

EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATHEMATICS) DI AL-MUQADDASAH

Laporan ini Ditujukkan untuk Memenuhi Tugas Ujian Akhir Semester yang Diampu oleh
Bapak Ahmad Dimyati, M.Pd



Disusun Oleh:

Srivini Wulandari (1222020085)

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH AL-IHSAN
BALEENDAH BANDUNG**

2026

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyusun laporan ini dengan baik dan tepat waktu. Dan saya berterima kasih kepada teman-teman yang telah mendukung dan membantu untuk menyelesaikan makalah ini.

Laporan ini saya buat untuk memenuhi tugas matakuliah Evaluasi Program Pendidikan. Mudah-mudahan laporan yang saya buat ini bisa bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan memperluas pengetahuan kita. Saya menyadari laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam menyusunnya, karena saya masih dalam tahap belajar.

Oleh sebab itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat saya harapkan guna kesempurnaan laporan ini. Kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ahmad Dimyati, M.Pd selaku dosen pengampu matakuliah evaluasi program pendidikan yang telah memberikan tugas untuk membuat laporan ini. Karena saya akan lebih mengerti dan menambah ilmu pengetahuan saya dan orang lain.

Bandung, 15 Januari 2026

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan Evaluasi	1
BAB II	2
LANDASAN TEORI	2
A. Konsep Evaluasi Program Pendidikan	2
B. Model Evaluasi CIPP	2
C. Konsep Pembelajaran STEAM	4
D. Analisis SWOT dalam Evaluasi Pendidikan	5
BAB III	6
METODOLOGI EVALUASI	6
A. Jenis Evaluasi	6
B. Teknik Pengumpulan Data	6
BAB IV	8
HASIL DAN PEMBAHASAN	8
A. Evaluasi Konteks Program STEAM di Al-Muqoddasah	8
B. Evaluasi Input Program STEAM di Al-Muqoddasah	8
C. Evaluasi Proses Program STEAM di Al-Muqoddasah	9
D. Evaluasi Output Program STEAM di Al-Muqoddasah	10
E. Program Pengembangan Program STEAM di Al-Muqoddasah	10
F. Analisis SWOT terhadap Program STEAM di Al-Muqoddasah	10
BAB V	12
PENUTUP	12
A. Kesimpulan	12
B. Saran	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN	14

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan menuntut sekolah untuk tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts dan Mathematics).

Pendekatan STEAM menekankan pada keterpaduan antara ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman nyata. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar memahami konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis serta sikap ilmiah sejak usia dini.

Sekolah Al-Muqoddasah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan pembelajaran berbasis STEAM berupaya mengintegrasikan kelima komponen tersebut dalam kegiatan belajar sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi program untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan STEAM telah berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, serta untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangannya. Evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam perbaikan dan pengembangan program STEAM secara berkelanjutan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konteks dan tujuan program STEAM di Al-Muqoddasah?
2. Bagaimana input yang mendukung pelaksanaan program STEAM di Al-Muqoddasah?
3. Bagaimana proses pelaksanaan program STEAM di Al-Muqoddasah?
4. Bagaimana output atau hasil dari program STEAM di Al-Muqoddasah?
5. Bagaimana hasil analisis SWOT terhadap program STEAM di Al-Muqoddasah?

C. Tujuan Evaluasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program STEAM di Al-Muqoddasah berdasarkan aspek konteks, input, proses dan output serta menganalisisnya melalui pendekatan SWOT.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Evaluasi Program Pendidikan

Istilah program sering dipahami sebagai sebuah rencana atau rancangan kegiatan. Secara umum program diartikan sebagai kesatuan kegiatan yang merupakan realisasi atau implementasi dari suatu kebijakan, berlangsung dalam proses berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi.

Cronbach dan Stufflebeam (1982) mengemukakan bahwa evaluasi program adalah upaya menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan. Evaluasi program pendidikan adalah pemberian estimasi terhadap pelaksanaan supervisi pendidikan untuk menentukan keefektifan dan kemajuan dalam rangka mencapai tujuan supervisi pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam evaluasi program supervisi pendidikan untuk perbaikan pengajaran melibatkan penentuan perubahan yang terjadi pada periode tertentu, perubahan yang diharapkan dari semua personel dalam supervisi dan dalam perbaikan program melibatkan kepala sekolah (supervisor), guru, dan murid.¹

B. Model Evaluasi CIPP

Model ini mula-mula dikembangkan oleh Stufflebeam dan Guba pada tahun 1968. CIPP merupakan kependekan dari Context, Input, Process, and Product. Stufflebeam membuat batasan (merumuskan) tentang evaluasi sebagai proses penyediaan/ pengadaan informasi yang berguna untuk membuat keputusan dalam bidang pendidikan.

1. Context Evaluation (Evaluasi Konteks)

Stufflebeam menyebutkan bahwa tujuan evaluasi konteks yang utama adalah untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki evaluasi. Dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan ini, evaluator akan dapat memberikan arah perbaikan yang diperlukan. Suharsimi Arikunto dan Cepi Safrudin menjelaskan bahwa evaluasi konteks adalah upaya untuk menggambarkan dan memerinci lingkungan kebutuhan yang tidak terpenuhi, populasi dan sampel yang dilayani, dan tujuan proyek.

¹ Dr. H. A. Rusdiana, Drs., M.M. (2017). *Manajemen Evaluasi Program Pendidikan Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Bandung: CV Pustaka Setia, hal 22.

2. Input Evaluation (Evaluasi Masukan)

Menurut Eko Putro Widoyoko, evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif yang diambil, rencana dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan, dan prosedur kerja untuk mencapainya.

Komponen evaluasi masukan, meliputi sumber daya manusia, sarana dan peralatan pendukung, dana atau anggaran, dan berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan.

Stufflebeam mengungkapkan bahwa pertanyaan yang berkenaan dengan masukan mengarah pada pemecahan masalah yang mendorong diselenggarakannya program yang bersangkutan.

3. Process Evaluation (Evaluasi Proses)

Evaluasi proses digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program, dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. Evaluasi proses meliputi koleksi data penilaian yang telah ditentukan dan diterapkan dalam praktik pelaksanaan program. Pada dasarnya evaluasi proses untuk mengetahui rencana telah diterapkan dan komponen yang perlu diperbaiki.

Menurut Suharsimi Arikunto (1998), evaluasi proses dalam model CIPP menunjuk pada “apa” (what) kegiatan yang dilakukan dalam program, “siapa” (who) orang yang ditunjuk sebagai penanggung jawab program, dan “kapan” (when) kegiatan akan selesai. Dalam model CIPP, evaluasi proses diarahkan pada seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan di dalam program sudah terlaksana sesuai dengan rencana.

4. Product Evaluation (Evaluasi Hasil)

Sax memberikan pengertian evaluasi produk/hasil adalah untuk memungkinkan direktur proyek (atau guru) membuat keputusan tentang program tersebut. Dari evaluasi proses diharapkan dapat membantu pimpinan proyek atau guru untuk membuat keputusan yang berkenaan dengan kelanjutan, akhir, ataupun modifikasi program.

Evaluasi produk adalah hasil yang dicapai, apa yang dilakukan setelah program berjalan, dan apa keputusan selanjutnya serta komponen produk setara dengan outcomes. Tujuan utama evaluasi produk adalah untuk mengukur,

menginterpretasikan, dan memutuskan hasil yang telah dicapai oleh program, yaitu apakah telah dapat memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.²

C. Konsep Pembelajaran STEAM

Program STEAM ini mengintegrasikan melalui proyek, misalnya robot mini, jembatan stik es krim, coding sederhana, sampai karya seni berbasis sains. Fokus program ini adalah pada pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan eksperimen. Untuk penjelasan lebih lanjut tentang program STEAM ini, berikut penjelasannya:

1. Sains (Science)

Komponen sains pada program STEAM dilaksanakan melalui kegiatan eksplorasi langsung di lingkungan sekitar. Peserta didik diajak melakukan pengamatan fenomena alam secara nyata, seperti mengamati tumbuhan, hewan kecil, cuaca, tekstur tanah, air, atau perubahan lingkungan di area sekolah. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat praktis dan berbasis penelitian.

2. Technology

Penggunaan teknologi diperkenalkan melalui perangkat sederhana seperti komputer, proyektor, dan media digital interaktif.

3. Engineering

Meskipun porsi engineering belum dominan, sekolah menerapkan pendekatan rekayasa melalui aktivitas pemecahan masalah sederhana dan metode pembelajaran yang variatif.

4. Art

Bidang seni dikembangkan melalui pendampingan pada siswa yang memiliki minat menggambar, mewarnai, menyanyi, atau kegiatan ekspresif lainnya.

5. Math (Mathematics)

Pembelajaran matematika disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Untuk tingkat TK, konsep berhitung dikenalkan melalui media manipulatif seperti lego susun balik, balok angka, dan benda konkret lainnya.

² Dr. Rusydi Ananda, M. Pd & Dr. Tien Rafida, M. Hum. 2017. *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, hlm 43.

D. Analisis SWOT dalam Evaluasi Pendidikan

SWOT adalah metode analisis strategis yang digunakan untuk menilai kondisi suatu program, sekolah, atau lembaga pendidikan dengan melihat: Strengths (Kekuatan), Weaknesses (Kelemahan), Opportunities (Peluang), dan Threats (Ancaman). Dalam evaluasi pendidikan, SWOT digunakan untuk mengetahui sejauh mana program pendidikan sudah berjalan dengan baik, masalah yang masih menghambat, peluang pengembangan ke depan dan ancaman yang bisa mengganggu keberlanjutan program.

1. Strengths (Kekuatan)

Faktor internal positif yang menjadi keunggulan sekolah atau program pendidikan. Kekuatan ini mendukung tercapainya tujuan program, seperti kualitas guru, fasilitas yang memadai, sistem manajemen yang baik, dan kurikulum yang sesuai standar.

2. Weaknesses (Kelemahan)

Faktor internal yang menjadi kekurangan atau hambatan dalam pelaksanaan program. Kelemahan dapat mengurangi efektivitas program, misalnya keterbatasan sarana, kurangnya pelatihan tenaga pendidik, atau sistem administrasi yang belum optimal.

3. Opportunities (Peluang)

Faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas program pendidikan. Peluang dapat berupa dukungan kebijakan pemerintah, kerja sama dengan pihak luar, kemajuan teknologi, dan partisipasi masyarakat.

4. Threats (Ancaman)

Faktor eksternal yang berpotensi menghambat atau mengancam keberhasilan program pendidikan. Ancaman dapat berupa persaingan dengan lembaga lain, perubahan regulasi, kondisi ekonomi, atau perkembangan lingkungan yang tidak mendukung.³

³ Freddy Rangkuti. (2016). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, hlm. 19.

BAB III

METODOLOGI EVALUASI

A. Jenis Evaluasi

Jenis evaluasi yang digunakan adalah evaluasi program pendekatan model CIPP (Context, Input, Process, Product). Dalam evaluasi program STEAM ini, saya menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan evaluasi program kualitatif sangat mengandalkan pengumpulan data empiris dan analisis terhadap informasi yang terdokumentasi secara sistematis.

Pendekatan kualitatif lebih sesuai untuk melakukan evaluasi pada saat program berlangsung. Dengan demikian, evaluator dapat mengetahui dan memahami segala hal yang berkaitan dengan program dengan cara melihat langsung pada saat program sedang berjalan. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman yang lebih luas dan cenderung membentuk perspektif yang tak berujung dari suatu fenomena atau kejadian tertentu.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan evaluasi yang bertujuan untuk menggali kedalaman informasi melalui pengamatan langsung, percakapan, dan interpretasi pengalaman para peserta program. Evaluator berupaya memahami bagaimana suatu program dilaksanakan, respons peserta serta dinamika yang terjadi selama proses pembelajaran.

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan pada pendekatan kualitatif ini, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang Dalam teknik ini, evaluator mengumpulkan data lapangan dengan berperan sebagai partisipan dan berperan sebagai pengamat.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu; percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dalam teknik ini, evaluator melaksanakan wawancara

terstruktur dan terbuka sambil mencatat hal-hal penting, merekamnya dengan audiotape, lalu mentranskripsinya.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis, seperti buku, laporan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya yang memuat data atau informasi yang diperlukan. Dengan teknik ini, evaluator mendokumentasikan buku harian selama penelitian, meminta buku harian atau diary dari partisipan selama penelitian, dan menganalisis dokumen publik (misalnya, memo resmi, catatan resmi, atau arsip lainnya).⁴

⁴ Malik Ibrahim, Misykat. 2018. *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*. Makassar: Alauddin University Press, hlm 49-66.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Evaluasi Konteks Program STEAM di Al-Muqoddasah

Berdasarkan hasil wawancara, program STEAM di sekolah Al-Muqoddasah bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan dasar peserta didik melalui pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman nyata. Program ini sejalan dengan visi sekolah yang menekankan pada pembentukan peserta didik yang aktif, kreatif, dan memiliki dasar keilmuan yang kuat sejak usia dini.

Pelaksanaan STEAM diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran harian, sehingga tidak berdiri sebagai mata pelajaran terpisah, melainkan sebagai pendekatan dalam proses belajar mengajar.

B. Evaluasi Input Program STEAM di Al-Muqoddasah

1. Sumber Daya Manusia

Pelaksanaan program STEAM melibatkan kepala sekolah, guru kelas, dan tenaga pendukung lainnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam melakukan eksplorasi dan kegiatan berbasis pengalaman. Meskipun belum seluruh guru mendapatkan pelatihan khusus terkait STEAM, mereka berupaya mengembangkan metode pembelajaran yang variatif dan kontekstual.

2. Sarana dan Prasarana

Sarana pendukung program STEAM di Sekolah Al-Muqoddasah meliputi ruang kelas, lingkungan sekolah sebagai media eksplorasi alam, komputer, proyektor, serta media pembelajaran digital dan alat peraga sederhana seperti balok, lego, dan bahan seni. Fasilitas tersebut cukup mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM, meskipun masih diperlukan pengembangan dalam penyediaan alat eksperimen sains yang lebih variatif.

3. Peserta Didik dan Kurikulum

Peserta didik, khususnya pada jenjang TK, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis STEAM. Kurikulum STEAM disesuaikan dengan tahap perkembangan usia anak dan lebih menekankan pada pengalaman belajar konkret serta aktivitas eksploratif.

C. Evaluasi Proses Program STEAM di Al-Muqoddasah

Proses pelaksanaan STEAM di sekolah Al-Muqoddasah dilakukan melalui berbagai aktivitas yang mengintegrasikan lima komponen utama, yaitu sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika.

1. Sains (Science)

Komponen sains dilaksanakan melalui kegiatan eksplorasi langsung di lingkungan sekitar sekolah. Peserta didik diajak mengamati tumbuhan, hewan kecil, cuaca, tekstur tanah, air, dan perubahan lingkungan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan sederhana, melakukan observasi menggunakan panca indera, mengidentifikasi pola, serta membentuk pemahaman dasar tentang konsep sains melalui pengalaman nyata.

2. Teknologi (Technology)

Penggunaan teknologi diperkenalkan melalui perangkat sederhana seperti komputer, proyektor, dan media digital interaktif. Kegiatan yang dilakukan antara lain pengenalan huruf dan angka melalui aplikasi edukasi, pemutaran video pembelajaran sains, serta latihan interaktif menggunakan gambar bergerak untuk mengenalkan konsep ruang, warna, dan bentuk.

3. Rekayasa (Engineering)

Pendekatan rekayasa diterapkan melalui aktivitas pemecahan masalah sederhana. Peserta didik diarahkan untuk mencoba berbagai cara dalam menyusun atau membangun sesuatu dengan menggunakan alat dan bahan sederhana. Proses trial and error menjadi bagian penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan ketekunan.

4. Seni (Art)

Bidang seni dikembangkan melalui kegiatan menggambar, mewarnai, bernyanyi, dan aktivitas ekspresif lainnya. Sekolah memfasilitasi kegiatan seni dua dan tiga dimensi seperti kolase dan kerajinan tangan sederhana untuk mengembangkan kreativitas dan kepekaan estetika peserta didik.

5. Matematika (Mathematics)

Matematika disesuaikan dengan perkembangan usia anak. Konsep berhitung dan pengenalan angka diajarkan melalui media manipulatif seperti lego, balok angka, dan benda konkret lainnya. Peserta didik belajar menghitung

jumlah, membedakan ukuran dan bentuk, mengenal pola, serta menyusun urutan.

D. Evaluasi Output Program STEAM di Al-Muqoddasah

Hasil dari pelaksanaan program STEAM di sekolah Al-Muqoddasah terlihat pada meningkatnya rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik mampu menghasilkan karya sederhana seperti gambar, kolase, dan hasil susunan balok atau lego. Selain itu, siswa menunjukkan perkembangan dalam kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah sederhana.

E. Program Pengembangan Program STEAM di Al-Muqoddasah

1. Jangka Pendek

- a. Meningkatkan variasi media pembelajaran STEAM.
- b. Memberikan pelatihan dasar STEAM bagi guru.
- c. Menambah alat peraga sains dan matematika.

2. Jangka Menengah

- a. Mengembangkan kurikulum STEAM terstruktur.
- b. Menjalin kerja sama dengan lembaga pendidikan lain.
- c. Menyediakan ruang khusus kegiatan STEAM.

3. Jangka Panjang

- a. Menjadikan STEAM sebagai program unggulan sekolah.
- b. Mengembangkan laboratorium mini STEAM.
- c. Meningkatkan publikasi hasil karya siswa.

F. Analisis SWOT terhadap Program STEAM di Al-Muqoddasah

Strength (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)	Opportunity (Peluang)	Threat (Ancaman)
Pembelajaran berbasis pengalaman nyata	Fasilitas eksperimen masih terbatas	Kerja sama dengan lembaga pendidikan	Keterbatasan anggaran
Antusiasme siswa tinggi	Belum semua guru terlatih STEAM	Dukungan orang tua	Perkembangan teknologi cepat
Dukungan lingkungan sekolah	Kurikulum belum terstruktur	Program unggulan sekolah	Persaingan antar sekolah

Program STEAM di sekolah Al-Muqoddasah memiliki kekuatan utama pada pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata dan antusiasme peserta didik yang tinggi. Namun, kelemahan yang masih dihadapi adalah keterbatasan fasilitas dan belum meratanya pelatihan guru. Peluang pengembangan dapat dilakukan melalui kerja sama dengan lembaga lain dan dukungan orang tua. Adapun ancaman yang perlu diantisipasi adalah keterbatasan anggaran dan pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut pembaruan sarana pembelajaran secara berkala.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan model CIPP, dapat disimpulkan bahwa program STEAM di sekolah Al-Muqoddasah telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan sekolah dalam mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan keterampilan dasar peserta didik. Meskipun demikian, masih diperlukan peningkatan pada aspek fasilitas, pelatihan guru, dan pengembangan kurikulum yang lebih terstruktur.

B. Saran

1. Sekolah disarankan untuk meningkatkan pelatihan guru terkait pembelajaran berbasis STEAM.
2. Perlu adanya pengadaan alat dan media pembelajaran sains dan teknologi yang lebih variatif.
3. Sekolah diharapkan menyusun kurikulum STEAM secara tertulis dan sistematis.
4. Meningkatkan kerja sama dengan pihak eksternal untuk mendukung keberlanjutan program STEAM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Ibrahim, M. (2018). *Penelitian Evaluasi Bidang Pendidikan (Pendekatan Kualitatif)*. Makassar: Alauddin University Press.
- Rangkuti, F. (2016). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rusdiana, H. A. (2017). *Manajemen Evaluasi Program Pendidikan: Konsep, Prinsip, dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Bandung: CV Pustaka Setia.

LAMPIRAN

