



Peningkatan Kualitas Produk Alat Peraga Edukatif (APE) Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Asing

Roswita Lumbantobing, Dwi Retno Sri Ambarwati, Susana Widyastuti, Muhajirin,
Dwiyanto Djoko Pranowo*

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
*Correspondence: E-mail: roswitalt@uny.ac.id

ABSTRACT

This Community Service aims to help solve the problems of Educative Teaching Aids (APE) craftsmen at Pedan Klaten, Central Java, who are experiencing turmoil, especially in terms of marketing and maintaining production capacity and quality as well as developing more varied and up to date designs. Considering the potential of these educational aids craft centers need to be developed and get a touch of assistance from various related parties, especially the government and universities, assistance for capacity building and production quality and marketing needs to be done. The method implemented is the method of training and mentoring to the artisans. Community Service Activities to improve the quality of Educational Teaching Aids (APE) products run smoothly and conducively, and are very useful in providing solutions to partner problems, related to capacity building, production efficiency and effectiveness, adding production support tools, marketing development, and developing exhibition cooperation, so as to be able to increase the quality and production capacity as well as the development of Educative Teaching Aids (APE) craftsmen through various online marketing platforms. Outputs are in the form of publications through websites and social media, IA with industry, and journal articles. It is planned that the resulting product design will be proposed for Intellectual Property Rights.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 17 Jan 2023

First Revised 05 Feb 2023

Accepted 17 Mar 2023

Publication Date 01 April 2023

Keyword:

*Educational teaching aids
industry; online marketing; APE;
media pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Klaten merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Tengah yang kaya akan sentra-sentra kerajinan dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Pedan merupakan salah satu wilayah di kabupaten Klaten yang memiliki usaha kecil dan menengah Alat Peraga Edukatif (APE), tepatnya di desa Kunden, Jetiswetan, Pedan. Jumlah pemilik usaha alat peraga Edukatif di desa Pedan ini berkisar antara 30 orang, dengan rata-rata jumlah perajin 3-10 orang, tergantung banyak sedikitnya pesanan. Pesanan akan banyak diperoleh setelah tahun ajaran baru, sebelum itu pesanan sangat sedikit. Di sepanjang pinggir jalan besar banyak terdapat toko yang mengkhususkan diri pada penjualan alat peraga edukatif/ mainan anak-anak.

Kerajinan Alat Peraga Edukatif yang dibuat di daerah ini memang khas, tidak terbuat dari plastik, akan tetapi semuanya dari bahan kayu, multipleks, dan MDF, dengan bentuk - bentuk yang unik, warna yang menarik dan disukai anak. Permintaan pasar yang cukup tinggi didorong oleh semakin meningkat nya pemahaman masyarakat akan pentingnya pendidikan anak di usia dini. Pendidikan untuk anak usia dini dapat dimulai di rumah maupun di sekolah (Devianti, Sari & Bangsawan, 2020; Supriani & Arifudin, 2023). Beberapa hal yang dipelajari oleh si anak juga harus menjadi perhatian bagi sang pendidik, dalam hal ini bisa orang tua maupun guru di sekolah.

Alat Peraga Edukatif bisa menjadi alat bantu dalam mendidik anak usia dini di rumah maupun di sekolah. Alat Peraga Edukatif ini dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini yang disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya. Alat Peraga Edukatif yang baik dapat membantu orang tua dan guru dalam menerangkan materi ajar yang akan disampaikan. Misalnya saja, saat orang tua atau guru ingin menerangkan konsep metamorfosis katak kepada anak. Alat bantu yang sesuai adalah Puzzle Metamorfosis Katak. Puzzle ini dapat menerangkan tahapan metamorfosis pada katak, setelah anak mendengar penjelasannya, anak dapat memasang puzzle tersebut sesuai dengan tahapan metamorfosis. Selain itu, Alat Peraga Edukatif juga dapat memberikan motivasi serta merangsang anak untuk berani ber eksplorasi dan bereksperimen. Misalnya saja, ketika anak dihadapkan dengan Alat Peraga Edukatif Balok Natural, si anak harus menggunakan balok natural yang tersedia menjadi bentuk bangunan.

Alat Peraga Edukatif (APE) yang diproduksi di Kunden, Jetiswetan, Pedan telah memenuhi kriteria permainan anak yang baik, yaitu 1) Sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan anak, 2). Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan (multiguna), 3). Aman dan tidak berbahaya untuk anak., 4) Mendorong kreativitas anak, dan 5). Bersifat konstruktif dan mengandung nilai pendidikan.

Industri kecil yang menjadi mitra dalam kegiatan Ipteks ini adalah industri kecil kerajinan Alat Peraga Edukatif (APE) UD. Dedi Jaya yang beralamat di Dusun Kunden, Desa Jetiswetan, Kecamatan Pedan, Kabupaten Klaten. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian di Pedan berdasarkan keterangan dari Bu Witri Sutanti dan Pak Dedi, pemilik usaha Industri APE yang menjadi khalayak sasaran kegiatan ini, mengeluhkan dampak pandemic covid 19 yang mengakibatkan penurunan kapasitas produksi karena menurunnya pesanan secara drastis. Selain itu pengembangan desain yang lebih variatif juga diperlukan karena kurangnya kemampuan dalam mendesain, terutama dalam hal pemasaran ke luar negeri yang membutuhkan desain konten media pembelajaran berbasis bahasa asing, kurangnya

peralatan yang cepat dan efisien untuk mengejar target permintaan pasar serta pelatihan konstruksi, *packaging*, serta pemasaran melalui berbagai platform *online* yang *up to date*.

Potensi sentra kerajinan alat peraga edukatif ini perlu dikembangkan dan mendapatkan sentuhan bantuan dari berbagai pihak terkait, khususnya kalangan pemerintah dan Perguruan Tinggi. Bantuan peralatan penunjang kecepatan produksi sangat dibutuhkan, disamping itu pelatihan desain, pelatihan teknik konstruksi, dan teknik finishing serta pemasaran online sangat dibutuhkan agar industri kecil ini tidak terpuruk.

Kelompok usaha alat peraga edukatif ini mengalami kesulitan dalam hal mendesain bentuk-bentuk alat peraga baru, karena untuk menghasilkan ide dan gagasan baru membutuhkan pengetahuan akan psikologi anak dan materi alat peraga yang sesuai dengan usia anak, serta aspek interaktif yang menjadi persyaratan sebuah alat peraga edukatif. Perajin cenderung membuat desain yang sudah ada sehingga desain model produk alat peraga edukatif dari Pedan ini kurang variatif. Akibatnya beberapa konsumen beralih ke produk mainan plastik dari China yang warnanya lebih bervariasi dan harganya relatif lebih murah.

Di samping kekurangan dan kendala di atas, kendala lain adalah keterbatasan alat. Witri dan Dedi memang telah memiliki alat-alat produksi seperti jigsaw, amplas mesin, gergaji, kompresor, dan alat finishing, akan tetapi jumlahnya sangat terbatas, hanya 1 unit saja. Keterserapan tenaga kerja dari lingkungan sekitar pun menurun. Bila dulunya desa ini memiliki 30 unit usaha yang mampu melibatkan setidaknya 70 orang kini hanya sejitar 15 unit usaha saja, dengan menyerap 45 perajin/tukang.

Pengemasan produk yang masih terkesan sekedarnya dan sangat sederhana juga perlu diberi sentuhan estetika. Dengan kemasan atau *packaging* yang menarik, kemungkinan besar pemasaran bisa menembus pasar yang lebih luas.

Permintaan untuk pasar lokal cukup tinggi tetapi belum bisa terpenuhi, karena keterbatasan jumlah SDM yang statis dan kapasitas alat yang tersedia belum mencukupi. Apabila potensi ini dikembangkan melalui peningkatan teknologi peralatan, diver sifikasi produk dan pemasaran melalui jaringan informasi diharapkan akan terjadi peningkatan nilai tambah, selanjutnya akan terjadi pula peningkatan usaha yang memperkuat ekonomi pedesaan. Kendala pemasaran selama ini menghambat kemajuan perajin alat peraga edukatif di Pedan. Informasi mengenai pemasaran yang terbatas terungkap dari keluhan beberapa perajin yang sempat ditemui. Perajin juga mengaku bahwa informasi pemasaran produk kerajinan alat peraga edukatif sangat terbatas hanya untuk melayani kebutuhan sekolah-sekolah TK dan PAUD. Padahal produk APE yang dihasilkan juga sangat layak digunakan di rumah tangga. Kegiatan pameran sangat jarang dilakukan, hanya pesanan-pesanan kecil dari daerah lokal-lah yang langsung ke perajin, dan bila ada pesanan dari luar daerah itupun melewati pengepul, sehingga omset yang diterima oleh perajin tidak maksimal. Meskipun demikian, perajin alat peraga edukatif Pedan terus melakukan berbagai upaya untuk lebih mamajukan usaha kerajinan alat peraga edukatif di desanya. Dengan kemampuan seadanya mereka terus berusaha untuk dapat selalu memproduksi dan terus berusaha membangun hubungan dengan berbagai pihak dalam rangka untuk pemasaran produk alat peraga edukatif. Selama ini mereka telah berhubungan baik dengan dinas perindustrian, perdagangan dan koperasi Kabupaten Klaten. Namun hubungan tersebut sebatas memberikan informasi kepada perajin bilamana ada kegiatan-kegiatan

pameran. Perajin alat peraga edukatif Pedan sangat berharap untuk dapat menjalin hubungan kerjasama dengan pihak perguruan tinggi agar dapat memberikan bantuan baik berupa pelatihan, penerapan teknologi, perbaikan manajemen, sistem pemasaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan produktivitas perajin alat peraga edukatif.

Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indera permainannya. Indera yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama, dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indera inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya. (Supartini, 2002).

Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Penting bagi seorang guru dan orang tua untuk bisa memilih dan memilah alat permainan yang mendidik bagi anak. Mulyani (2016) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- b. Dapat memberi pengertian atau penjelasan suatu konsep tertentu.
- c. Dapat mendorong kreatifitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- d. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari
- e. kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan dijelaskan.
- f. Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
- g. Dapat digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal.
- h. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- i. Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.

Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Sesuai dengan Kebutuhan Bermain Anak

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir anak, maka menurut (Haenilah, 2015) penggunaan alat permainan edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik simbolik-pembangunan sebagai berikut.

- a. Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik
Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya

terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-benda yang dapat dipegang, dicium, ditendang dan sebagainya. Upaya guru harus menyesuaikan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda agar mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui bermain peran atau roleplay, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.

c. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi tengah yaitu antara main dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).

2. METODE

Adapun metode kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Pelatihan desain untuk memberikan keterampilan mendesain dan membuat variasi produk melalui pengembangan konten media pembelajaran berbahasa asing, yang selain memperbanyak variasi desain yang sebelumnya belum ada, juga untuk memperluas pemasaran produk hingga ke luar negeri.
 2. Penambahan peralatan alat produksi peraga edukatif yang lebih baik agar mampu mempercepat proses konstruksi dan finishing.
 3. Pembuatan media pemasaran online untuk mendukung pemasaran produk kerajinan alat peraga edukatif berikut pelatihan cara membuatnya dan mengelolanya.
- Berikut alur pelaksanaan program kegiatan.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam rangka melaksanakan solusi yang ditawarkan tersebut, secara rinci telah dilaksanakan dan berlangsung 5 kali pertemuan, diikuti 15 peserta yang terdiri atas pemilik usaha, pegawai, serta perajin dari lingkungan sekitar.

A. Pelatihan

Pelatihan yang diberikan kepada mitra mempunyai tujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka meningkatkan produktivitas pengrajin kerajinan alat peraga edukatif. Pelatihan yang dimaksud sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh mitra yaitu pelatihan desain motif alat peraga edukatif dan manajemen usaha. Adapun pelatihan yang akan dilaksanakan adalah:

1. Pelatihan Desain Produk Alat peraga Edukatif

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan kemampuan dalam produk kerajinan alat peraga edukatif yang dihasilkan mempunyai variasi model yang beragam, yang pada akhirnya akan menambah daya saing terhadap produk yang dihasilkan. Adapun inovasi produk ditekankan pada desain yang lebih inovatif menggunakan metode *design thinking*, dengan konten tentang pembelajaran bahasa asing untuk anak dan yang mengasah motorik halus anak. Selain itu diberikan pula wawasan tentang desain alat peraga yang dikhususkan untuk difabel tunanetra.

Materi yang diajarkan dalam pelaksanaan pelatihan desain APE adalah sebagai berikut.

- a. Pengenalan mengenai berbagai bentuk alat peraga edukatif yang telah ada di pasaran
- b. Kriteria permainan edukatif untuk anak
- c. Eksplorasi desain menggunakan metode *design thinking* untuk menumbuhkan gagasan desain yang lebih kreatif dan inovatif.
- d. Pengetahuan tentang konsep warna dan teknik finishing ramah anak

Setelah diberikan penyuluhan tentang wawasan desain, selanjutnya para perajin melakukan praktik langsung di bawah pendampingan tim pelaksana. Tujuan dari praktik langsung ini adalah agar perajin dapat mengembangkan sendiri ide-ide baru dalam penciptaan alat peraga edukatif sesuai dengan fungsi dan karakteristik pengguna, dengan menerapkan prinsip-prinsip desain.

Meskipun untuk memiliki kemampuan mendesain tidaklah dapat dicapai dalam waktu singkat, sehingga pelatihan desain ini masih dalam tahap bagaimana gagasan ide dapat digali dan dikembangkan melalui tahapan "*Design Thinking*", sebuah pola pikir untuk menyelesaikan masalah yang fokus pada manusia sebagai pengguna. Pada dasarnya esensi dari aktivitas mendesain sebenarnya memikirkan cara agar apapun yang didesain bisa memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik lagi. Proses *design thinking* sebenarnya bukan hanya bermanfaat bagi para designer saja, tapi juga bisa diterapkan oleh pebisnis, organisasi, hingga perusahaan besar untuk menciptakan solusi yang inovatif untuk mengatasi permasalahan konsumen.

2. Pelatihan Manajemen

Pelatihan manajemen ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para perajin dalam mengelola usahanya agar dapat terus berkembang dengan baik dengan pengelolaan yang baik dan benar. Dalam kegiatan ini juga diberikan materi tentang kewirausahaan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha para pengrajin yang rata-rata masih berusia muda, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan manajemen pemasaran *online* dalam rangka meningkatkan pendapatan usaha. Dengan meningkatnya pengetahuan dan jiwa wirausaha para pengrajin alat peraga edukatif, diharapkan mereka sanggup mengadakan perubahan-perubahan (inovasi) dalam menjalankan usahanya guna memperluas pasar dan pendapatan mereka.

3. Perancangan Media pemasaran *online* berbasis website dan media sosial

Telah dilaksanakan pelatihan perancangan media pemasaran *online* ini adalah untuk memberikan sebagai sarana yang efektif untuk memperluas jaringan pemasaran produk kerajinan alat peraga edukatif, sehingga calon konsumen bisa berhubungan langsung kepada pengrajin. Media pemasaran *online* yang dirancang merupakan kompilasi dari berbagai hasil keahlian dan perpaduan gambar serta *layout*. Kesatuan semua elemen tersebut tidak hanya menghasilkan sebuah estetika yang menyenangkan tetapi juga dapat menjalin sebuah komunikasi interaktif dan juga adanya fasilitas kemudahan untuk mengakses isi media pemasaran tersebut. Pelatihan ini diisi oleh Mas Andri, narasumber yang ahli dalam bidang pemasaran *online*.

Setelah mendapatkan materi tentang cara mendokumentasikan produk-produk APE, meliputi teknik pengambilan gambar, angle, penempatan produk agar menarik, komunikatif dan informatif, selanjutnya peserta pelatihan mempraktikkan secara langsung.

Berikutnya para peserta dibimbing cara membuat akun di website dan instagram dan mulai memposting foto-foto di platform pemasaran tersebut melalui gadget masing-masing. Kegiatan membuat akun untuk masing-masing peserta memakan waktu cukup lama, karena harus membimbing satu-persatu.

4. Peningkatan kapasitas produksi alat peraga edukatif

Kegiatan pelatihan desain telah memberikan wawasan kepada perajin tentang bagaimana mengembangkan gagasan desain melalui metode “design thinking”, dimana sebelum desain diwujudkan harus melalui tahapan yang sistematis dan produk yang didesain bisa memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik lagi.



Gambar 1. Desain sebelum dikembangkan

Kebutuhan alat peraga yang lebih inovatif juga dipengaruhi oleh selera konsumen yang semakin meningkat, dan diperlukan juga desain yang mampu menjangkau pasaran mancanegara dengan konten-konten pembelajaran berbahasa asing. Untuk itu pengabdian juga memberikan usulan desain APE yang lebih menarik, terkesan ringan dan berisi konten media pembelajaran yang multifungsi, selain untuk belajar huruf, angka, berhitung, juga tentang konsep waktu.



Gambar 2. Desain APE yang dikembangkan berbentuk media belajar multifungsi

Selain itu dikembangkan juga desain APE berbentuk puzzle untuk belajar mengenal huruf.



Gambar 3. Desain yang dikembangkan berbentuk puzzle

Kegiatan pembuatan media pemasaran online dalam bentuk website dan Instagram juga telah terlaksana dan telah dibuatkan akun, sehingga perajin dapat mengelola keberlanjutan dari website yang telah dibuatkan. Alamat web sitenya:

<https://mainanapeklaten.wordpress.com/>.



Gambar 4. Website untuk pemasaran online

4. KESIMPULAN

Pemasaran secara online telah menjadi kebutuhan pokok dalam pemasaran produk masa kini, dimana konsumen dan produsen tak harus bertemu secara fisik. Desain inovatif harus terus dikembangkan agar mampu bersaing. Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini.

- a. Pelatihan ini telah memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi alat peraga edukatif di Pedan Klaten Jawa Tengah
- b. Kelompok perajinan menyambut positif kegiatan ini dan materi yang disajikan dapat dipahami oleh peserta.
- c. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para perajin dapat memahami materi pelatihan yang telah didapatkan serta memanfaatkannya untuk memajukan usaha mereka.

Melihat kebermanfaatan program ini dalam upaya meningkatkan kemampuan perajin serta meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi, maka diharapkan bahwa:

- a. Sebaiknya program kegiatan seperti ini dapat dilanjutkan ke tahap pengembangan produk untuk ekspor.
- b. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi kelompok perajin yang dapat merasakan manfaatnya.
- c. Para perajin peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam mengembangkan produk APE dan menularkan pengetahuan yang telah didapat pada perajin lain.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis memastikan bahwa artikel tersebut bebas dari plagiarisme.

7. REFERENSI

- BPS. (2001). *Profil Industri Kecil dan Kerajinan Rumah Tangga: Tahun 1999*. Jakarta.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(02), 67-78.
- Haenilah, E.Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hafsah, J. (2004). Upaya Pengembangan Usaha Kecil Dan Menengah (UKM). *Infokop Nomor 25 Tahun XX*.
- Kuncoro, M. (2002). *Analisis Spasial dan Regional: Studi Aglomerasi dan Kluster Industri Indonesia*. Yogyakarta: UPP-AMP YKPN.
- Mulyani, N. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: KALIMEDIA.
- Supartini, Y. (2002). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Wexley, K. N., & Latham, G. P. (1991). Developing and training human resources in organizations. (*No Title*).

Supriani, Y., & Arifudin, O. (2023). Partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 95-105.