antusias mengikuti permainan geleng, anak tidak merasa terkejut ketika ditemukan temannya, anak tidak merasa sedih ketika tidak mendapat tempat persembunyian, anak tidak merasa marah ketika temannya merebut tempat persembunyiannya, anak tidak menangis ketika jatuh saat bermain geleng). Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar (seperti anak tidak dapat merasakan perasaan temannya ketika marah dan menenangkannya, anak tidak dapat menenangkan temannya yang sedih). Serta tidak mentaati peraturan kegiatan permainan seperti meninggalkan permainan atau kegiatan sebelum selesai.

Mulai menghilangkan permainan tradisional di kalangan masyarakat khususnya di paud padahal permainan tradisional dapat dikenalkan kepada anak sebagai generasi penerus bangsa, dan kurangnya penggunaan permainan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang di atas menunjukkan bahwa peneliti menemukan berbagai masalah yang terjadi dikelompok B4 TK Pertiwi Selong, maka peneliti ingin menerapkan suatu permainan yang menyenangkan dan yang dapat meningkatkan kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional geleng. Permainan tradisional Geleng merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari dua anak atau lebih dimana satu anak menjadi kucingnya (yang bertugas memejamkan mata) dan yang lain bersembunyi

Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan emosional anak dalam hal melatih kesabaran, melatih sportivitas seperti menerima kekalahan dengan tidak merasa marah, kecewa, kesal, dan menangis kepada temannya yang menang dan bagi anak yang menang tidak menyombongkan dirinya dengan mengejek temannya yang kalah. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan

kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya.

Penulis tertarik untuk menggunakan permainan tradisional geleng dalam penelitian ini untuk menumbuhkan motivasi anak dan meningkatkan perkembangan emosional dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran semakin bermakna dan sekaligus juga mengenalkan budaya kepada anak dan dengan permainan tradisional geleng ini diharapkan siswa mampu memiliki rasa cinta terhadap budaya dan mampu mengembangkan aspek emosional dari proses permainan tersebut. Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai upaya mengembangkan pembelajaran menyenangkan dan bermakna yang dapat meningkatkan perkembangan emosional anak, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Tradisional Geleng Terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B4 di TK Pertiwi Selong”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode penelitian *experimental*, dalam metode ini terdapat adanya perlakuan (*treatment*). Desain penelitian yang peneliti gunakan yaitu desain penelitian *Pre-Experimental* dengan menggunakan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Data-data yang terkumpul bersumber dari lapangan tempat penelitian dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Tempat penelitian adalah TK Pertiwi Selong pada kelompok B4 (usia 5-6 tahun). Teknik pengambilan sampel menggunakan *teknik nonprobability sampling* yaitu meliputi sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok B4 sebanyak 19 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dan dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengetahui informasi mengenai anak selama di sekolah, terutama untuk mengetahui bagaimana perkembangan anak dalam kemampuan emosionalnya. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2010: 199).

Teknik dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dokumentasi adalah teknik untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasast, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. (Suharsimi Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi penelitian yang dibutuhkan adalah data anak dan foto kegiatan anak. Instrument penelitian eksperimen ini menggunakan lembar instrument validasi ahli materi dan observasi. Lembar observasi berisikan capaian perkembangan kemampuan anak dan juga untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional geleng terhadap kemampuan emosional anak. Data dianalisis dengan cara menganalisis lembar validasi ahli materi dan lembar observasi. Menganalisis lembar validasi ahli materi menggunakan rumus skala lima untuk mengkonversi data kuantitatif menjadi kualitatif berikut tabel konversi data skala lima:

Tabel 1. Tabel Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima (Eko Putro Widoyoko, 2017:238)

Nilai	Skor Interval	Kategori
A	$X > X_i + 1,80 SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i - 0,60 SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80 SB_i$	Sangat Kurang

Analisis data observasi menggunakan instrumen lembar observasi. Skala atau skor penilaian disesuaikan dengan skala penilaian di PAUD yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: 1 (BB), 2 (MB), 3 (BSH), 4 (BSB). Adapun yang diobservasi adalah kemampuan emosional anak dalam mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (seperti anak merasa senang ketika menemukan temannya, anak merasa kecewa ketika harus kalah dan menjadi kucing untuk mencari temannya, anak merasa antusias mengikuti permainan geleng, anak merasa terkejut ketika ditemukan temannya, anak merasa sedih ketika mendapat tempat persembunyian, anak merasa marah ketika temannya merebut tempat persembunyiannya, anak menangis ketika jatuh saat bermain geleng). Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar (seperti anak dapat merasakan perasaan temannya ketika marah dan menenangkannya, anak tidak dapat menenangkan temannya yang sedih). Serta mentaati peraturan kegiatan permainan seperti meninggalkan permainan atau kegiatan sebelum selesai. Data hasil lembar observasi dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\% \quad \text{Keterangan: } X\% = \text{Persentase yang dicari}$$

N = Skor maksimal

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

Table 2 Persentase Kategori Penilaian (Dirjen Mandas DIKNAS dalam Dimiyati, 2010)

No.	Kategori penilaian	Persentase
-----	--------------------	------------

No.	Kategori penilaian	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	0% - 25%
2	MB (Mulai Berkembang)	26% - 50%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51% - 75%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76% - 100%

Uji normalitas adalah suatu uji atau cara untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau belum. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah rumus chi-kuadrat :

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right] \quad \text{Keterangan : } \chi^2 = \text{Chi Kuadrat}$$

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data ini dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan sebaliknya jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal (Purwanto, 2011: 157). Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian yang masih perlu di uji kebenarannya. Uji hipotesis akan dilakukan setelah data nilai kemampuan emosional anak telah dinyatakan berdistribusi normal. Analisis uji hipotesis pertama dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*Piered Sampel T-test*), untuk mencari perbedaan nilai hasil sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Menurut Arikunto (2014: 350) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan *Pretest* dengan *Posttest*

Xd : deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N – 1

Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf signifikansi Kriteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dimana sebelum melakukan studi lapangan terlebih dahulu instrumen lembar validasi observasi harus divalidasi oleh ahli materi. Pelaksanaan analisis validasi data instrument dilaksanakan di TK Pertiwi Selong menggunakan *expert judgement* oleh Bapak kepala sekolah dan menyatakan “baik” digunakan untuk mengambil data tanpa melakukan perbaikan setelah dikonversikan ke rumus skala lima untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan jumlah skor aktual adalah 26 yang terdapat pada analisis rentang nilai $X > 25,2$ dengan kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil yang terkumpul sebelum dilakukan perlakuan penelitian atau pretest diperoleh total jumlah kemampuan emosional keseluruhan anak yaitu 270, pada persentase kategori penilaian diperoleh nilai rata-rata persentase keseluruhan yakni 36 (%) dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB) dan setelah dilaksanakan penelitian atau posttest diperoleh total jumlah kemampuan emosional keseluruhan anak yaitu 589. Persentase kategori penilaian diperoleh nilai rata-rata persentase keseluruhan yakni 78 (%) dari keseluruhan 19 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 3 Hasil Nilai Rata-rata Persentase Kategori Penilaian

No	Jumlah Keseluruhan Kemampuan Emosional Anak		Nilai Rata-rata Persentase	Kategori Penilaian
1.	<i>Pretest</i>	270	36 %	MB
2.	<i>Posttest</i>	589	78 %	BSB

Terlihat dari nilai setelah diadakan penelitian, nilai rata-rata yang diperoleh dalam persentase kategori penilaian adanya peningkatan yang cukup signifikan dari pelaksanaan pretest dengan posttest yang berjumlah 42 (%). Setelah data *pretest* dan *post-test* terkumpul kemudiann dilakukann uji normalitas data untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, dalam uji normalitas data penelitian menggunakan rumus chi-kuadrat (x^2) sehingga diperoleh nilai perhitungan $x^2_{hitung} = 8,85$ dengan derajat kebebasan (dk) = $19 - 1 = 18$ dan taraf signifikan = 5%, maka harga $x^2_{tabel} = 9,4$, karena $x^2_{hitung} (8,85) < x^2_{tabel} (9,4)$, maka distribusi hasil *pretest* sebanyak 19 anak berdistribusi normal. Sedangkan untuk perhitungan uji normalitas data *posttest* diperoleh $x^2_{hitung} = 8,26$ dan harga $x^2_{tabel} = 9,4$, karena $x^2_{hitung} (8,26) < x^2_{tabel} (9,4)$, maka distribusi hasil *posttest* sebanyak 19 anak berdistribusi normal.

Setelah dilakukann uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis ialah uji beda antara data *pretest* dengan data *posttest*, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*t-test*). Criteria yang digunakan untuk menguji hipotesis yakni dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pengambilan hipotesis dalam uji ini menggunakan kriteria yaitu sebagai

berikut. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($21,35416 \geq 1,73406$), pada taraf signifikansi 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil dari pengujian hipotesis permainan tradisional geleng mempengaruhi kemampuan emosional anak kelompok B4 di TK Pertiwi Selong Tahun Ajaran 2020/2021.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah “Bagaimana pengaruh permainan tradisional geleng terhadap kemampuan emosional anak kelompok B4 di TK Pertiwi Selong ? “ maka dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional geleng ke dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak yaitu sebelum diberikan perlakuan atau pretest diperoleh total jumlah kemampuan perkembangan emosional keseluruhan anak yaitu 270, pada persentase kategori penilaian diperoleh rata-rata persentase keseluruhan yaitu 36% dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB) dan setelah diberikan perlakuan (treatment) kemudian diadakan posttest diperoleh total jumlah kemampuan perkembangan emosional keseluruhan anak yaitu 589, pada persentase kategori penilaian diperoleh nilai rata-rata persentase keseluruhan yaitu 78% dari keseluruhan 19 anak dengan kategori penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Perhitungan uji normalitas data pretest diketahui hasil $x^2_{hitung} (8,85) < x^2_{tabel} (9,4)$, maka distribusi hasil pretest sebanyak 19 anak berdistribusi normal. Sedangkan untuk perhitungan uji normalitas data posttest diketahui hasil $x^2_{hitung} (8,26) < x^2_{tabel} (9,4)$, maka distribusi hasil posttest sebanyak 19 anak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t yang diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 21,35416 dengan nilai t_{tabel} yaitu 1,73406 maka nilai $t_{hitung} (21,35416 > t_{tabel} (1,73406)$, ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain dalam penggunaan permainan tradisional geleng memiliki pengaruh terhadap perkembangan emosional anak kelompok B4 di TK Pertiwi Selong.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dahlia. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (Anggota IKAPI).
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana..
- Martani, Wisjnu. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, Volume 39, Nomor 1 hal.112-120.
- Soetjiningsih, C. H. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Depok: Prenadamedia Group.

Widoyoko, Eko Putro. (2011) *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.