



Pemberdayaan Keluarga  
Organisasi dan Masyarakat

# BUKU PANDUAN

Desain Pengembangan Kreativitas Pada  
Proses Pembuatan Kerajinan Marmer

## **PENULIS**

Adin Ariyanti Dewi, M.Pd.  
Dr. Puji Yanti Fauziah, M.P.d

**PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan banyak limpahan rahmat dan kerunia kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan ini yang InsyaAllah dapat bermanfaat untuk pegangan masyarakat Kabupaten Tulungagung serta penggiat kerajinan marmer yang lainnya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW yang InsyaAllah mudah-mudahan kita mendapatkan syafaatnya di hari akhir, yang mana beliau telah membawa kita kepada jalan yang terang benderang ini.

Buku panduan ini disusun untuk mempermudah masyarakat Kabupaten Tulungagung khususnya pemuda untuk mengetahui proses belajar dalam pengembangan kreativitas pada pembuatan kerajinan marmer di Desa Gamping. Dengan adanya buku panduan ini diharapkan dapat membantu para pemuda khususnya di wilayah Kabupaten Tulungagung untuk bisa mempermudah mereka belajar bagaimana mengembangkan kreativitas dalam pembuatan kerajinan marmer. Selain itu mereka juga mengetahui jenis-jenis kerajinan marmer. Dengan demikian tidak hanya masyarakat lansia saja yang mengetahui tentang marmer, akan tetapi pemuda disana juga mengetahui bahkan bisa sebagai penggiat sehingga ada generasi penerus untuk tetap melestarikan dan mengembangkan potensi kerajinan marmer di Desa Gamping.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada masyarakat Desa Gamping yang selalu mendukung dan mendorong upaya penulis dalam menyusun buku panduan ini. Kepada dosen pengampu mata kuliah Pemberdayaan Keluarga Organisasi dan Masyarakat ibu Dr. Puji Yanti Fauziah, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan serta banyak masukan dalam penyusunan buku panduan ini sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan ini dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih juga kepada teman seperjuangan yang saling mendukung untuk menyelesaikan buku panduan ini.

Penulis berharap buku panduan ini tidak hanya digunakan untuk masyarakat Desa Gamping saja, akan tetapi juga bisa digunakan sebagai pegangan untuk para penggiat kerajinan marmer di luar wilayah Desa Gamping dan Kabupaten Tulungagung. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dilakukannya perbaikan dalam penyusunan selanjutnya.

Yogyakarta, 7 Juni 2022

Penulis

## **PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU PANDUAN**

Sebaiknya sebelum menggunakan buku panduan ini, perhatikan terlebih dahulu petunjuk-petunjuk penggunaannya yaitu sebagai berikut:

1. Baca terlebih dahulu petunjuk penggunaannya
2. Pahami jenis-jenis kerajinan marmer yang disampaikan dalam buku panduan ini
3. Pahami setiap desain pembelajaran yang sudah disampaikan
4. Terapkan desain pembelajaran secara berurutan
5. Ikutilah setiap tahapan desain pembelajaran dari buku panduan ini dengan baik
6. Lakukan pengamatan tentang kelebihan dan kekurangan buku panduan ini setelah selesai membaca

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU PANDUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan .....	1
C. Ruang Lingkup .....	2
D. Sasaran .....	2
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Pengrajin Marmer .....	3
B. Jenis Kerajinan Marmer .....	3
<b>BAB III DESAIN PEMBELAJARAN</b>	
A. Penumbuhan Minat Belajar .....	8
B. Fase Belajar .....	8
C. Tahapan belajar .....	10
D. Strategi belajar .....	11
E. Pengembangan Kreativitas .....	11
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	13
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	<b>14</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS</b> .....	<b>15</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1.1.Gambar Kerajinan Marmer Untuk Hiasan .....	4
1.2.Gambar Kerajinan Marmer Untuk Properti .....	4
1.3.Gambar Kerajinan Marmer Untuk Prasasti .....	4
1.4.Gambar Kerajinan Marmer Patung .....	5
3.1.Gambar Bagan Fase-Fase Belajar dalam Pembuatan Kerajinan Marmer	6
3.2.Gambar Bagan Tahapan Belajar dalam Pembuatan Kerajinan Marmer..	7

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kabupaten Tulungagung merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Provinsi Jawa Timur. Potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Tulungagung tersebut cukup besar baik dalam sektor pertanian, perdagangan, hingga sampai sektor industri. Sektor industri merupakan sektor terbesar saat ini yang dimiliki oleh Kabupaten Tulungagung yaitu industri kerajinan batu marmer. Kawasan industri di Kabupaten Tulungagung sangat luas, hampir sebagian besar masyarakat di Kabupaten Tulungagung baik pemuda maupun yang sudah memiliki usia lanjut memiliki profesi baik sebagai pengrajin marmer maupun sebagai pengusaha kerajinan marmer tersebut. Hal inilah yang menyebabkan Kabupaten Tulungagung disebut sebagai kota industri kerajinan marmer. Sampai saat ini kerajinan marmer merupakan salah satu kerajinan yang memiliki nilai jual tinggi dan banyak diminati oleh masyarakat baik dari dalam maupun luar negeri. Adanya industri marmer di kabupaten tersebut menjadi pusat perhatian para investor asing yang ingin masuk untuk ikut mengelola barang produksi kerajinan marmer. Hal ini terbukti dari adanya beberapa CV, Showroom, bahkan pabrik kerajinan marmer yang bermunculan di wilayah Kabupaten Tulungagung yang dikelola oleh investor asing.

Ironisnya mayoritas pengrajin marmer di kabupaten tersebut adalah usia lanjut, sedangkan pemuda di kabupaten tersebut lebih memilih untuk bekerja sebagai pegawai atau tenaga kerja di luar negeri. Hal ini merupakan urgensi yang perlu untuk ditindaklanjuti untuk mempertahankan dan mengembangkan potensi industri marmer yang sudah ada sebelumnya di Kabupaten Tulungagung supaya tidak diambil alih oleh investor asing. Karena jika dibiarkan begitu saja tanpa adanya generasi penerus pengrajin marmer di kabupaten tersebut maka dikhawatirkan asset industri kerajinan marmer akan diambil alih oleh para investor asing.

Oleh karena itu, penulis berupaya untuk membuat sebuah desain pembelajaran dalam bentuk buku panduan yang nantinya bisa digunakan atau dibaca oleh para pembaca yakni masyarakat Kabupaten Tulungagung maupun di luar Kabupaten Tulungagung yang ingin berkontribusi untuk sekedar belajar membuat kerajinan marmer atau bahkan ingin mengembangkan kerajinan marmer tersebut.

#### **B. Tujuan**

Buku panduan ini bertujuan untuk:

1. Sebagai panduan masyarakat Kabupaten Tulungagung baik lansia maupun pemuda untuk belajar cara pembuatan kerajinan marmer

2. Menambah kajian dan inovasi keilmuan Pendidikan Luar Sekolah pada konsentrasi pendidikan dan pelatihan

### **C. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup buku panduan ini meliputi:

1. Pengertian, tujuan, ruang lingkup, dan sasaran
2. Konsep pengrajin marmer dan jenis kerajinan marmer
3. Desain pembelajaran

### **D. Sasaran**

Buku panduan ini diperuntukkan untuk masyarakat Kabupaten Tulungagung baik lansia maupun pemuda yang berusia 15-60 tahun.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Konsep Pengrajin Marmer

Pengrajin marmer menurut Syahrul (2011:16) adalah orang yang pekerjaannya membuat barang-barang kerajinan dari batuan marmer atau orang yang mempunyai keterampilan berkaitan dengan kerajinan yang berbahan dasar marmer. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dewi (2017:3) yang menyatakan bahwa pengrajin marmer adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk membuat berbagai macam kerajinan marmer dalam berbagai bentuk. Kriteria pengrajin marmer itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. Sehat jasmani rohani dengan kata lain fisiknya harus kuat,
2. Mengetahui jenis batu marmer dan mampu membedakan kualitas marmer yang satu dengan yang lainnya,
3. Dapat menggunakan alat-alat yang dipakai untuk membentuk kerajinan marmer,
4. Ada keinginan dari diri sendiri untuk menjadi pengrajin marmer.

Sedangkan orang yang dapat menjadi pengrajin marmer adalah orang-orang yang sudah memiliki kriteria di atas serta mau menjadi pengrajin marmer karena keinginannya sendiri dan tidak terpaut usia.

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pengrajin marmer merupakan individu yang memiliki bakat atau berprofesi membuat berbagai jenis barang berbahan dasar batu marmer.

#### B. Jenis Kerajinan Marmer

##### 1. Kerajinan Hiasan

Kerajinan ini dibuat dengan maksud dan tujuan sebagai hiasan baik diletakkan di dalam ruangan atau pun di luar ruangan. Jenis kerajinan ini dapat dibedakan menjadi dua macam yakni hiasan kecil dan hiasan besar. Contoh kerajinan hiasan kecil yang dimaksud misalnya: kerajinan sejenis buah dan sayur, hewan-hewan kecil, tempat cawan, fandel, gantungan kunci dan lain sebagainya. Sedangkan contoh kerajinan hiasan besar yang dimaksud misalnya: kap lampu, air mancur, guci, pigora (*frame*) dan lain sebagainya (Irwan, 2016:76).



Gambar 1.1. Gambar Kerajinan Marmer Untuk Hiasan

## 2. Kerajinan Mebel dan Properti

Kerajinan ini dibuat dengan maksud dan tujuan sebagai barang-barang mebel dan properti rumah tangga (ASMINDO, 2007). Jenis kerajinan ini juga dapat dibedakan menjadi dua macam yakni mebel dan properti kecil serta mebel dan properti besar. Contoh kerajinan mebel dan properti kecil misalnya: tempat sabun, tempat tisu, tempat sampah, asbak, telenan dan lain sebagainya. Sedangkan contoh kerajinan mebel dan properti besar misalnya: *wastafel*, *bath up*, meja, kursi, lantai dan lain sebagainya.



Gambar 1.2. Gambar Kerajinan Marmer Untuk Properti

### 3. Kerajinan Prasasti

Kerajinan ini dibuat dengan maksud dan tujuan sebagai penanda. Biasanya pengrajin membuat kerajinan ini jika ada pemesanan sebelumnya. Contoh kerajinan prasasti ini misalnya: papan nama, monumen, hingga sampai nisan (Setiawan, 2017:11).



Gambar 1.3. Gambar Kerajinan Marmer Untuk Prasasti

#### 4. Kerajinan Patung

Kerajinan ini dibuat dengan maksud dan tujuan sebagai lambang atau pun hiasan bagi peminatnya. Biasanya pengrajin juga membuat kerajina ini jika ada pemesanan sebelumnya. Jenisnya pun ada dua yakni patung yang berukuran kecil dan besar tergantung si pemesan. Contoh kerajinan patung ini misalnya: arca, dan patung hewan (Utomo, 2007:55).



Gambar 1.4. Gambar Kerajinan Marmer Patung

### BAB III

## DESAIN PEMBELAJARAN

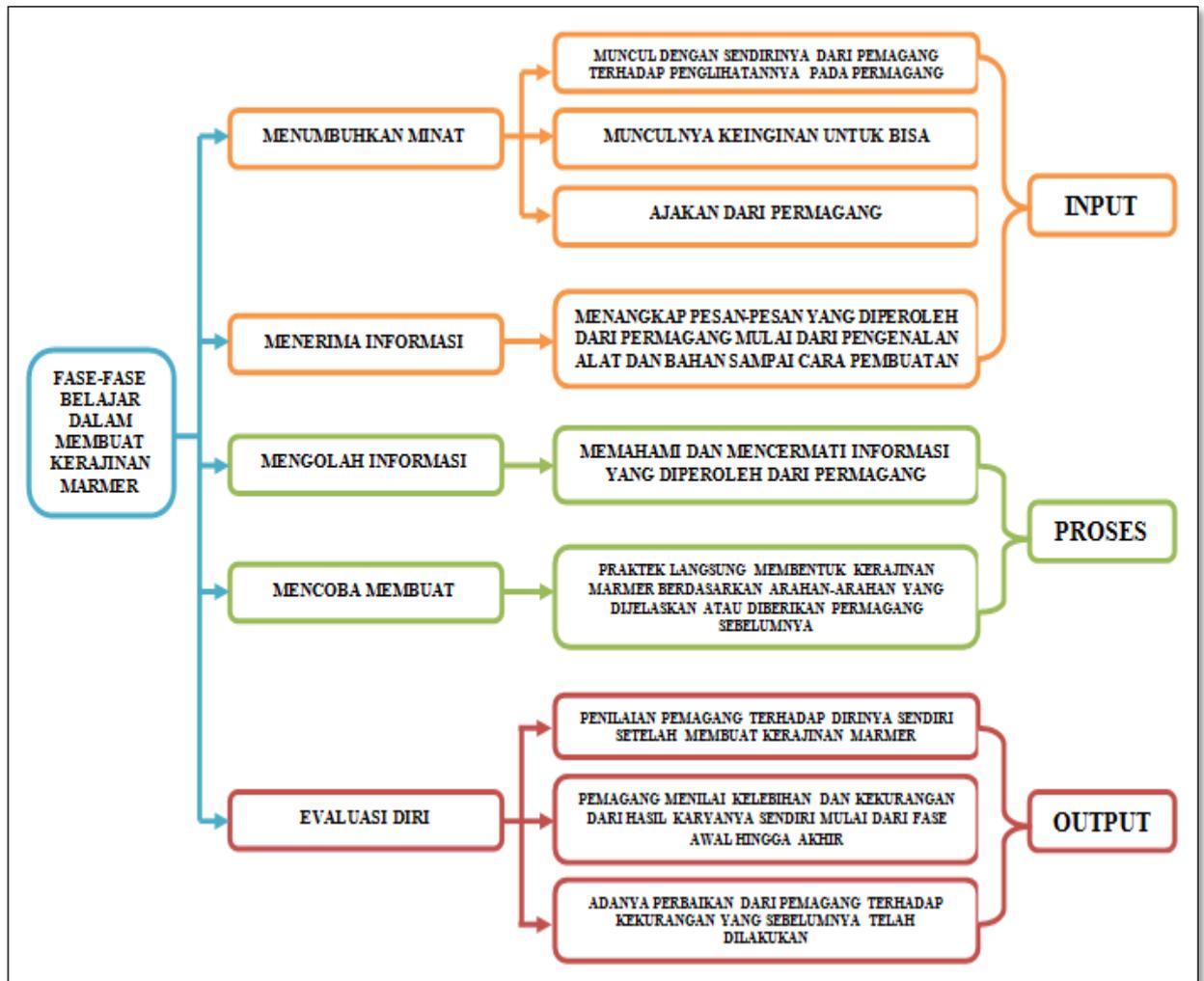
#### A. Penumbuhan Minat Belajar

Secara sederhana minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Muhibbin (2009:35) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan dalam proses pembelajaran.

Proses penumbuhan minat belajar umumnya berasal dari keinginan pemegang itu sendiri. Akan tetapi, juga ada upaya yang dilakukan oleh permegang untuk memunculkan minat belajar tersebut, yaitu dengan menawari pemegang untuk belajar membuat kerajinan marmer. Dalam proses penumbuhan minat belajar juga terdapat kendala atau kesulitan yang dialami oleh permegang yakni ketika permegang mendapati seorang pemegang yang pemalu atau bahkan memiliki sifat malas. Hal tersebut akan menghambat proses penumbuhan minat belajar yang akan diberikan. Solusi yang dilakukan permegang untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memberikan nasehat dan motivasi kerja kepada para pemegang supaya mereka sadar dan mau untuk belajar.

#### B. Fase Belajar

Fase belajar merupakan perubahan yang terjadi secara berturut-turut dalam proses belajar. Gie (2008:21) menjelaskan bahwa fase belajar terbagi ke dalam dua jenis yaitu fase persiapan belajar dan fase proses belajar. Dimana dalam fase persiapan belajar terdiri dari tujuan belajar, minat terhadap pelajaran, kepercayaan, dan keuletan. Sedangkan pada fase proses belajar terdiri dari pedoman belajar, cara mengikuti pelajaran, dan cara mengulangi materi. Dalam proses pembuatan kerajinan marmer, seorang pemegang mengalami fase-fase belajar antara lain dijelaskan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1. Bagan Fase-Fase Belajar dalam Pembuatan Kerajinan Marmer

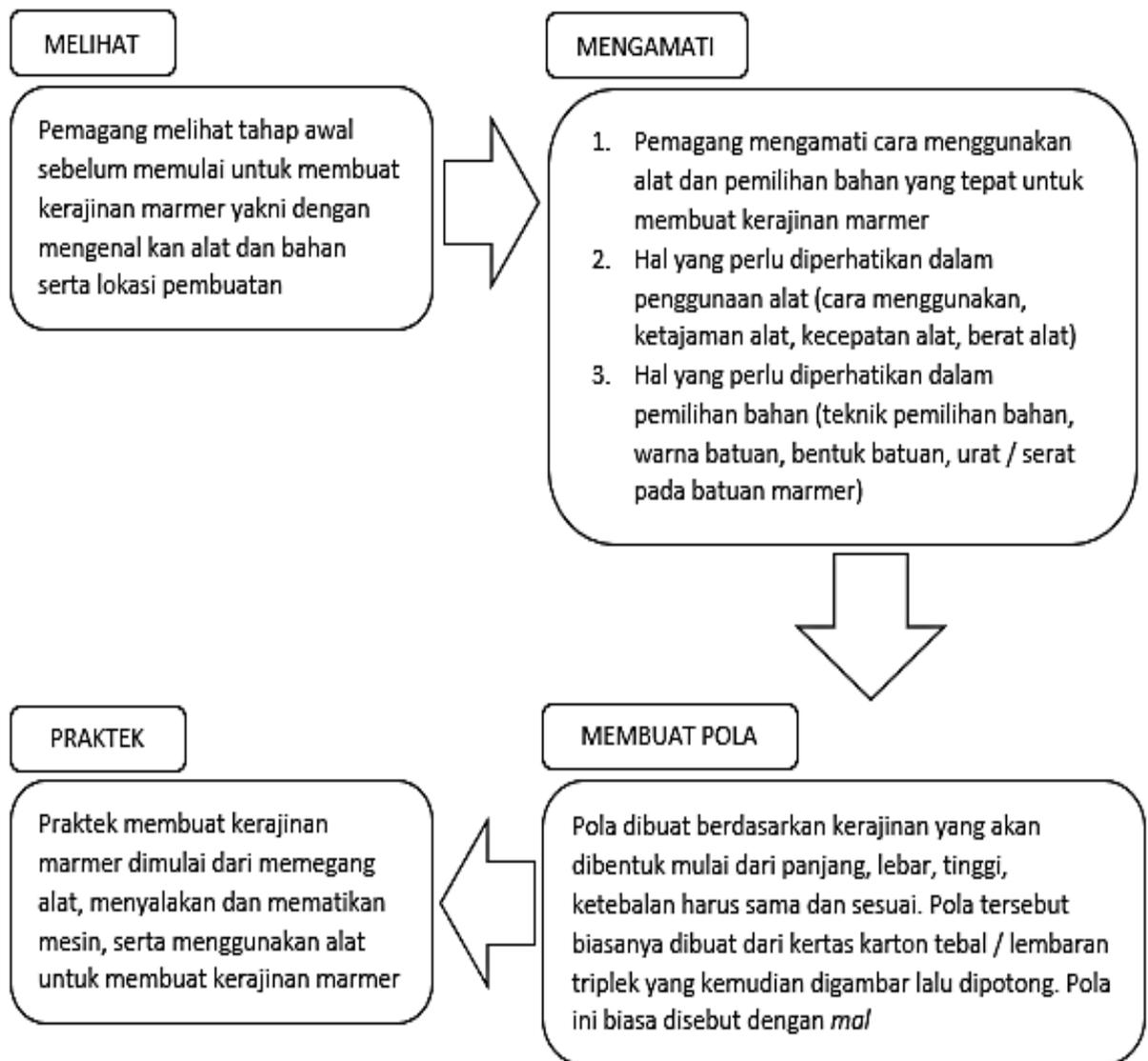
Berdasarkan bagan di atas, dapat dijelaskan bahwa fase-fase belajar pada proses pembuatan kerajinan marmer dilalui atau terjadi dalam lima fase antara lain:

1. Menumbuhkan minat belajar,
2. Menerima informasi yang diperoleh dari permagang,
3. Mengolah informasi yang diperoleh,
4. Praktek langsung dengan mencoba membuat kerajinan,
5. Menilai hasil kerajinan yang dibuatnya sendiri (mengevaluasi).

Bagian input dalam fase tersebut terdiri dari penumbuhan minat belajar dan penerimaan informasi, sedangkan bagian proses terdiri dari pengolahan informasi hingga sampai upaya untuk mencoba membuat kerajinan marmer, dan bagian output adalah evaluasi diri dari pemagang itu sendiri. Keseluruhan aktivitas belajar yang terjadi dalam fase tersebut bersifat secara informal.

### C. Tahapan Belajar

Setelah pengrajin melalui fase-fase belajar di atas, pengrajin akan melalui beberapa tahapan belajar dalam pembuatan kerajinan marmer. Berikut ini merupakan tahapan yang dilalui oleh pengrajin dalam membuat kerajinan marmer:



Gambar 3.2. Bagan Tahapan Belajar dalam Pembuatan Kerajinan Marmer

Berdasarkan bagan di atas, dapat dijelaskan bahwa tahapan belajar dalam proses pembuatan kerajinan marmer antara lain dimulai dari:

1. Melihat langkah yang dilakukan oleh pemagang, disini pemagang melihat dengan teliti hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan untuk mengawali pembuatan kerajinan marmer misalnya mengenal dan mengetahui terlebih dahulu alat-alat yang akan digunakan dan lokasi yang akan digunakan untuk membuat kerajinan marmer.

2. Selanjutnya mengamati dan memahami langkah yang dilakukan oleh permagang, disini pemagang mengamati cara permagang memilih dan menggunakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kerajinan marmer.
3. Setelah itu membuat pola, disini pemagang mulai belajar membuat pola seperti yang diarahkan oleh permagang, pembuatan pola tersebut disesuaikan dengan jenis kerajinan marmer yang akan dibuat.
4. Praktek langsung membentuk kerajinan marmer dari pola yang sudah di buat, disini pemagang sudah mulai membuat kerajinan marmer dengan menggunakan alat dan bahan yang dipilih dan tentunya sesuai dengan pola yang sudah dibuat sebelumnya.

#### **D. Strategi Belajar**

Strategi belajar adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp, 1995). Strategi belajar merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam hal ini instruktur atau pengrajin marmer senior dan peserta didik dalam hal ini adalah pengrajin marmer junior atau pemula. Strategi belajar dalam proses pembuatan kerajinan marmer ada tiga yakni (1) Identifikasi kebutuhan dan tujuan belajar, dalam hal ini permagang menanyakan kepada pemagang terkait kebutuhan apa yang mereka butuhkan dan tujuan apa yang ingin mereka capai. (2) Pengenalan alat dan bahan belajar, dalam hal ini permagang mengenalkan alat dan bahan kepada pemagang sebelum memulai proses pembuatan. Dan (3) Pemberian dan penjelasan pedoman belajar, ini penting untuk dilakukan karena dari sinilah pemagang bisa mengetahui runtutan proses pembuatan kerajinan marmer.

#### **E. Pengembangan Kreativitas**

Proses pengembangan kreativitas dalam membuat kerajinan marmer ada empat yakni:

1. Dengan melihat buku-buku kerajinan marmer,
2. Kreativitas yang muncul dari ide-ide pengajin marmer sendiri,
3. Kreativitas yang muncul dari minat konsumen,
4. Melihat peluang pasar.

Suasana belajar yang terjadi dalam *manjing* tersebut adalah bersifat informal ibarat seperti seorang ayah yang tengah mengajari anaknya, sehingga tidak ada jarak antara permagang dengan si pemagang. Sedangkan orientasi belajar yang terjadi dalam

*manjing* antara lain adalah sebagai berikut (1) untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman, (2) untuk menambah teman dan saudara, (3) untuk menambah penghasilan, dan (4) untuk bisa membagikan ilmu kepada masyarakat atau lingkungan. Pengalaman belajar yang diperoleh oleh pemegang dalam aktivitas *manjing* antara lain adalah (1) pengalaman yang diperoleh melalui peragaan dari permegang, (2) pengalaman yang diperoleh dari objek yang tersedia di tempat *manjing*, dan (3) pengalaman yang diperoleh dari pameran.

Proses pemodelan yang terjadi dalam aktivitas *manjing* adalah dengan menirukan setiap gerakan yang dilakukan oleh permegang. Dalam hal ini modelnya adalah permegang itu sendiri. Sedangkan tugas pemegang adalah melihat, mengamati, mencontoh atau menirukan gerakan serta langkah yang dilakukan oleh permegang mulai dari pemilihan bahan, penggunaan alat hingga sampai praktek pembuatan kerajinan marmer. Sedangkan kendala dalam pengembangan kreativitas pembuatan kerajinan marmer berasal dari dua sisi yakni (1) kendala dari luar meliputi alat, bahan, lokasi, biaya, dan (2) kendala dari dalam yakni faktor kesehatan. Dan faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas sebenarnya adalah kebalikan dari kendala-kendala yang ada. Logikanya, apabila kendala-kendala yang terjadi bisa teratasi dengan baik maka pengembangan kreativitas dapat berjalan dengan maksimal.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Desain pembelajaran pada proses pembuatan kerajinan marmer dibagi menjadi lima antara lain pertama diawali dengan penumbuhan minat belajar dari calon pengrajin marmer. Kedua melewati 5 fase yaitu (1) menumbuhkan minat belajar, (2) menerima informasi yang diperoleh dari permagang, (3) mengolah informasi yang diperoleh, (4) praktek langsung dengan mencoba membuat kerajinan, (5) menilai hasil kerajinan yang dibuatnya sendiri (mengevaluasi). Ketiga melakukan tahapan belajar yaitu melihat, mengamati, membuat pola, dan praktek. Keempat melakukan strategi belajar yaitu identifikasi kebutuhan belajar, pengenalan alat dan bahan, serta penjelasan pedoman belajar. Kelima mengembangkan kreativitas dalam pembuatan kerajinan marmer. Buku panduan desain pembelajaran ini diharapkan dapat membantu masyarakat desa Gamping untuk dapat mengetahui dan memahami proses belajar dalam pembuatan kerajinan marmer sehingga potensi desa Gamping sebagai pusat kerajinan marmer akan tetap memiliki generasi penerus.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Asosiasi Industri Mebel dan Kerajinan Indonesia (ASMINDO). 2007. *Indonesian Furniture Directory*.
- Dewi, A. A. 2018. *Regenerasi proses belajar kreativitas melalui manjing (studi fenomenologi pengenalan usaha dan manajemen pemasaran pengrajin marmer di desa Gamping Kabupaten Tulungagung)* (PhD Thesis, Universitas Negeri Malang).
- Gie, T.L. 2008. *Fase-Fase Pembelajaran*. Jakarta: Pradnya Paramitra.
- Irwan, R.C. 2016. *Studi Bentuk Kerajinan Lampu Hias Karya Deppi Tarigan Ditinjau dari Prinsip Estetis*. Jurnal Seni Rupa. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kemp, J.E. 1995. *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*. Belmont: Feron.
- Muhibbin, S. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, I.K. 2017. *Prasasti-Prasasti Bwahan Kintamani Bangli*. Journal of Archaeology and Culture. Universitas Udayana. No.1 Vol 1. Hal 9-16.
- Syahrul. 2011. *Kerajinan Marmer dan Batu Alam*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Utomo, Cipto. 2007. *Dasar-dasar Mematung*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

## BIOGRAFI



Adin Ariyanti Dewi lahir tanggal 2 Juli 1994 dari sebuah keluarga sederhana yang tinggal di Desa Gamping Kecamatan Campurdarat Kabupaten Tulungagung. Ia merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Riyanto dan ibu Willi Wiyanti. Ia memulai pendidikannya di TK Dharma Wanita 02 Gamping, kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasarnya di SDN 01 Gamping, lalu melanjutkan sekolahnya di SMPN 01 Campurdarat dan kemudian di SMAN 01 Campurdarat. Setelah lulus SMA ia melanjutkan studinya di Universitas Negeri Malang. Ia menyelesaikan pendidikan S1 nya selama 3,5 tahun di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Malang dengan predikat cumlaude. Kemudian melanjutkan pendidikan S2 nya di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang selama 1,5 tahun dan lulus dengan predikat cumlaude. Selain itu, Adin juga aktif di dunia organisasi antara lain OSIS, HMJ, BEM dan Remas. Ia memulai karir pertamanya di Universitas Terbuka Malang pada tahun 2018-2019. Kemudian ia melanjutkan karirnya kembali dengan bekerja sebagai dosen PNS di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta sejak tahun 2019 sampai dengan sekarang. Selain mengajar di PLS, ia juga aktif dalam kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat. Selain itu ia juga aktif menjadi pendamping lapangan dalam program kampus mengajar sejak tahun 2020. Beberapa penelitian dan pengabdian yang pernah dilakukan ada di wilayah Tulungagung, Sleman, Bantul, Gunung Kidul, dan Bangka Selatan. Selain itu ia juga aktif dalam aktivitas menulis dan mengelola jurnal Diklus di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta. Beberapa artikel yang pernah ditulis baik sebagai penulis 1 atau 2 antara lain 1) *Intensification the Role of Parent for Learning Assistance Model at Home in The New Normal Era* pada Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2) *Capacity Building Training for Pokdarwis Group in Ngestirejo Tourism Village* pada International Journal of Multisciences, 3) *Entrepreneurial Motivation Through Creative Economy for Assisted Residents* pada Journal of Nonformal Education and Community Empowerment, 4) *Study on Needs Analysis of Family Multiliteracy Competence from Program Keluarga Harapan* pada KnE Social Sciences, 5) *Manjing: Proses Regenerasi Pengrajin Marmer* pada Jurnal Diklus, dan 6) *Studi Tokoh Sanapiah Faisal Saleh "Karakteristik dan Implementasi Teori PLS"* pada Jurnal Pendidikan Nonformal. Motto hidupnya adalah "Don't be afraid cause Allah inside myself".