EVALUASI PROGRAM EDUTAINMENT BAGI SISWA DI SD MUHAMMADIYAH 1 PURBALINGGA 2019/2020

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :
KHAEDAR ABDUSSOFI
NIM : 1522401020

JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PURWOKERTO
2020

ABSTRAK

Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dapat ditandai dengan suksesnya menjembatani peserta didik dalam menguasai kemampuan kognitif, afaktif dan psikomotorik dengan semaksimal mungkin. Sebab ketiga poin tersebut merupakan intisari dalam dunia pendidikan, oleh sebab itu SD Muhammadiyah 1 Purbalingga sejak awal berdiri tahun 2013 sampai saat ini tahun 2019 berupaya untuk mengembangkannya lewat pendidikan berbasis *edutainment.* Karena program tersebut sudah berjalan cukup lama maka perlu dievaluasi dan menarik untuk diteliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh kesuksesan dari program *edutainment* bagi siswa di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.

Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Model evaluasi yang digunakan adalah CIPP (*Contex Input Process Product).* Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukan bahwa: *Pertama,* komponen *contex,* dalam melaksanakan evaluasi *contex* pihak sekolah mempertimbangkan latar belakang alasan mengenai adanya program, visi, misi dan tujuan dari program *edutainment* sudah baik. Maka dari komponen visi, misi dan tujuan untuk tetap dilanjutkan dan dikembangkan. *Kedua,* dari komponen input, menunjukan bahwa sumber daya manusia (SDM), sarana dan prasarana, kurikulum, anggaran dana sudah kategori baik. Sedikit catatan pada input SDM guru belum semuanya mampu menerapkan pendidikan berbasis *edutainment* dikarenakan memang butuh proses dalam menerapkannya apalagi sebagian guru merupakan guru kontrak dan ketika habis masa akan diganti guru baru dan butuh waktu untuk menyesuaikannya. *Ketiga,* evaluasi proses, dipahami sebagai pelaksanaan atau implementasi program pembelajaran berbasis *edutainment,* meliputi perencanaan program, membuat struktur organisasi dan tugas wewenang, pelaksanaan program, evaluasi sudah dalam kategori baik, maka untuk tetap diteruskan. *Keempat,* komponen produk/hasil sudah baik, tujuan untuk menyelenggarakan pendidikan *edutainment* dengan mengembangkan kemampuan siswa melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik telah terealisasi dan dibuktikan dengan prestasi dan perubahan sikap siswa menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Evaluasi, Program *Edutainment,* evaluasi berbasis CIPP

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
NOTA DINAS PEMBIMBING iv
ABSTRAK v
MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN..... vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR LAMPIRAN xv
DAFTAR TABEL xxi
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Definisi Operasional 7
C. Rumusan Masalah 9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
E. Kajian Pustaka 11
F. Sistematika Pembahasan 13
BAB II KAJIAN TEORI
A. Evaluasi Program 15
1. Pengertian Evaluasi Program..... 15
2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Program 18
3. Prinsip-Prinsip Evaluasi Program..... 21
4. Model Evaluasi Program 22
5. Kriteria Evaluasi Program 36
6. Prosedur Evaluasi Program 37
B. Edutainment 37

IAIN PURWOKERTO

1. Pengertian Edutainment 37
2. Tujuan Edutainment 39
3. Landasan Edutainment 40
4. Karakteristik Edutainment 41
5. Prinsip Edutainment 42
6. Pelaksanaan Edutainment 43
7. Metode Pembelajaran Edutainment 45
8. Model-Model Pembelajaran Edutainment 48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 53
B. Seting Penelitian 55
C. Objek dan Subjek Penelitian 55
D. Teknik Pengumpulan Data 56
E. Teknik Analisis Data 59
F. Uji Keabsahan 61

BAB IV PELAKSANAAN PROGRAM EDUTAINMENT BAGI SISWA

A. Gambaran Umum SD Muhammadiyah 1 Purbalingga 63
1. Profil SD Muhammadiyah 1 Purbalingga 63
2. Visi, Misi, dan Motto 63
3. Keadaan Peserta Didik, Guru, dan Karyawan 64
B. Penyajian Data 65
1. Evaluasi Contex 65
2. Evaluasi Input 68
3. Evaluasi Process 79
4. Evaluasi Produt..... 95
C. Analisis Data 97

BAB V PENUTUP

IAIN PURWOKERTO

A. Kesimpulan 105
B. Saran-saran 106
C. Kata Penutup 106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan keperluan semua individu dalam rangka bertahan dan memperjuangkan hidup untuk tercapainya kehidupan yang diharapkan. Manusia tidak akan terlepas dari kegiatan pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal.[1] Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didika secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.[2] Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembangunan nasional. Dengan pendidikan, Sumber Daya Manusia (SDM) bangsa Indonesia menjadi berkualitas dan siap bersaing di kancah global. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk menyiapkan SDM bangsa yang berkualitas.[3]

Salah satu tantangan bangsa pada masa ini adalah memberikan pendidikan yang mencerdaskan bagi warga negaranya sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan yang sesuai dengan tujuan bangsa hanya mampu terwujud melalui satuan pendidikan yang memiliki kemauan dan kemampuan untuk terus meningkatkan kualitas. Melalui pendidikan berkualitas, relevansi pendidikan dalam mencapai titik perubahan manusia dapat terwujud. Karena sejatinya manusia dididik untuk berubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.[4]

---

[1] Halimah Sadiyah, "*Manajemen Program Pendidikan Leadership untuk Siswa di Sekolah Alam Banyubelik Kedungbanteng Banyumas",* Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan. Vol. 5 No. 02, Desember 2019.

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 42.

[3] Siswadi dan Novan Ardi Wiyani, "Manajemen Program Kegiatan PAUD Berbasis Otak Kanan", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.4 No.1, Maret 2018

[4] Fantika Febri Puspitasari, "Implementasi Pelayanan Prima Sebagai Upaya Meningkatkan Marketing Sekolah.", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.4 No. 1, Juni 2019.

Mendidik merupakan usaha nyata yang harus ditunaikan oleh setiap orang tua dalam rangka mengembangkan kemampuan anak serta sebagai bekal dikemudian hari. Masa depan anak dikemudian hari sangat bergantung pada pengalaman pendidikan yang diperoleh atau berdasarkan pengalaman hidup yang telah dilalui. Salah satu pengalaman yang dimiliki dari peserta didik yaitu diperoleh dari pendidikan yang diterima.

Dalam hal ini yang paling berperan dan memiliki tanggung jawab besar adalah para tenaga pendidik. Seorang pendidik diharapkan mampu mencetak pribadi-pribadi yang utuh dalam segala aspek, bukan hanya dalam satu aspek saja namun dapat membentuk peserta didik yang utuh, baik secara intelektual, moral, sosial dan spiritual. Maka dari itu sangat dibutuhkan upaya yang dapat meningkatkan mental dan moral yang dibutuhkan dalam pembangunan. Manusia yang utuh dalam segi material dapat dibentuk dalam pendidikan umum, sedangkan manusia yang utuh dalam segi spiritual dapat dibentuk melalui agama. Kedua hal tersebuat perlu dipadukan dalam mendidik peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, harus ada pembelajaran yang bersifat efektif dan efisien. Sebab keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran, yaitu: kurikulum, guru, siswa, metode/strategi, materi, media dan evaluasi. Semua komponen-komponen dalam pembelajaran saling berkaitan dengan erat, sehingga bila salah satu dari komponen cidera atau kurang maksimal maka dapat berdampak juga pada yang lainnya.[5]

Sekolah adalah sebuah tempat yang digunakan untuk belajar mengajar. Akan tetapi, masih terdapat sekolah yang kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi perhatian bagi orang dewasa terutama bagi para pengajar. Sekaligus menjadi tanda bahwa ada sebuah sistem pembelajaran yang sudah tidak relevan lagi sehingga perlu adanya perbaikan. Yang diharapkan mampu mengatasi problematika yang timbul dalam dunia pendidikan pada saat ini. Dunia pendidikan harus ada rekronstuksi ulang di dalamnya sebagai solusi

[5] Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* (Bandung: Rineka Cipta, 1997), hlm. 102-110

untuk menjawab problematika yang ada. Sehingga citra dunia pendidikan yang dikenal membosankan dan menakutkan bisa terjawab. Bahwasanya pendidikan itu menyenangkan, menghibur serta tidak membosankan.

Inti dari proses pendidikan dikelas adalah bagaimana siswa bisa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran dikelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran dikelas sebagai momok yang menakutkan. Dengan begitu, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Agar siswa tidak merasa terbebani dan mengikuti pembelajaran dengan nyaman serta dapat memahami ilmu yang ditransfer oleh gurunya, tentu harus menggunakan model atau metode pembelajaran yang sesuai dan tidak membosankan.

Model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh dan acuan oleh guru sebagai pendidik profesional dalam merancang pembelajaran yang hendak difasilitasinya.[6] Model pembelajaran berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar karena dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menyusun pembelajaran di kelas, selain itu model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun berbagai perangkat yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang variatif dan menyenangkan tentu juga akan membuat antusiasme peserta didik dalam suatu pembelajaran semakin meningkat.

Edutainment merupakan suatu metode pendekatan pembelajaran dikelas yang memiliki ciri khas suasana belajar yang menyenangkan, adanya interaksi dua arah antara siswa dan guru, memotivasi, inspiratif dan penggunaan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pemebelajaran yang menyenangkan dapat diketahui dari bagaimana metode pemberian materi terhadap siswa dan bagaimana respon siswa terhadap penyampaian guru. Hal ini tentu sangat menarik untuk dikembangkan secara sistematis dan terstruktural pada jenjang pendidikan. Jika berjalan dengan baik tentu saja suasana pembelajaran di kelas akan berubah derastis, dari sesuatu yang membosankan menjadi sesuatu

[6] Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 35

IAIN PURWOKERTO

yang menyenangkan, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menggembirakan, dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh siswa. Sehingga siswa akan selalu rindu dan ingin terus belajar dikelas, karena dipenuhi rasa semangat dan antusias yang menggebu untuk mengikuti pelajaran. Pada Pasal 19 ayat 1 PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan juga menegaskan bahwa, pembelajaran harus disajikan secara menarik. Pembelajaran yang menarik itu sendiri harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Perubahan pola pembelajaran dari konvensional menjadi *edutainment* bukanlah perkara gampang, hal ini dikarenakan pendidik dituntut dominan dikelas, yang menjadikan konsep ini membutuhkan kekuatan dan kesabaran yang tinggi.

Hal inilah yang sedang diupayakan oleh SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, yaitu menciptakan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga walaupun belajar sambil bermain tetapi tidak menghilangkan dari hakikat pendidikan itu sendiri. Selain itu diharapkan dengan metode ini dapat menyeimbangkan tiga aspek terpenting dalam pendidikan yaitu:

1. Afektif (nilai atau sikap), yang tercermin pada kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia termasuk budi pekerti luhur serta kepribadian unggul, dan kompetensi estetis.
2. Kognitif (proses berfikir), yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali dan mengembangkan serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
3. Psikomotorik (ketrampilan), yang tercermin pada kemampuan mengembangkan ketrampilan teknis, kecakapan praktis, dan komponen kinestik.[7]

Pada umumnya ketiga poni diatas tidak berjalan beriringan. Yaitu, cenderung lebih menekankan aspek kognitif dan menyampingkan dua aspek

[7] Erwin Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter,* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media), hal. 29.

IAIN PURWOKERTO

lainnya serta dikebanyakan sekolah hanya melakukan atau menerapkan tiga poin diatas hanya sebatas menggugurkan kewajiban. SD Muhammadiyah 1 Purbalinnga merupakan sekolah dengan besik kreatif, maka dalam pelaksanaannya mengupayakan pendidkan dengan semaksimal mungkin. Untuk menerapkan aspek *kognitif* di sekolah ini sudah menerapkan seleksi peserta didik dalam rangka mengelompokan kemampuan berpikir siswa. Dengan harapan pada kelas satu, siswa-siswa yang mungkin memiliki kendala dalam hal ini, dalam jangka satu tahun bisa mengejar ketinggalannya yaitu dengan cara melakukan perhatian ekstra terhadap siswa-siswa yang kurang menguasai dalam pelajaran atau bidang lain. Lalu dalam menerapkan aspek *afektif* salah satunya yaitu setiap pagi semua guru menyambut siswa digerbang sekolah lalu menanyakan kabar pada semua siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui sikap siswa semenjak masuk sekolah, sehingga dengan demikian guru dapat tau keadaan siswa saat itu juga dan melakukan tindakan bila mana diperlukan atau sekurang-kurangnya guru memberi perharian langsung pada siswa, sehingga siswa merasa bahwa dirinya diperhatikan oleh guru. Lalu dalam aspek *psikomotorik* semenjak kelas dua siswa disarankan mengikuri ekstrakurikuler yang sudah disedikan oleh sekolah, dalam rangka menyalurkan bakat siwa sesuai keinginan.

Metode *edutainment* diharapkan mampu menggabungkan ketiganya secara beriringan yaitu melalui pembelajaran untuk aspek kognitif, melalui ekstrakulikuler yang telah disediakan untuk menopang psikomotorik dan pendekatan seperti sapaan atau sambutan hangat seluruh guru pada waktu murid datang ke sekolahan bahkan bukan sebatas jabat tangan atau senyuman tapi memperhatikan keadaan dari setiap peserta didik, sehingga terjalin hubungan yang kuat, hal ini untuk menyokong afektif. Dengan begitu ketiga poin pokok dalam pendidikan bisa benar-benar diterapkan dalam kehidupan yang sesungguhnya bukan hanya ketika dilingkungan sekolah atau ketika ada guru. Dengan demikian konsep *edutainment* diharapkan mampu menjadi jalan keluar dari ketegangan atau masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan. [8]

[8] Wawancara dengan Daryono S.Pdi (Kepala Sekolah SD Muhammadiah 1 Purbalingga) tanggal 10 September 2018.

IAIN PURWOKERTO

Konsep *edutainment* pada dasarnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menciptakan hubungan yang harmonis antara pendidikan dan hiburan atau bermain. Sebab hakikatnya dunia anak-ank adalah dunia bermain, namun mereka juga sangat mebutuhkan pembelajaran, yang kemudian dalam dunia pendidikan dikenal dengan *edutainment.* Konsep ini menjembatani antara pendidik dan siswa supaya saling berinteraksi sehingga pendidikan akan memotivasi, inovasi dan menyenangkan karena adanya hubungan yang tercipta dari keduah belah pihak. Sebagai gambaran di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep *edutainment* yaitu pemutaran video pada mata pelajaran tertentu. Kemudian pendidik memberi intruksi suapaya para siswa mendiskusikan dan menyebutkan apa saja yang terkandung dalam pemutaran video tersebut. Dengan demikian anak akan terpancing dan antusian dalam belajar, sehingga ada arus timbal balik antara guru dan siswa dalam pembahasan pelajaran tersebut.

Edutainment juga dapat diterapkan dalam bentuk kuisoner, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas. Harapannya dengan kuis-kuis yang telah disiapkan sebelumnya siswa akan terpancing dan berpikir terkait pertanyaan, sekaligus untuk menumbukan kepercayaan diri siswa terkait mengungkapkan pendapat. Ketika para siswa yang menjawab dengan benar bisa untuk diberi penghargaan berupa bintang prestasi atau tepuk tangan. Sehingga siswa merasa dihargai dan menancing yang lain juga untuk mengikuti jejaknya. Namun ketika ada siswa yang menjawab salah tetap saja diberi penghargaan dengan meotivasi agar tetap terus belajar dan mencoba, minimal sudah menumbuhkan sikap percaya diri.

Dalam skripsi ini penulis akan melakukan kajian proses evaluatif berkenaan dengan program *edutainment* yang diterapkan SD Muammadiyah 1 Purbalinnga. *Edutainment* merupakan pembelajaran yang didesain dengan mengkombinasikan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis,

IAIN PURWOKERTO

sehingga pembelajaran menyenangkan.[9] Evaluasi ini akan dilakukan dengan mengidentifikasi dari segi *contek, input, process* dan *product* dengan membandikan antara teori dan lapangan. Harapanya adalah supaya dapat mengetahui apakah program yang telah diterapkan di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga telah sesuai dengan semestinya.

Evaluasi merupakan komponen yang tidak bisa dihilangkan dalam setiap pelaksanaan program apapun, sebab evaluasi menentukan pengambilan kebijakan dimasa mendatang. Selain hal tersebut *edutainment* juga merupakan metode pendidikan yang menarik untuk dipelajari, sebab mengingat problematika pendidikan saat ini. Berangkat dari hal itu peneliti tertarik dengan program *edutainment,* karena dianggap bahwa pendidikan dengan metode *edutainment* mampu menciptakan pendidikan yang diharapkan dewasa ini. *Edutaiment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Konsep *edutainment* menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Dari bebrapa pengetahuan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang evaluasi program *edutainment* bagi sisiwa di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga.

B. Definisi Oprasional

IAIN PURWOKERTO

1. Evaluasi Program

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam mendefinisikan kata evaluasi, sebelum disampaikan lebih lanjut tentang evaluasi program. Oleh sebab itu penulis akan menguraikan terlebih dahulu mengenai makna dari dua kata di atas.

Evaluasi adalah suatu proses yang berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pengajaran. Selain itu evaluasi juga dapat

[9] Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment (landasan Teori dan Metode-Medtode Pembelajaran Aktif, Menyenangkan),* (yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2013), hlm. 45.

diartikan suatu proses yang berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai (*assess)* keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pengajaran.[10]

Program dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan perorangan, kelompok, dan/atau organisasi (lembaga) yang membuat kompoen-komponen program yang meliputi tujuan, sasaran, isi dan jenis kegiatan, proses kegiatan, waktu, fasilitas, atau, biaya, organisasi penyelenggaraan, dan lain sebagainya.[11]

Dengan demikian evaluasi progaram adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan secara cermat untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan atau keberhasilan suatu program dengan cara mengetahui efektivitas masing-masing komponen, baik terhadap program yang sedang berjalan maupun program yang telah lalu sehingga dapat mengampil tindakan melalui kegiatan pengukuran atau peilaian.[12]

Dari beberapa definis diatas, peneliti menyimpulkan bahwa evaluasi program adalah suatu usaha untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau kesuksesan suatu program dengan cara mengetahui tingkat efektivitas komponen program dalam mencapai tujuan.

2. Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment. Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi jika dilihat dari segi bahasa *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan

IAIN PURWOKERTO

[10] Omar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 210.

[11] Sudjana, *Manajemen Program Pendidikan*, (Bandung: Falah Production, 2004), hlm. 1.

[12] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 127.

dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.[13]

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa *edutainment* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan antara hiburan dengan pembelajaran atau singkatnya suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur.

3. SD Muhammadiayah 1 Purbalingga

Sekolah Dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan formal yang menjadi peletak dasar pendidikan untuk jenjang sekolah di atasnya. Pendidikan di SD merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki peranan yang amat strategis dan vital dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.[14]

SD Muhammadiyah 1 Purbalingga merupakan sekolah swasta yang berdiri di bawah naungan Pimpinan Daerah Muhammadiyah Purbalingga. Sekolah berlandasan asas-asas ke Islam ini berdiri sejak tanggal 26 Januari tahun 2013. Terletak di Jalan Pemuda RT 03 RW 08, Bobotsari, Kabupaten Purbalingga, Provinsi Jawa Tengah 53353.

Dengan demikian, yang dimaksud Evaluasi Program *Edutainment* Bagi Siswa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga adalah penelitian yang berupaya untuk mengetahui efektivitas atau mengukur kesuksesan program *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dengan cara mengetahui kontribusi masing-masing komponen tentang pelaksanaan program *edutainment.*

IAIN PURWOKERTO

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

---

[13] Soleh Hamid, *Metode Edutainmentn Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas* (Yogyakarta: DIVA Pres, 2014), hlm 17

[14] Novan Ardy Wiyani, Peran Guru PAI Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Gerakan Pramuka di SD, *Jurnal Program Studi PGSD STKIP Bumiayu*, Vol.4 Nomor 2, Desember 2012

Bagaimana hasil evaluasi program *edutainment* bagi siswa di SD Muhammadiyah 1 Purbaling mengunakan teori CIPP?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan program *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purabalingga yang meliputi aspek *context, input, process,* dan *product.*

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu tambahan hazanah ilmu pengetahuan khususnya yang menyangkut tentang evaluasi program *edutainment*.

2) Serta diharapkan dapat digunakan sumbang saran terkait program pendidikan yang berlaku di kedua sekolah tersebut pada khususnya, serta untuk semua lembaga pendidikan pada umumnya.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan memberikan pengetahuan yng baru dalam menerima program edutainment sebagai sarana perkembangan siswa.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sarana bahan informasi bagi para tenaga pendidik dalam menerapkan program edutainment dan sumbangan informasi dalam mengembangkan serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada lembaga pendidikan yang bersangkutan guna mengembangkan program *edutainment* kearah yang lebih baik lagi. Serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi program

IAIN PURWOKERTO

pendidikan yang dicanangkan oleh sekolah khususnya pada aspek pendidikan *edutement* bagi siswa.

4) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan semangat di dalam mencari dan mengembangkan keilmuannya serta sebagai sarana menambah ilmu dan pengalaman peneliti dalam hal evaluasi suatu program yang diselenggarakan lembaga pendidikan.

E. Kajian Pustaka

Dari beberapa temuan literasi ataupun skripsi yang penulis temukan ada berbagai karya ilmiah yang senada dengan tema yang penulis angkat. Berikut bebrapa hasil pencarian yang penulis temui dari hasil karya ilmiah terdahulu tentang skripsi/tesis/disertasi sebagai berikut:

Pertama Rifqi Abdul Rosyad dalam skripsinya, menyimpulkan bahwa penelitan ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi pelaksanaan program wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun di Pondok Pesantren Salafiyah Ibnu Taimiyyah Kebokura Sumpiuh Banyumas ditinjau dari Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor: E / 239 / 2001. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan program wajib belajar pedidikan dasar sembilan tahun di Pondok Pesantren Salafiyah Ibnu Taimiyyah Kebokura Sumpiuh Banyumas sudah baik dan sesuai dengan 11 kriteria yang terdapat dalam Kepustusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor: E / 239 / 2001.[15]

Kedua Siti Nur Zakiya dalam tesisnya, menyimpulkan bahwa penelitia ini berfokus pada pengembangan sekolah ramah anak berbasis *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga. Hasilnya menunjukan bahwa pendidikan berbasis *edutainment* memberikan dampak baik dalam meningkatkan minat belajar siswa

[15] Rifqi Abdul Rosyad, *Evaluasi Pelaksanaan Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun Pada Pondok Pesantren Salafiyah Ibnu Taimiyyah Kebokura Sumpiuh Banyumas,* (Purwokerto: Skripsi IAIN Purwokerto 2017*)*, hlm. 130

sehingga mendukung dalam meraih prestasi.[16] Kesamaan dengan tema yang penulis angkat adalah berkenaan dengan *edutainment* namun dalam titik fokus penulis memfokuskan pada evaluasi program.

Ketiga disertasi karya Hamruni yang berjudul *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam.*[17] Penelitian ini memuat pembelajaran yang tumbuh dan berkembang dalam pendidikan Islam mempunyai nilai dan prinsip yang sesuai dengan konsep *edutainment.* Hal ini terwujud dalam suasana pembelajaran yang gembira dalam setiap pertemuan. Pendidikan Islam yang diajarkan Rosululloh sangat memperhatikan kejiwaan peserta didik dalam memberi pengajaran kepada mereka. Pembelajaran disesuaikan dengan kondidi peserta didik yang cenderung lebih suka bermain, bebas dan ceria. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Menurut Hamruni dalam mengimpelementasikan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran sebagai berikut: menumbuhkan sikap positif dalam belajar, membangun minat belajar, melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran, dan memberikan selingan permainan.

Keempat, jurnal *Edutainment: is learning at risk,* Vol. 2, No 1 Tahun 2004.[18] Penelitian ini berisi perkembangan *edutainment software,* yaitu aplikasi daya tarik permainan elektronik sementara mencapai tujuan pendidikan. Artikel ini menarik perhatian dengan harapan meningkat dalam peserta didik bahwa proses pembelajaran harus selalu penuh warna dan menyenangkan, dan mereka dapat memperoleh informasi tampa bekerja dan belajar serius. Ini berpendapat bahwa yang penting adalah mewujudkan pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan struktur kognitif dan bahwa teknologi pendidikan adalah media, bukan pedagogik yang berguna dalam menciptakan lingkingan belajar tersebut. Dalam kontek ini untuk mengkritisi poteni pendidikan *software edutainment*

---

[16] Siti Nur Zakia, *Pengembangan Sekolah Ramah Anak Berbasis Edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga,* (Purwokerto: Tesis IAIN Purwokerto 2017). Hlm. 134.

[17] Hamruni, *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam,* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008).

[18] Zunal Okan. 2004. "Edutainment: is learning at risk", *Jurnal of Educational Technology*, Vol 34, No. 3.

bersama-sama dengan keuntungan dan kerugian mungkin membawa pada proses pembelajaran.

Kelima, buku Metode *Edutainment* Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas.[19] Dalam buku ini berisi tentang metode *edutainmen* yang merupakan kumpulan berbagai macam model-model pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menghibur sehingga merangsang siswa lebih aktif dan merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Sistematika Pembahasan

Agar penelitian ini lebih mudah dipahami oleh pembaca, maka laporan hasil penelitian ini akan disusun dengan sistematis. Sistematika ini akan menjelaskan tentang kerangka berpikir yang disajikan dalam penelitian ini, dari awal sampai akhir, adapun sistematika yang akan diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama berisi tentang pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi kajian teori, yang memuat tentang pengertian evaluasi program, tujuan dan fungsi evaluasi program, prinsip-prinsip evaluasi program, model-model evaluasi program, kriteria evaluasi program, prosedur evaluasi program, kriteria evaluasi program, prosedur evaluasi programm, pengertian *edutainment,* tujuan *edutainment,* landasan *edutainment,* karakteristik *edutainment,* prinsip *edutainment,* pelaksanaan *edutainment,* metode pembelajaran *edutainment* dan model-model pembelajaran *edutainment*

Bab ketiga berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, setting penelitian, subjek dan obyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan uji keabsahan data.

IAIN PURWOKERTO

---

[19] Soleh Hamid, *Metode Edutainmentn Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas* (Yogyakarta: DIVA Pres, 2014)

Bab keempat penyajian dan analisis data, meliputi gambaran umum SD Muhammadiyah 1 Purbalinnga mencakup profil, visi, misi, moto dan keadaan peserta didik, guru dan tenaga karyawan. Kemudian penyajian data dan analisis data yang meliputi evaluasi *contek, input, process* dan *produck*.

Bab kelima adalah penutup, yang menyangkup kesimpulan dari penelitian ini, disertai saran-saran dan kata penutup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dapat diketahui bahwa SD Muhammadiyah 1 Purbalingga adalah sekolah kreatif yang menerapkan pendekatan *edutainment* pada proses pembelajarannya. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pelaksanaan program edutainment di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga sudah dilaksanakan secara optimal mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksnaannya dan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dengan menjalankan konsep CIPP pada proses Evaluasi Program *Edutainment.* Evaluasi program *edutainment* siswa di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga, dapat dirinci sebagai berikut:

1. Evaluasi kontek: Latar belakang berdirinya SD Muhammadiyah 1 Purbalingga memiliki landasan yang kuat serta memiliki visi dan misi yang jelas dan diharapkan kehadirannya oleh masyarakat. Tujuan program dirumuska dan memiliki arah yang jelas, menjelaskan keinginan yang akan dicapai melalui pembelajaran yang mengembirakan guna mengembangkan kemampuan siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. *Contek* pada program *edutaimnet* bagi siswa di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga sudah baik sesuai dengan yang diharapkan.
2. Evaluasi Masukan: SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dalam mengelola SDM sudah baik. Kemudian sarana dan prasarana sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajar. Namun demikian belum tersedianya ruang guru, sehingga selama ini ruang guru sekaligus di kelas.
3. Evaluasi Proses: evaluasi proses difahami sebagai pelaksanaan program pembelajaran berbasis *edutainment,* SD Muhammadiyah 1 Purbalingga sudah melaksanakan program *edutainment* sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat.

IAIN PURWOKERTO

4. Evaluasi Produk/Hasil: Hasil dari program *edutainment* yang di selenggarakan di SD Muhammadiyah Purbalingga telah diupayakan dengan semaksimal mungkin sesuai rencana dan telah mencapai tujuan yang di programkan.

B. Saran

Penulis menyampaikan saran-saran untuk beberapa pihak yang mungkin bisa dijadikan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas dalam program *edutainment* di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga yaitu:

1. Kepala Sekolah

   Kepala Sekolah tetap mengawasi dan memotivasi tenaga pendidik dan karyawan untuk tetap semangat dalam menggapai cita-cita SD Muhammadiyah 1 Purbalingga dan bisa menjadi penanggung jawab yang baik atas seluruh pengelolaan program *edutainment*.

   Kepala sekolah sebaiknya menyarankan kepada guru-guru untuk menguasai berbagai metode dan strategi pembelajaran dan mengadakan control yang lebih ketat.

2. Guru/Tenaga Pendidik

   Guru atau tenaga pendidik hendaknya terus menerus meningkatkan kualitas pengajarannya agar pembelajarn lebih kreatif dan inovatif.

3. Orang Tua/Wali Murid

   Orang tua adalah orang yang mempunyai peran penting terhadap pembentukan karakter anaknya. Maka sudah sepatutnya orang tua memberikan dorongan positif dan mendukung adanya program *edutainment* yang dapat mebantu perkembangan pada diri anak.

C. Penutup

Alhamdulillahi rabbil ‘alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat, karunia serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Tak lupa, sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada panutan kita, Nabi Muhammad saw.

IAIN PURWOKERTO

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh lebih dari kata sempurna, yang merupakan karena keterbatasan peneliti dalam menggali dan menelaah ilmu-ilmu yang terkait dalam penelitian ini.

Dengan demikian, semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk peneliti maupun khalayak umum yang membacanya. Aamii

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad dkk. 1989. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Pustaka Seria.

Ahmad, Latif dan Sofan Amir. 2011. Mengembangkan Pembelajaran Aktif Inovatif Efektif Menyenangkan Gembira dan Berbobot. Jakarta: Prestasi Pustak.

Akdon. 2011. *Strategi Management For Educational Management.* Bandung: Alfabet.

Aksakal, Nalan. 2014. Pandangan Teoritis Terhadap Pendekatan Edutainment Universitas Anadolu, Fakultas Ilmu Olahraga, Turki: Eskiserhir 2655.

Alsa, Asmadi. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasi dalam Penelitian Pesikologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ari Prayoga, dkk. 2019. "Manajemen Program *Vocational Life Skill* Pondok Pesantren." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam.* Vol. 4 No. 2 http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jmpi/index diakses pada 24 Januari 2020 pukul 10.05 WIB.

Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Program Teori dan Praktik dalam Konteks Pendidikan dan Nonpendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safrudin Abdul Jabar. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Siswa dan Praktisi Pendidikan.* Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Bandung: Pustaka Setia.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Renika Cipta.

Budi Kho, "*Ilmu Manajemen Industri*", https://ilmumanajemenindustri.com/pengertian-rekrutmen-recruitment-metode-sumber-rekrutmen/, diakses Rabu, 30 Oktober 2019 jam 12:42 wib.

Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

IAIN PURWOKERTO

Devira Pusparani, "Analisis Proses Pelaksanaan Rekrutmen, Seleksi dan Penempatan Kerja Karyawan", https://admisnistrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id , diakses pada 11 Oktober 2019 Pukul 19.35 wib.

Djamal. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fajar, Nursohibah dan Wiyani, Novan Ardy. 2019. "Manajemen Marketing Sekolah Berbasis Information and Communication Teknologi", Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 4 No. 2.

Fantika Febri Puspitasari. 2019. "Implementasi Pelayanan Prima Sebagai Upaya Meningkatkan Marketing Sekolah." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol.4 No. 1

Hamalik, Omar. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hamid, Soleh. 2011. *Metode Edutainment.* Yogyakarta: DIVA Pres.

Hamruni. 2013. *Pembalajaran Berbasis Edutainment (Landasan Teori dan Metode-Metode Pembelajaran Aktif, Menyenangkan).* Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Hermanto, Agus Tinus. 2014. *Kepemimpinan Pendidikan di Era Globalissi.* yogyakarta: Pustaka Pelajar.

https;//kkbi.web.id/misi.html, pada hari Selasa 8 Oktober 2019, pukul 10.50 wib.

J. Moleong, Lexy. 2017. *Metodelogi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kusuma, Mochtar. 2016. *Evaluasi Pendidikan Pengantar, Kompetensi dan Implentasi.* Yogyakarta: Dua Satria Offsrt, 2016.

M. Echols, John dan Hasan Shaldliy. 1981. *Kamus Inggris-Indonesia.* Jakarta: PT. Gramedia.

M. Najib, Novan Ardy Wiyani, dan Solichin. 2014. "Manajemen Masjid Sekolah Sebagai Labolatorium Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik". Volume XIX Nomor 01

Muflihin, Hizbul. 2015. *Administrasi Pendidikan.* Klaten: Gema Nusa.

IAIN PURWOKERTO

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Mulyono. 2009. *Manajemen Administrasi & Organisasi Pendidikan.* Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Nanda Rahayu Agustina,. 2016. Konsep Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Kurikulum SD/MI 2013. Tesis: UIN Sunan Kalijaga

Prihatin, Eka. 2011. *Manajemen Peserta Didik.* Bandung: Alfabet.

Refrensi Makalah, "*Metode Edutainment Belanbe dalam Pembelajaran",* diakses dari https://www.referensimakalah.com/2013/02/Metode-Edutainment-Belanbe-dalam-Pembelajaran.html, pada tanggal 03 Juli 2019 pukul 21.06 wib.

Rizka Puji Rahayu. 2016. "Implementasi Pembelajaran Nilai Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas III SD 1 Pedes Sedayu Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 2 Tahun Ke-5

Roqib, Mohamad. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam.* Yogyakarta: PT. LkiS Printing Cemerlang.

Rusmaini. 2018. "Pengaruh Kepemimpinan dan Komunikasi Intern Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai di FTIK UIN Raden Fatah Palembang". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 3 No. 2. http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jmpi/index diakses pada 24 Januari 2020 Pukul 09.45 WIB

Sadiyah, Halimah. 2019. "*Manajemen Program Pendidikan Leadership untuk Siswa di Sekolah Alam Banyubelik Kedungbanteng Banyumas",* Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan. Vol. 5 No. 02.

Santoso. 2018. "*Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD*)". Vol. 1 No. 1.

Sc.syekhnurjati.ac.id, "*Metode Pembelajaran Edutainment dan Prestasi Belajar",* https://www.google.com/search?q=karakteristik+edutainment&oq=kara&aqs=chrome.1.69i57j35i39j0l4.6201j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8, diakses pada tanggal 03 Juli 2019 pukul 21.44 wib.

Siswadi dan Novan Ardi Wiyani. 2018. "Manajemen Program Kegiatan PAUD Berbasis Otak Kanan". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.4 No.1

Sudjana, Nana dan Ibrohim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana. 2004. *Manajemen Program Pendidikan*. Bandung: Falah Production.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen.* Bandung: Alfabeta.

Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitaif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2005. *Evaluasi Program Pendidikan dan Kepelatihan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Oprasional.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi Yayasan.* Bandung: Kusuma Karya.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suparlan. 2006. *Guru Sebagai Profesi.* Yogyakarta: Hikayat Publising.

Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodelogi Penelitian.* Yogyakarta: CV Andi.

Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Toto Haryadi, "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi Warungku.", https://researchgate.net , diakses pada 11 Oktober 2019, Pukul 14.14 WIB.

Ulinafiah, Diyasika dan Wiyani, Novan Ardy. 2019. "*Penciptaan Layanan Prima Melalui Penerapan Sistem Informasi Manajemen di Perpustakaan IAIN Purwokerto",* re-JIEM, Vol. 2.

Wibisono, Dermawan. 2006. *Manajemen Kinerja.* Jakarta: Erlangga.

IAIN PURWOKERTO

Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif.* Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis Karakter.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Widoyoko, Eko Putro. 2004. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik.* Yogakarta: Pustaka Pelajar.

Windy, "Apa itu Edutainment", diakses dari http://www.wincompmagic.com/tentang-saya/, pada tanggal 27 Juni 2019 pukul 22.52 wib.

Wiyani, Novan Ardy. 2012. "Desain Manajemen Pendidikan Karakter di Madrasah", *Jurnal PGSD STKIP Islam Bumiayu.* Vol. 70 Nomor 1.

Wiyani, Novan Ardy. 2012. "Peran Guru PAI Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Gerakan Pramuka di SD", *Jurnal Program Studi PGSD STKIP Bumiayu*. Vol.4 Nomor 2.

Wiyani, Novan Ardy. 2012. *Bina Karakter Anak Usia Dini: Panduan Orangtua dan Guru dalam membentuk Kemandirian dan Kedisiplinan Anak Usia Dini.* Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media

Wiyani, Novan Ardy. 2015. "Etos Kerja Islami Kaum Ibu Sebagai Pendidik Kelompok Bermain (KB)", *Jurnal FTIK IAIN Purwokerto*. Vol. 7 Nomor 1.

Wiyani, Novan Ardy. 2017. "Pengembangan Program Kegiatan Pembiasaan Berbasis TQM di Raudhatul Athfal (RA)", *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.3 Nomor 1.

Wiyani, Novan Ardy. 2017. "Perencanaan Strategik Pembentukan Karakter Usia Dini di TK Islam Al Irsyad Purwokerto". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol.3 No.2 http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal diakses pada 24 Januari 2020 pukul 06.08 WIB

IAIN PURWOKERTO