

## EVALUASI PEMBELAJARAN MELUKIS GYPSUM PADA PENDIDIKAN NON FORMAL ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MODEL CIPP DI KB PERMATA RUBY

Mochamad Ganiadi<sup>1</sup>, Ani Fajriyani<sup>2</sup>, Felisia Putri Suranto<sup>3</sup>, Anah Harhamsah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Non Formal,  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[ganiadi@untirta.ac.id](mailto:ganiadi@untirta.ac.id)<sup>1</sup>, [22212300001@untirta.ac.id](mailto:22212300001@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [2221230032@untirta.ac.id](mailto:2221230032@untirta.ac.id)<sup>3</sup>,  
[2221230034@untirta.ac.id](mailto:2221230034@untirta.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the implementation of gypsum painting learning in non-formal early childhood education at Permata Ruby Kindergarten using the CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model. The study employed a descriptive qualitative approach with an evaluative design. The research subjects consisted of 10 group B students aged 3–5 years, while the supporting informants were the principal and class teachers. Data collection techniques included participatory observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing, while data validity was tested using source and technique triangulation. The findings revealed that, in the context aspect, gypsum painting learning was relevant to students' needs and served as a solution to the limited implementation of art learning in the institution. In the input aspect, adequate learning media were available, although there were still limitations in teaching staff and variations of materials. In the process aspect, learning activities were carried out through preparation, demonstration, and direct practice stages that encouraged children's active participation, despite constraints related to time management and the need for additional assistance. In the product aspect, the learning activities positively contributed to the development of fine motor skills, creativity, self-confidence, and visual expression abilities of students. Overall, gypsum painting learning was considered effective and meaningful, although improvements are needed in mentoring, time management, and the enrichment of learning media.*

**Keywords:** *learning evaluation, CIPP model, plaster painting, non-formal education, early childhood*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran melukis gypsum pada pendidikan nonformal anak usia dini di KB Permata Ruby menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sifat evaluatif. Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik kelompok B usia 3–5 tahun, dengan informan pendukung kepala sekolah dan guru kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek context, pembelajaran melukis gypsum relevan

dengan kebutuhan peserta didik dan menjadi solusi atas belum optimalnya pembelajaran seni di lembaga. Pada aspek input, tersedia media pembelajaran yang memadai, meskipun masih terdapat keterbatasan tenaga pendidik dan variasi bahan. Pada aspek process, kegiatan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, demonstrasi, dan praktik langsung yang mendorong partisipasi aktif anak, walaupun terdapat kendala dalam manajemen waktu dan kebutuhan pendampingan tambahan. Pada aspek product, pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus, kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan ekspresi visual peserta didik. Secara keseluruhan, pembelajaran melukis gypsum dinilai efektif dan bermakna, namun memerlukan penguatan pada aspek pendampingan, pengelolaan waktu, dan pengayaan media pembelajaran. Kata kunci: evaluasi pembelajaran, model CIPP, melukis gypsum, pendidikan nonformal, anak usia dini.

**Kata kunci:** evaluasi pembelajaran, model CIPP, melukis gypsum, pendidikan nonformal, anak usia dini

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan nonformal mempunyai peranan penting dalam membantu perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek kognitif, motorik, kreativitas, sosial, dan emosional. Proses pembelajaran pada tahap ini tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan akademik, tetapi juga pada pengembangan potensi anak secara menyeluruh. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara optimal agar mampu memberikan stimulasi terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Pendidikan nonformal menjadi sarana yang lebih fleksibel dalam menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa pendidikan nonformal berkontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui pendekatan yang fleksibel dan kontekstual (Alwi dkk., 2022).

Pembelajaran pada anak usia dini akan berlangsung lebih optimal apabila diterapkan melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*. Anak lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang bersifat praktik dapat membantu meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan anak. Selain itu, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung juga mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman menjadi salah satu hal penting dalam pendidikan anak usia dini. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis praktik dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar anak (Wulandari, 2024).

Salah satu bentuk pembelajaran berbasis praktik yang dapat diterapkan ialah kegiatan melukis gypsum. Kegiatan ini merupakan pembelajaran seni yang mampu menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Melalui kegiatan melukis, anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, terutama koordinasi antara mata dan tangan. Selain itu, aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide, imajinasi, dan perasaan mereka secara bebas. Oleh karena itu, pembelajaran melukis gypsum memiliki nilai edukatif yang penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kegiatan seni dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik anak usia dini (Putri, 2022).

Melalui aktivitas melukis, anak tidak hanya belajar menghasilkan sebuah karya, tetapi juga belajar mengungkapkan ide dan emosi yang dimiliki. Kegiatan ini turut membantu anak dalam melatih koordinasi mata dan tangan yang menjadi bagian penting dalam perkembangan motorik halus. Selain itu, keberhasilan anak ketika menyelesaikan hasil karya juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran melukis tidak hanya memberikan manfaat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek emosional dan sosial anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan anak usia dini (Hidayat, 2023).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran seni di KB Permata Ruby masih belum berjalan secara maksimal. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan tenaga pendidik, pembelajaran seni yang belum terlaksana secara konsisten, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Selain itu, evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan juga belum dilakukan secara sistematis. Keadaan tersebut berdampak pada kurang optimalnya pembelajaran seni yang diterima oleh peserta didik. Padahal, pembelajaran seni mempunyai peran penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk kembali mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran seni di lembaga tersebut. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan

bahwa keterbatasan sumber daya menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran (Rahmawati, 2025).

Kegiatan melukis gypsum menjadi salah satu alternatif solusi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran seni di KB Permata Ruby. Pembelajaran ini dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang edukatif sekaligus menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya kegiatan tersebut, diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik secara lebih optimal. Selain itu, pembelajaran ini juga diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Kurniawan, 2024).

Untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tersebut, diperlukan evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya evaluasi, tingkat efektivitas pembelajaran akan sulit diketahui secara jelas. Oleh karena itu, evaluasi menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berfungsi untuk menilai kualitas dan efektivitas proses belajar (Dewi, 2023).

Model evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah model CIPP (Context, Input, Process, Product). Model ini dipilih karena mampu mengevaluasi pembelajaran secara menyeluruh mulai dari latar belakang pelaksanaan hingga hasil yang diperoleh. Evaluasi konteks digunakan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan evaluasi input digunakan untuk menilai kesiapan sumber daya yang tersedia. Evaluasi proses berfokus pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sementara evaluasi produk digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik. Model ini dianggap efektif dalam memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas pembelajaran (Sulkifli dkk., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada evaluasi pelaksanaan pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby berdasarkan model CIPP yang meliputi aspek context, input, process, dan product. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran melukis gypsum ditinjau dari kebutuhan peserta didik, kesiapan sumber daya, proses

pelaksanaan pembelajaran, serta hasil yang diperoleh peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi lembaga pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni, khususnya pada pendidikan anak usia dini, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran berbasis seni di pendidikan nonformal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sifat evaluatif untuk mendeskripsikan sekaligus mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran melukis gypsum pada pendidikan anak usia dini. Model evaluasi yang digunakan adalah model CIPP (Context, Input, Process, Product) yang bertujuan memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran berdasarkan aspek konteks, input, proses, dan produk. Penelitian dilaksanakan di KB Permata Ruby dengan subjek penelitian sebanyak 10 peserta didik kelompok B usia 3–5 tahun. Selain itu, kepala sekolah dan guru kelas dijadikan sebagai informan pendukung dalam memperoleh data penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran melukis gypsum berlangsung. Dalam proses observasi, peneliti turut terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data yang lebih mendalam terkait interaksi, partisipasi peserta didik, dan dinamika pembelajaran yang terjadi. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta kondisi pembelajaran seni di lembaga tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, hasil karya peserta didik, serta dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Penilaian hasil karya peserta didik menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek persiapan dan kebersihan, teknik dan ketepatan, kreativitas dan estetika, serta hasil akhir karya. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan komponen model CIPP untuk menilai kualitas pelaksanaan

pembelajaran secara menyeluruh. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### **1. Komponen Context**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap pembelajaran seni yang sebelumnya belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan tenaga pendidik sehingga kegiatan seni tidak dapat dilaksanakan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan melukis gypsum dihadirkan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendukung kebutuhan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik usia 3–5 tahun menunjukkan karakteristik belajar yang lebih menyukai aktivitas langsung dan eksploratif. Kegiatan melukis gypsum memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal warna, mencampur warna, serta mengekspresikan gagasan melalui media visual. Lingkungan belajar yang aman dan nyaman juga mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Kamil et al. (2023) yang menyatakan bahwa evaluasi konteks dalam model CIPP berfungsi untuk menyesuaikan program pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan belajar. Selain itu, Rahmawati dan Yaswinda (2022) menjelaskan bahwa kesesuaian antara kebutuhan peserta didik dan proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Dengan demikian, evaluasi context menunjukkan bahwa pembelajaran melukis gypsum telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lembaga, meskipun masih diperlukan pengembangan agar pelaksanaannya lebih optimal.

### **2. Komponen Input**

Hasil penelitian pada komponen input menunjukkan bahwa pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby telah didukung oleh media pembelajaran yang

cukup memadai, seperti gypsum, cat air, kuas, dan palet. Penggunaan media yang bersifat konkret memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran melalui praktik langsung. Selain itu, jumlah peserta didik yang relatif sedikit, yaitu 10 anak, membuat proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan terarah. Lingkungan belajar yang aman dan nyaman juga menjadi faktor pendukung keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi optimalisasi pembelajaran, terutama pada keterbatasan tenaga pendidik dan variasi media pembelajaran. Keterbatasan jumlah pendamping menyebabkan tidak semua peserta didik memperoleh bimbingan secara maksimal selama kegiatan berlangsung. Selain itu, keterbatasan pilihan warna dan bahan membuat ruang eksplorasi kreativitas anak menjadi kurang bervariasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan Kamil et al. (2023) yang menyatakan bahwa komponen input menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan kesiapan sumber daya yang digunakan. Oleh sebab itu, meskipun komponen input telah memenuhi kebutuhan dasar pembelajaran, peningkatan pada aspek tenaga pendidik dan pengayaan media masih diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

### **3. Komponen Process**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan alat dan bahan, demonstrasi oleh narasumber, serta praktik langsung oleh peserta didik. Pada tahap awal, guru mempersiapkan media pembelajaran berupa gypsum, cat, kuas, dan palet agar kegiatan dapat berlangsung secara terstruktur. Selanjutnya, peserta didik diberikan contoh teknik melukis sebelum melakukan praktik secara mandiri.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Demonstrasi yang diberikan membantu peserta didik memahami teknik dasar melukis, sedangkan praktik langsung memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran telah menerapkan pendekatan berbasis pengalaman langsung (*learning by doing*) yang sesuai dengan

karakteristik anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Namun demikian, proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, terutama pada keterbatasan waktu dan kebutuhan pendampingan tambahan bagi peserta didik tertentu. Kondisi tersebut menyebabkan guru perlu memberikan perhatian lebih agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Secara keseluruhan, evaluasi process menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan secara interaktif dan mendukung tujuan pembelajaran, meskipun masih diperlukan peningkatan pada aspek manajemen waktu dan penambahan tenaga pendamping.

#### **4. Komponen Product**

Hasil evaluasi pada komponen product menunjukkan bahwa pembelajaran melukis gypsum memberikan dampak positif terhadap perkembangan peserta didik. Sebagian besar peserta didik memperoleh hasil yang baik hingga sangat baik pada aspek persiapan, teknik, kreativitas, dan hasil akhir karya. Peserta didik mampu menggunakan media pembelajaran dengan tepat serta menghasilkan karya yang menunjukkan perkembangan keterampilan motorik halus sesuai tahap usia mereka.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan ide melalui karya visual. Peserta didik terlihat lebih berani dalam menggunakan warna dan menghasilkan bentuk yang lebih variatif. Kegiatan ini juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional, seperti rasa bangga terhadap hasil karya sendiri dan kemampuan berinteraksi selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan Putri (2022) yang menyatakan bahwa kegiatan seni dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan motorik anak usia dini. Selain itu, Hidayat (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran seni memiliki kontribusi penting terhadap perkembangan emosional dan sosial anak. Dengan demikian, evaluasi product menunjukkan bahwa pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby telah memberikan manfaat yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik secara menyeluruh, meskipun pengembangan

keaktivitas dan variasi media pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar hasil pembelajaran menjadi lebih optimal

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, evaluasi pembelajaran melukis gypsum di KB Permata Ruby berdasarkan model CIPP menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah berjalan dengan cukup baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik usia 3–5 tahun. Pada aspek context, pembelajaran melukis gypsum menjadi alternatif dalam mengatasi pembelajaran seni yang sebelumnya belum berjalan optimal di lembaga. Pada aspek input, pembelajaran didukung oleh tersedianya media pembelajaran yang cukup memadai serta jumlah peserta didik yang memungkinkan terciptanya suasana belajar yang kondusif, meskipun masih terdapat keterbatasan tenaga pendidik dan variasi bahan pembelajaran. Pada aspek process, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tahap persiapan, demonstrasi, dan praktik langsung yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, walaupun masih ditemukan kendala berupa keterbatasan waktu dan kebutuhan pendampingan tambahan. Sementara itu, pada aspek product, pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus, kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan visual dengan kategori baik sampai sangat baik. Secara keseluruhan, pembelajaran melukis gypsum dinilai efektif dan bermakna dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi, M. A., Suryadi, D., & Rahman, A. (2022). Peran pendidikan nonformal dalam pengembangan potensi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 123–132.
- Dewi, N. K., Pratiwi, S., & Lestari, R. (2023). Evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–54.
- Hidayat, R., Fauzi, A., & Nugroho, B. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni lukis. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 5(2), 89–98.

- Ichsan, I., Putra, M. R., & Kurniawati, D. (2023). Efektivitas model evaluasi CIPP dalam pembelajaran pendidikan nonformal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 210–220.
- Kamil, N., Sope, Y. A., Dewi, U. K., Hadijah, & Zahrah, F. (2023). Evaluasi pembelajaran CIPP pada pembelajaran STEAM di PAUD. doi:10.35905/anakta
- Kurniawan, A., Saputra, H., & Wibowo, T. (2024). Inovasi pembelajaran aktif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 33–42.
- Putri, S. A., Rahmawati, I., & Lestari, D. (2022). Pengaruh kegiatan seni terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 101–110.
- Rahmawati, E., Hasanah, U., & Fitriani, L. (2025). Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan nonformal. *Jurnal Pendidikan Masyarakat*, 9(1), 55–64.
- Rahmawati, R., & Yaswinda. (2022). Evaluasi model kemitraan sekolah dengan orang tua dalam pembelajaran dari rumah melalui pendekatan CIPP. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). doi:10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8519
- Sulkifli, S., Anwar, C., & Syamsiar, H. (2024). Evaluasi program pendidikan menggunakan model CIPP. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 145–156.
- Wulandari, N., Prasetyo, A., & Saputri, R. (2024). Pembelajaran berbasis pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 67–76.
- Yempormase, H., Gunawan, A. P., & Santosa, T. A. (2025). Evaluasi pembelajaran berbasis CIPP pada pendidikan kesetaraan. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 7(1), 12–21.