

PEMODELAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DURI KEPA

Narhendrha Putra Sardjana¹, Huddiansyah², Ikbal Rachmat³, Geggy Gamal Surya⁴

^{1,2,4} Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

³Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul

Jl. Arjuna Utara No. 9, Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk

Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11510

narhendrha.putra@esaunggul.ac.id

Abstract

This community service aims to improve the quality of the learning process and resource management at PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. The method used is the procurement of educational game equipment products which are designed through the use of two-dimensional visuals that are attractive and easy to understand when used in the early childhood learning process. The results achieved are improving the quality of early childhood education at PAUD Nusa Indah 04 so that it is able to compete with other PAUDs in West Jakarta City in accordance with National standards. This community service activity is very useful as a solution to improve the quality of the learning process for young children in a more fun and interesting way.

Kata kunci : Education, early childhood, toys

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Metode yang digunakan adalah pengadaan produk Alat Permainan Edukatif yang dirancang melalui pemanfaatan visual dua dimensi yang menarik serta mudah dipahami saat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hasil yang dicapai adalah peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di PAUD Nusa Indah 04 agar mampu bersaing dengan PAUD lainnya di Kota Jakarta Barat sesuai dengan standar Nasional. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat bermanfaat sebagai solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi anak usia dini dengan lebih menyenangkan dan menarik.

Kata kunci : Pendidikan, anak usia dini, mainan

Pendahuluan

Peningkatan kualitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan dasar untuk mempersiapkan pendidikan yang lebih baik melalui pemberian pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak, karena pendidikan memiliki peran penting dalam penentuan perkembangan anak sejak dini. Seperti tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 tentang definisi PAUD—di mana dijelaskan bahwa PAUD merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Zaman (Guslinda, 2018:14), media pembelajaran terbagi menjadi tiga

kelompok untuk dapat dikembangkan bagi anak usia dini—di mana ketiga kelompok tersebut adalah sebagai berikut: (1) Media Visual, yang digunakan untuk penyampaian pesan melalui media yang hanya bisa dilihat; (2) Media Audio, yang mengandung pesan auditif (hanya bisa didengar) untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema; dan (3) Media Audio Visual, yang merupakan kombinasi media audio dan visual atau biasa disebut sebagai media pandang dengar.

Salah satu media pendukung proses pembelajaran anak usia dini secara visual yang menarik dan menyenangkan adalah Alat Permainan Edukatif (APE), karena dengan adanya Alat Permainan Edukatif, maka anak usia dini bisa menggunakannya untuk bermain dan bereksplorasi serta dapat memberikan anak usia dini sebuah pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral, kemampuan berkomunikasi, aspek

kognitif, aspek motorik, dan aspek sosial emosional. Pada dasarnya, Alat Permainan Edukatif sendiri memiliki definisi sebagai seperangkat bahan dan media pembelajaran visual yang bisa digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam mengoptimalkan perkembangan peserta didik sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak (Kemdikbudristek, 2021).

Sedangkan menurut Natsir (2022:27), Alat Permainan Edukatif merupakan beragam peralatan atau suatu benda yang dapat digunakan untuk bermain—di mana peralatan atau benda tersebut bisa menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak, atau dalam kata lain Alat Permainan Edukatif adalah alat bantu bermain sambil belajar di bawah arahan tenaga pendidik.

Sesuai dengan pernyataan sejumlah ahli (Guslinda, 2018; Natsir, 2022), ditemukan beberapa ciri utama dari Alat Permainan Edukatif bagi anak usia dini, yaitu biasanya memiliki ukuran sedang dengan tampilan visual yang mudah tertangkap oleh mata anak, dirancang serta dibuat dengan kandungan nilai pendidikan untuk pengembangan beragam aspek (aspek fisik seperti motorik halus atau kasar, emosional, sosial, bahasa kognitif, dan moral, untuk dapat digunakan dalam berbagai cara atau multiguna secara aman.

Secara garis besar, Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini memiliki berbagai manfaat, yaitu adalah: (1) Untuk pengembangan fisik sensorik dan motorik anak usia dini; (2) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif; (3) Untuk pengembangan kemampuan kognitif anak seperti kemampuan mengenal bentuk, menghitung jumlah, dan mengenal warna; (4) Mampu memberikan kesempatan untuk anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya; (5) Untuk pengembangan aspek lain seperti aspek sosial, emosional, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah; dan (6) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak yang merupakan fokus pengembangan anak usia dini (Guslinda, dikutip dalam Natsir 2022).

Sangat disayangkan, masih banyak PAUD di Indonesia yang kualitasnya tergolong

rendah, yang pada umumnya disebabkan oleh kualitas proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya yang kurang mencukupi atau belum sesuai dengan standar Nasional di Indonesia. Salah satu contoh utamanya adalah minimnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan pengembangan para peserta didik di PAUD. Padahal penggunaan APE yang beragam di PAUD tentunya mampu menjadi media pembelajaran yang sangat cocok bagi anak usia dini, karena selain bertujuan untuk alat bermain, APE juga bisa menstimulasi seluruh aspek perkembangan seperti aspek motorik, psikis, dan sosial secara menyeluruh, sehingga diharapkan anak akan tumbuh dan berkembang secara optimal di semua aspek perkembangannya.

Salah satunya seperti PAUD Nusa Indah 04 yang terletak di Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat—di mana PAUD yang berstatus swasta ini telah didirikan sejak tahun 2017 dan dipimpin oleh Ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD serta didukung oleh tiga tenaga pendidik lainnya, yaitu adalah Ibu Maesaroh, Ibu Halimah, dan Ibu Vivi Rahmawati. Latar belakang pendirian PAUD ini dikarenakan oleh tidak adanya PAUD di wilayah tersebut sebelumnya, sedangkan terhubung dengan ketentuan dari pihak Pemerintah Daerah, diwajibkan untuk adanya PAUD di setiap rukun warga (RW) dan diharuskan akan adanya PAUD Binaan PKK. Untuk jumlah total siswa usia dini di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa adalah 22 siswa, yang mana mereka mendapatkan materi pembelajaran mengenai huruf alfabet, pengenalan angka, dan pengenalan warna. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, terlihat bahwa keterbatasan materi pembelajaran para siswa di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa disebabkan oleh ketidaktersediaannya media pendukung pembelajaran seperti Alat Permainan Edukatif (APE) karena keterbatasan dana, yang seharusnya mampu membuat suasana dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bisa memudahkan proses pengembangan para siswa secara menyeluruh.

Maka dari itu, kegiatan perancangan dan pengadaan APE yang menarik, mudah digunakan, dan multifungsional dengan mengacu kepada Kerangka Dasar dan Struktur

Kurikulum 2013 yang diikuti oleh para Civitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa tentunya akan menjadi solusi tepat guna bagi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya—di mana hal tersebut akan berdampak pada peningkatan sumber daya, serta akan memudahkan upaya peningkatan kualitas PAUD dengan adanya pemasaran yang lebih baik, sesuai dengan Kompetensi Inti-3 (KI-3) dan Kompetensi Inti-4 (KI-4), serta secara tidak langsung juga sesuai dengan Kompetensi Inti-2 (KI-2), yang mana pemetaan rumusan dari KI-2 adalah memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, serta santun dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan tenaga pendidik. Selanjutnya terdapat juga pemetaan rumusan dari KI-3 yang dapat dirangkum sebagai kemampuan mengamati dengan indra, mengumpulkan dan mengolah informasi, dan kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain. Yang terakhir adalah pemetaan rumusan dari KI-4 yaitu dapat menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa dan gerakan secara produktif dan kreatif. Selain tentunya sesuai dengan salah satu kebutuhan utama para tenaga pendidik dan siswa PAUD Nusa Indah 04 di Kelurahan Duri Kepa. Konsep dari pemodelan produk APE untuk PAUD Nusa Indah 04 ini akan menggunakan material alami berbentuk kubus berukuran kecil dengan teknik pewarnaan yang ramah pengguna, dan dilengkapi dengan penerapan visual dua dimensi yang beragam dan menarik, agar mudah digunakan oleh para tenaga pendidik serta siswa PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dalam proses pembelajaran pendidikan yang menyenangkan.

Dilandasi oleh fenomena tersebut, dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian pada masyarakat ini, yaitu: (1) Ketidakterseediaannya Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan oleh para siswa dan tenaga pendidik, yang dikarenakan oleh keterbatasan dana; (2) Rendahnya kualitas sumber daya dan proses pembelajaran di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sehingga menjadikan PAUD tersebut kurang mampu memenuhi standar Nasional, jika dibandingkan dengan PAUD lainnya di wilayah

Jakarta Barat; dan (3) Permasalahan bagaimana merancang pemodelan produk APE yang menarik, ramah lingkungan, mudah digunakan, dan multifungsional untuk dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dan pengembangan pendidikan PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa.

Berdasarkan latar belakang dan hasil analisis yang telah diuraikan di atas, maka tim Pengabdian pada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul sebagai Penulis artikel ini memutuskan untuk memberikan solusi sesuai dengan keahlian dan kepakaran masing-masing anggota tim, yang terdiri dari bidang keilmuan Desain Produk, bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual, dan bidang keilmuan Ilmu Komunikasi, dalam bentuk kegiatan pengadaan Alat Permainan Edukatif dengan Pemanfaatan Visual Dua Dimensi dalam Pemodelan APE Bentuk Kubus Sebagai Media Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Nusa Indah 04.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu adalah sebagai berikut: Pertama, tahap Survei lapangan dan Penjajakan—di mana tim Pengabdian pada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul bekerjasama dengan Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dan para tenaga pendidiknya untuk mengatur perencanaan lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan, berikut dengan pengaturan penggunaan sarana yang dibutuhkan saat waktu pelaksanaan kegiatan penyerahan hasil pemodelan Alat Permainan Edukatif. Tahap pertama ini diakhiri dengan proses surat menyurat untuk perijinan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pihak mitra terkait, yakni Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, ibu Iis Ismiyanti.

Kedua, penentuan tugas anggota tim yang akan melibatkan para dosen dari beberapa bidang keilmuan berbeda, yakni bidang keilmuan Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, serta Ilmu Komunikasi, didukung oleh beberapa anggota mahasiswa/i. Ketiga, setelah setiap anggota tim sudah memahami tugasnya masing-masing, maka dilakukanlah tahap perancangan produk Alat Permainan Edukatif Dalam Ruang sesuai dengan standar Permendikbud No. 11 tahun 2021, yang

berbentuk kubus berbahan kayu pinus dan dibentuk menggunakan mesin bubut CNC untuk kepresisian ukuran sebanyak 50 buah—di mana konsep ini disesuaikan dengan kondisi di lokasi mitra yang memiliki keterbatasan ruang penyimpanan, tahap persiapan modul pengantar produk yang mudah dipahami oleh mitra, dan persiapan sarana berikut prasarana kegiatan. Keempat, tahap pelaksanaan kegiatan penyerahan hasil pemodelan Alat Permainan Edukatif berikut brosur pengantar produk sebagai media komunikasi yang mudah dipahami untuk memperluas wawasan peserta terkait dengan bidang pendukung pendidikan. Kelima, tahap evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan dan diaplikasikan sesuai kebutuhan mitra—di mana tahap ini dibutuhkan agar tim mengetahui dan memahami kekurangan maupun kelebihan dalam proses pelaksanaan.

Untuk pendekatan yang dilakukan dengan mitra selain melakukan pendekatan studi kasus juga pendekatan metode eksplorasi material—di mana metode eksplorasi material dilakukan dengan memberikan pengarahan bagi para tenaga pendidik di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa terkait langkah penggunaan Alat Permainan Edukatif berbentuk kubus yang multifungsional, karena produk Alat Permainan Edukatif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan mengenal berbagai warna, bentuk huruf alfabet, bentuk angka dasar, bentuk hewan, bentuk tumbuhan, bentuk geometri, dan bentuk alat transportasi.

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil skema abdimas unggulan program studi yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif serta Fakultas Ilmu Komunikasi dengan menggandeng ketua, 4 anggota, dan 5 mahasiswa lintas prodi yang berasal dari prodi Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, dan Marketing Komunikasi. Kegiatan ini pun disepakati untuk diadakan di ruang kelas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa sebagai lokasi proses pembelajaran mitra yang dipimpin oleh Ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD pada tanggal 10 Januari 2025. Berikut ini adalah Jadwal Kegiatan PPM:

Tabel 1

| Jadwal Kegiatan PPM | | |
|---------------------|---|------------------|
| No | Nama Kegiatan | Keterangan |
| 1 | Survei ke lokasi mitra | 9 September 2024 |
| 2 | Survei peralatan untuk kegiatan | 9 September 2024 |
| 3 | Serah terima surat ijin ke mitra dari FDIK | 16 Oktober 2024 |
| 4 | Penyerahan Proposal | 25 Oktober 2024 |
| 5 | Perancangan & pemodelan APE | 18 November 2024 |
| 6 | Pelaksanaan sosialisasi | 10 Januari 2025 |
| 7 | Pembuatan laporan akhir pengabdian kepada masyarakat oleh tim | 18 Januari 2025 |

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan pada awal bulan September 2024 sampai dengan bulan Januari 2025 berlokasi di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, Kec. Kebon Jeruk, Kota Jakarta Barat. Diawali dengan tahap survei ke lokasi mitra berikut survei peralatan untuk kegiatan sosialisasi pada tanggal 9 September 2024. Adapun setelah tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul ini melakukan proses diskusi penetapan waktu pelaksanaan kegiatan dengan koordinator tenaga pendidik di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan bentuk pemodelan Alat Permainan Edukatif yang berukuran kompak serta menggunakan teknik pewarnaan yang tidak beracun. Mengingat target kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para peserta didik anak usia dini, maka tim memutuskan untuk melakukan visualisasi dua dimensi kategori hewan, alat transportasi, dan tumbuhan yang menyerupai kartun. Selain itu tim abdimas juga membuat visualisasi dari huruf latin sesuai alfabet sebanyak 26 huruf dan angka latin dari 1 sampai 10 melalui pemilihan tipografi bertema anak-anak menggunakan karakter huruf yang bersih, memiliki sudut melengkung, dan sudut huruf membulat agar mudah dibaca dan ramah bagi mata anak usia dini. Hasil visualisasi alfabet, angka, dan kartun yang terlihat jelas

dicetak dalam bentuk stiker bening berteknologi *UV Cut*—di mana jenis stiker ini mempunyai karakter seperti tinta timbul yang tahan lama hingga 2 tahun dengan kualitas resolusi tinggi serta tahan gores, dan untuk proses pemotongan stikernya menggunakan sinar Ultraviolet, sehingga hasil akhirnya lebih presisi mengikuti bentuk visual yang dicetak, jika dibandingkan dengan proses pemotongan stiker secara manual. Adapun langkah berikutnya adalah menyusun materi terkait definisi dan manfaat Alat Permainan Edukatif, berikut data jumlah visual dua dimensi yang diaplikasikan pada pemodelan Alat Permainan Edukatif berbentuk kubus, untuk kemudian dicetak dalam bentuk brosur sebagai media panduan penggunaan produk yang bergaya minimalis tapi maksimalis sesuai tren desain grafis tahun 2025 agar terlihat menarik serta mudah dipahami oleh mitra.



Gambar 1

Tampak Depan PAUD Nusa Indah 04 Duri
Kepa



Gambar 2

Suasana ruang kelas PAUD Nusa Indah 04



Gambar 3

Dokumentasi pemodelan produk APE (Alfabet)



Gambar 4

Dokumentasi pemodelan produk APE (Hewan)

Pada hari pelaksanaan kegiatan penyuluhan yang diadakan pada tanggal 10 Januari 2025, tim disambut oleh ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa. Saat kegiatan sosialisasi berlangsung, mitra sangat antusias dengan materi yang diberikan oleh anggota tim dan sangat aktif dalam sesi diskusi tanya jawab. Setelah kegiatan sosialisasi diakhiri, dilakukan tahap dokumentasi kegiatan bersama peserta kegiatan dan anggota tim pelaksana, bersamaan dengan proses serah terima produk APE berbentuk kubus sejumlah 50 buah, berikut dengan proses serah terima penghargaan kepada Civitas PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa dengan ibu Iis Ismiyanti selaku Kepala PAUD di lokasi mitra.

Ibu Iis Ismiyanti sebagai Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa juga mengonfirmasikan bahwa pemodelan produk APE yang dirancang dan diserahkan oleh tim abdimas akan sangat bermanfaat bagi para peserta didik, karena akan lebih memudahkan dalam proses pembelajaran dalam pengenalan beragam bentuk huruf sesuai alfabet, bentuk angka dasar, bentuk geometri, serta bentuk hewan, tumbuhan, dan alat transportasi.

Kepala PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tim PPM atas pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pengadaan produk APE ini, karena berbeda dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang pernah diadakan sebelumnya—di mana belum ada yang mengadakan produk APE multifungsional sebagai media pendukung proses pembelajaran untuk anak usia dini.



Gambar 5

Dokumentasi kegiatan PPM di PAUD Nusa Indah 04



Gambar 6

Dokumentasi proses serah terima produk APE kepada mitra



Gambar 7

Sesi foto bersama tim pelaksana dan mitra



Gambar 8

Dokumentasi proses serah terima penghargaan kepada Kepala PAUD Nusa Indah 04

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh tim FDIK dan FIKOM Universitas Esa Unggul di PAUD Nusa Indah 04 Duri Kepa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah sukses memberikan solusi dan bantuan sebagai jawaban terhadap permasalahan mitra. Mereka juga sangat berterima kasih kepada tim pelaksana, dengan adanya penyuluhan dan pelatihan ini membuat wawasan mitra terkait pentingnya peran APE sebagai pendukung proses pembelajaran anak usia dini, yang mana diyakini oleh mereka sebagai solusi termudah dan tercepat yang dapat digunakan dalam jangka waktu panjang ke depannya.

Ditambah hasil pemodelan produk Alat Permainan Edukatif oleh tim abdimas FDIK-FIKOM Universitas Esa Unggul mengenai ide dan konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang disesuaikan dengan kondisi dan situasi di lokasi mitra, yang mana tidak menyediakan perangkat elektronik seperti alat proyektor sebagai media penyampaian materi sosialisasi.

Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024.

Guslinda. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia.

Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Sulawesi Selatan: Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press.

Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). [diunduh 2024 Sept 9]. Tersedia pada: <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pendidikan/npsn/69971094>.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2021.

PrimaGraphia. Sticker Transparan Meteran. [diunduh 2024 Nov 18]. Tersedia pada: <https://www.primagraphia.co.id/product?p=45>.

Alexander, Helen. (2024). 8 creative graphic design trends predictions for 2025— from human touch to minimalist maximalism. [diunduh 2024 Nov 18]. Tersedia pada:

https://elements.envato.com/learn/graphic-design-trends?adposition=&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA7se8BhCAARIsAKnF3xR7PbDA5iHJFawEKBngk3u1GT76M6fmfvs60LBbm-2eTgYaN75qOgaAmurEALw_wcB.