

## PELATIHAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL “STORY WEAVER & LET’S READ” PADA GURU TK UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

**Hayani Wulandari, Annisa Silvyani Zakia, Ardhita Putri zakiya,  
Liana Lestari, Sulastri Nurmalasari**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta  
*Hayaniwulandari@upi.edu*

### Abstract

StoryWeaver and Let's Read are two innovative platforms specifically designed to support early childhood literacy development through an interactive digital approach. This training aims to see the impact of training in the use of digital technology, especially story weaver and let's read, on the competency of kindergarten teachers in developing early childhood learning. This training method uses field studies, namely interviews and workshops. This training focuses on the application of digital tools to improve storytelling and reading skills. The results of the training activities showed that the training was successful in increasing teacher involvement and increasing interest in utilizing digital tools for early childhood learning.

*Keywords: Story weaver, Let's Read, AUD.*

### Abstrak

StoryWeaver dan Let's Read adalah dua platform inovatif yang dirancang khusus untuk mendukung pengembangan literasi anak usia dini melalui pendekatan digital yang interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk melihat dampak pelatihan pemanfaatan teknologi digital, khususnya story weaver dan let's read, terhadap kompetensi guru TK dalam mengembangkan pembelajaran anak usia dini. Metode pelatihan ini menggunakan studi lapangan yaitu wawancara dan workshop, pelatihan ini berfokus pada penerapan alat digital dalam meningkatkan keterampilan bercerita dan membaca. Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan tersebut berhasil meningkatkan keterlibatan guru dan meningkatkan daya tarik dalam memanfaatkan alat digital untuk pembelajaran anak suai dini.

*Keywords: Story weaver, Let's Read, AUD.*

### PENDAHULUAN

Pada saat ini semua orang menggunakan perangkat dan media digital, termasuk dalam dunia pendidikan. Guru diharuskan mengikuti pembelajaran berbasis digital, seiring berkembangnya teknologi dan informasi. Tentu saja hal tersebut tidak lepas dari peran guru profesional. Guru yang ahli sangat dibutuhkan untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa. Guru harus mampu memilih jenis kegiatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikuasainya agar lebih mengembangkan isi pembelajaran. Jika diterapkan dengan benar, teknologi pembelajaran memberikan siswa kesempatan belajar aktif dan menyenangkan.

Sebagai seorang guru di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

tentu memiliki peran penting dalam membentuk perkembangan anak-anak pada tahap awal kehidupan mereka. Jenjang pendidikan anak usia dini ini, mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk landasan tumbuh kembang seorang anak. Arti penting dari sebuah pendidikan anak usia dini yaitu merupakan salah satu jenjang yang sangat dasar untuk pendidikan di atasnya (Hasbullah, 2020). Orntein (dalam Putu et al., 2022) menyatakan bahwa kesiapan anak belajar dengan sukses pada sekolah dasar (SD) salah satunya memiliki pengaruh besar dari stimulasi yang anak terima ketika usia dini. Keberhasilan belajar anak dalam jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi dipengaruhi oleh pengalaman terkait PAUD karena keberadaan PAUD sendiri telah menjadi bagian dari sistem pendidikan nasional (Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, pendidik anak usia dini harus benar-benar dirancang sedemikian rupa sesuai dengan yang semestinya hingga terlahir generasi muda yang sukses dan berhasil (Zulkarnain et al., 2020). Seiring dengan berlanjutnya transformasi digital, diperlukan peran guru profesional serta langkah-langkah inovatif untuk memastikan pendidikan anak usia dini tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Sehingga diharapkan dapat memastikan bahwa pengalaman belajar anak-anak pada tahap ini memanfaatkan sepenuhnya potensi perkembangan teknologi.

StoryWeaver dan Let's Read adalah dua platform inovatif yang dirancang khusus untuk mendukung pengembangan literasi anak usia dini melalui pendekatan digital yang interaktif. StoryWeaver, dikembangkan oleh Pratham Books, menyediakan perpustakaan digital yang kaya dengan cerita-cerita anak-anak dari berbagai genre dan budaya. Platform ini

memungkinkan pengguna, termasuk guru TK, untuk mengakses, mengedit, dan membuat buku cerita sendiri secara mudah, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. Media pembelajaran yang interaktif dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan literasi anak sekolah salah satunya adalah Let's Read. Let's Read yaitu kumpulan buku cerita digital bergambar, berbasis online dan offline, berkualitas, dan dengan berbagai bahasa daerah hingga bahasa nasional (Samsiyah dkk., 2020). Di sisi lain, Let's Read merupakan sebuah inisiatif yang dikelola oleh Worldreader, fokus pada membawa buku-buku cerita interaktif ke dalam genggam anak-anak melalui perangkat seluler. Let's Read adalah aplikasi yang menyuguhkan berbagai kumpulan cerita dongeng serta bahan bacaan secara bertahap sesuai usia anak-anak, di aplikasi ini terdapat sebuah kerjasama antara penulis, ilustrator dan editor lokal guna menghasilkan buku untuk anak yang berkualitas tinggi sebagai bentuk dukungan dengan cara memberikan kesempatan bagi anak-anak khususnya di wilayah Asia agar dapat membaca buku digital yang mudah diakses melalui handphone dan dapat menumbuhkan keterbukaan untuk membaca yang bermakna (Ermerawati, 2019).

Let's Read menggabungkan kekuatan cerita visual dengan elemen interaktif, seperti animasi dan suara, untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran literasi mereka. Kedua platform ini tidak hanya memberikan akses yang lebih luas terhadap beragam cerita anak-anak, tetapi juga membuka pintu bagi guru untuk menggali kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tentunya

sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Namun selain manfaat yang bisa diperoleh, banyak juga tantangan yang harus diatasi ketika menerapkan teknologi ini ke dalam kurikulum taman kanak-kanak. Salah satu permasalahan utamanya adalah pemahaman dan keterampilan teknis guru saat menggunakan alat digital seperti Digital Story Weaver dan Let's Read. Banyak guru yang mungkin belum sepenuhnya memahami kemungkinan pembelajaran yang ditawarkan oleh teknologi ini, atau mungkin tidak memiliki keterampilan praktis untuk menerapkan teknologi ini ke dalam aktivitas kelas sehari-hari.

Permasalahan lain yang dapat terjadi adalah terkait teknologi pendukung infrastruktur. Akses internet yang terbatas, perangkat keras yang ketinggalan jaman, dan kurangnya pelatihan dalam manajemen teknologi dapat menjadi hambatan besar dalam penerapan pembelajaran digital. Pada saat yang sama, kurangnya waktu bagi guru untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan teknologi juga menjadi hambatan, terutama karena tuntutan pekerjaan semakin meningkat. Namun, pelatihan guru dalam penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan tersebut. Hal ini sesuai dengan temuan Wilson & Indarto, (2015) yang menyatakan salah satu upaya dalam membantu guru meningkatkan kinerjanya agar semakin baik adalah dengan mengikuti suatu kegiatan pendidikan atau pelatihan. (Wilson & Indarto, 2015). Dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi teknologi dan memberikan keterampilan praktis yang diperlukan, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak. Dalam konteks

ini, perlu juga dukungan guru dalam mengatasi kekurangan infrastruktur dengan memastikan akses internet yang memadai dan ketersediaan perangkat keras yang diperlukan.

Selain itu, pelatihan ini tidak hanya tentang penerapan teknologi saja, namun juga membuka pintu kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan menyediakan alat seperti Digital Story Weaver dan Let's Read, kami ingin memberdayakan guru untuk merancang pengalaman belajar yang tidak hanya mendukung pengembangan literasi namun juga menginspirasi imajinasi dan kreativitas anak. Dengan mengatasi permasalahan ini, pelatihan guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, merangsang rasa ingin tahu, dan mempersiapkan anak-anak menghadapi dunia yang semakin terhubung. Melalui pendekatan holistik ini, diharapkan pendidikan anak usia dini menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan menuju masa depan yang lebih berkelanjutan dan kompetitif.

## METODE

“Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” adalah tema kegiatan yang diambil oleh tim pengabdian. Metode pelaksanaannya yaitu demonstrasi dan praktik lapangan kemudian tutorial penggunaan teknologi digital untuk mengetahui pemahaman guru tentang teknologi digital ini. Proses perencanaan, proses audiensi dan perizinan, pelaksanaan pelatihan dan evaluasi adalah susunan kegiatan dalam pengabdian ini.

Kegiatan pertama yaitu proses perencanaan. Proses perencanaan ini terdiri dari pematangan/fixsasi dari sebuah konsep dan bentuk kegiatan.

Dalam proses persiapan, tim pengabdian membentuk struktur kepanitiaan, melakukan koordinasi, membagikan job description kepada anggota panitia lainnya, menentukan dan mengundang peserta pelatihan.

Kedua, proses audiensi dan perizinan. Selanjutnya tim pengabdian melaksanakan proses perizinan sekaligus sosialisasi yang dilakukan pada kepada Kepala Sekolah agar dapat melaksanakan kegiatan pengabdian dengan menyampaikan waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, dan materi pelatihan yang akan disampaikan nanti. Setelah mendapatkan izin, tim pengabdian mengundang semua karyawan, guru TK beserta kepala sekolah sebagai peserta pelatihan pada kegiatan pelatihan. Kemudian melakukan koordinasi sasaran pengabdian melalui analisis kebutuhan dan ketersediaan di sekolah.

Ketiga, inti dari rangkaian kegiatan pengabdian yaitu pelaksanaan pelatihan. Pelaksanaan diawali dengan pembukaan, penyampaian materi oleh tim pengabdian, sesi tanya jawab dan pelaksanaan tutorial penggunaan media digital, refleksi dan penutup. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2023 di TK Yos sudarso, jalan Jendral Sudirman, Purwakarta.

Metode pelatihan yang tim pengabdian lakukan meliputi tahap presentasi, diskusi dan terakhir praktik. Sebelum melaksanakan tahapan tersebut, tim pengabdian melakukan persiapan berupa pembentukan panitia, melakukan koordinasi, pembagian job description kepada anggota panitia, dan menentukan dan mengundang peserta pelatihan. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen dan administrasi pelatihan seperti undangan, banner, daftar hadir peserta, dokumentasi, dan sertifikat. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian sekaligus berperan sebagai

kaka tutor untuk membantu proses bimbingan dan praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Peserta dapat secara langsung berdiskusi dengan pemateri selama kegiatan berlangsung untuk pemahaman materi atau berbagi pengalaman terkait permasalahan yang terjadi. Tim pengabdian melaksanakan tutor diwaktu setelah pematieran. Sasaran kegiatan ini adalah kepala sekolah dan guru-guru di TK Yos Sudarso Purwakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop ialah sebuah kegiatan belajar yang mana didalamnya terdapat interaksi langsung dan aktif antara peserta dan fasilitator (Aurellia, 2022). Kegiatan workshop ini merupakan kegiatan pengabdian oleh mahasiswa pada salah satu Pendidikan Anak Usia Dini di Purwakarta dan termasuk pada pengabdian bidang pendidikan. Untuk melaksanakan kegiatan workshop ini, terdapat tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan dengan tujuan agar pelaksanaan tersebut dapat berjalan dengan lancar dan sesuai rencana yang diharapkan. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan diantaranya ialah tahapan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### 1. Tahapan perencanaan

Tahapan perencanaan adalah tahapan awal yang dilakukan untuk pelaksanaan kegiatan workshop teknologi digital yang mana pada tahap ini dilakukan sekitar satu bulan sebelum kegiatan workshop berlangsung. Pembentukan panitia, pembagian job desk, penentuan tema, tempat dan waktu merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan ini.

Sekelompok mahasiswa yang terdiri dari 8 orang dibentuk susunan kepanitiaan mulai dari ketua, sekretaris, bendahara dan konsumsi, divisi acara, divisi logistik, dan divisi PDD (Publikasi dan Dokumentasi). Kemudian pembagian job desk untuk hari-H pelaksanaan kegiatan yang merupakan pembagian pengisi acara Ketika kegiatan berlangsung seperti pemateri / narasumber, pembawa acara (MC), drigen, dan lain sebagainya hingga rumpun satu buah tema yang akan digunakan pada kegiatan workshop tersebut yaitu “Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” yang bertempat disalah satu PAUD Purwakarta, Jawa Barat. Adapun teknologi digital pada workshop ini adalah platform story weaver dan let’s read yang mana kedua platform tersebut diambil sesuai dengan kebutuhan guru pada sekolah tempat pelaksanaan workshop.

### 2. Tahapan persiapan

Setelah tahapan perencanaan berlangsung, para mahasiswa melakukan persiapan-persiapan yang dibutuhkan untuk kegiatan workshop sesuai dengan job desknya masing-masing. Mulai dari pembuatan pamflet, spanduk, plakat, roundup acara, surat undangan, power point, dan lain sebagainya. Selain itu, pada tahap ini juga para mahasiswa yang merupakan panitia melakukan pematangan konsep dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan, gladi kotor acara, serta melakukan simulasi pemanfaatan platform story weaver dan let’s read yang nantinya akan diuji cobakan secara langsung kepada guru-guru.

### 3. Tahapan pelaksanaan

Tahapan ketiga yaitu kegiatan inti dari rangkaian pengabdian (tahapan pelaksanaan pelatihan/workshop).

Konsep dan bentuk kegiatan workshop teknologi digital ini meliputi kegiatan pematerian dan pelaksanaan praktik yang dilakukan oleh peserta secara perorangan dengan didampingi oleh panitia yang merupakan tutor pada kegiatan pelatihan tersebut.

Pelaksanaan ini diawali dengan pembukaan, menyanyikan lagu Indonesia Raya, dan sambutan-sambutan oleh ketua dan kepala sekolah. Selanjutnya acara inti yaitu sharing materi / pematerian sekaligus sesi tanya jawab oleh salah satu mahasiswa mengenai pemanfaatan platform story weaver dan let’s read dalam pembelajaran anak usia dini. Tampilan materi dan kegiatan pematerian terdapat pada gambar 1 dan 2 berikut ini.



Gambar 1. Materi teknologi digital (story weaver dan let's read) berupa powerpoint



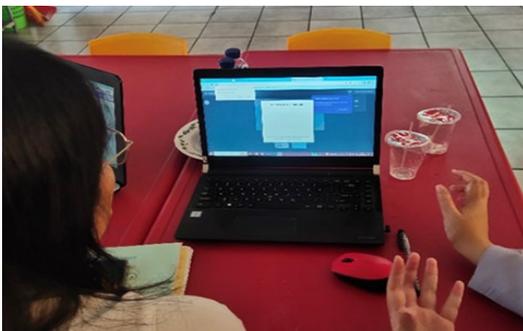
Gambar 2. Penyampaian materi

Pada tahap ini, pemateri mengenalkan kedua platform digital tersebut mulai dari pengertiannya, fitur-fitur yang ada didalam kedua platform, fitur yang cocok untuk anak usia dini baik secara tema ataupun usia dan contoh dari kedua fitur tersebut. Selain itu, pemateri juga menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memanfaatkan kedua platform digital tersebut yang nantinya akan diikuti oleh para partisipan alam sesi praktik.

Selanjutnya sesi praktik, para partisipan diarahkan untuk membuka kedua platform digital pada gawai atau devicenya masing-masing dan dilanjutkan dengan mendaftarkan diri atau membuat akun pribadi pada masing-masing platform. Pembuatan akun ini bertujuan agar pengguna bisa mengeksplere seluruh fitur-fitur yang telah disediakan kedua platform digital tersebut secara leluasa. Pada tahap ini panitia menggunakan metode praktik terbimbing.



**Gambar 3.** Kegiatan praktik mengeksplere platform digital

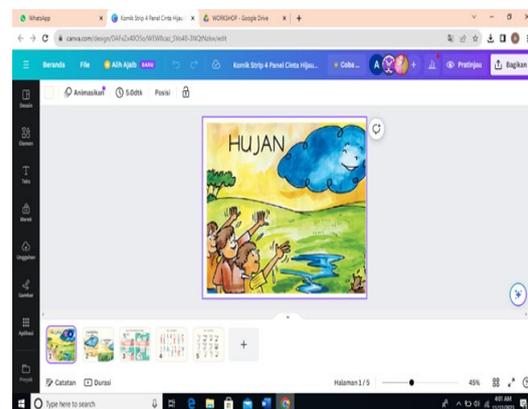


**Gambar 4.** Pembuatan akun pada Platform Digital oleh Partisipan

Praktik terbimbing adalah kegiatan pendampingan oleh panitia terhadap partisipan yang sedang melaksanakan kegiatan praktik (Maranatha, dkk. 2023). Mahasiswa yang merupakan panitia pada kegiatan ini berperan juga sebagai tutor untuk mendampingi dan membimbing para partisipan dalam sesi praktik pemanfaatan teknologi digital agar berjalan dengan baik. Kegiatan ini ditutup dengan pemberian plakat, penyampaian kesan pesan, dan terakhir adalah penutup.

## **B. Hasil Pelatihan**

Kegiatan workshop teknologi digital pada guru TK untuk pembelajaran anak usia dini berlangsung secara lancar dan baik sesuai dengan rancangan/rencana kegiatan yang telah direncanakan jauh-jauh hari sebelum kegiatan berlangsung. Hasil akhir dari kegiatan tersebut, guru-guru mampu mengeksplere dan memanfaatkan platform Story Weaver dan Let's Read dengan baik. Kedua platform tersebut merupakan media pembelajaran aktif dan interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan membimbing, mengajar, dan mendidik peserta didik.



**Gambar 5.** Pembuatan cerita digital oleh guru

## SIMPULAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak. Di tengah arus transformasi digital yang terus berkembang, diperlukan langkah-langkah inovatif untuk memastikan bahwa pendidikan anak usia dini tetap relevan dengan perkembangan teknologi. StoryWeaver dan Let's Read adalah dua platform inovatif yang dirancang khusus untuk mendukung pengembangan literasi anak usia dini melalui pendekatan digital yang interaktif. StoryWeaver, dikembangkan oleh Pratham Books, menyediakan perpustakaan digital yang kaya dengan cerita-cerita anak-anak dari berbagai genre dan budaya.

Pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi digital ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada di zaman yang serba teknologi ini. Dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi teknologi dan memberikan keterampilan praktis yang diperlukan, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Dalam kegiatan workshop teknologi digital pada guru TK untuk pembelajaran anak usia dini berlangsung secara lancar dan baik sesuai dengan rancangan/rencana kegiatan yang telah direncanakan jauh-jauh hari sebelum kegiatan berlangsung. Hasil akhir dari kegiatan tersebut guru sudah dapat mengeksplorasi dan memanfaatkan platform dengan baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim peneliti dan pengebdiian haturkan kepada seluruh pihak yang terlibat untuk membantu dalam penyusunan artikel ini sehingga artikel ini bisa dipublikasi dan dibaca lebih banyak orang dengan harapan mampu memberikan manfaat dan referensi serta acuan yang baik bagi peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>.
- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman literasi digital guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697-4704.
- Dini, K. K. A. U. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697-4704.
- Ermerawati, A. B. (2019). The Application of Let's Read! in Extensive Reading Class: Integrating MALL and Task-based Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 317-329. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i3.20870>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201-208.

- <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Hasbullah. (2020). Pemikiran Kritis John Dewey Tentang Pendidikan. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1). <https://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/3770>
- Ismi, I.N., dkk. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Let's Read Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(9), 1520-1529. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i9.58042>
- Kempa, R., Lambertus, L., & Vando, K.M. (2023). Hubungan Pelatihan dengan Kinerja Guru PAUD Berbasis Bahasa Sehari-Hari di Kota Ambon. *Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini*, 7(1), 963-970. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Kusumaningtyas, I. T., & Hafzotillah, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Guru PAUD Melalui Video Pembelajaran menggunakan PPT. *Prosiding Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif Era Covid 19*, 103-108.
- Maranatha, J. R., dkk (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QIZIZZ BAGI GURU-GURU TK MENTARI PURWAKARTA, 20(2), 118-130. DOI: <https://doi.org/10.21009/sarwahi.ta.202.1>
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33-46. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i1>
- Nastiti, D. (2023). Peran Guru Dalam Pengembangan Literasi Digital. *Pandawa: Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 144-153.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570-3577.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133.
- Samsiyah, N., Suharto, V. T., & Maruti, E. S. (2020). Literacy Literature Learning with Let's Read Applications in the Pandemic Era. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 11(1), 57-62. <https://doi.org/10.24114/jh.v11i1.18666>
- Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120-128. <https://doi.org/10.23887/paid.v10i1.47134>
- Wilson, & Indarto, W. (2015). Hubungan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) Dengan Kinerja Guru Pendidik Anak Usia Dini Kota Pekanbaru. *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial* 4(2). <http://doi.org/10.33578/jpsbe.v4i2.3382>

Zulkarnain, A. I., Supriadi, G., & Saudah, S. (2020). Problematika Lembaga PAUD dalam Memenuhi Kebutuhan Tenaga Pendidik Sesuai Kualifikasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.491>