



Efektivitas Media *Fun Book* Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini

Alya Sagita Yumarnis¹, Evie Palenewen², Malpaleni Satriana³, Tri Wahyuningsih⁴, Makmun⁵, Azainil⁶, dan Wilda Isna Kartika⁷

1,2,3,4,5,6,7 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mulawarman

ABSTRAK. *Minat belajar pada anak usia dini merupakan komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan konteks kehidupan anak berdampak pada rendahnya keterlibatan serta minat belajar, terutama dalam pengenalan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Fun Book* berbasis kearifan lokal Kalimantan sekaligus menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan uji coba produk. Penelitian melibatkan 2 guru sebagai informan utama dan 17 anak usia 4–5 tahun sebagai subjek uji coba. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Fun Book* berbasis kearifan lokal Kalimantan mampu meningkatkan minat belajar anak secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga mendukung terciptanya interaksi pembelajaran yang lebih komunikatif serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal secara kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, media *Fun Book* berbasis kearifan lokal Kalimantan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini.*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Fun Book; Minat Belajar; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *Early childhood learning interest is a fundamental aspect in supporting the success of the learning process. However, the lack of innovative, engaging, and contextual learning media has led to low engagement and learning interest among children, particularly in the context of introducing local culture. This study aims to develop a *Fun Book* media based on the local wisdom of Kalimantan and to examine its effectiveness in enhancing early childhood learning interest. This study employs a *Research and Development (R&D)* approach, encompassing the stages of needs analysis, design, development, and product testing. The study subjects included 2 teachers as primary informants and 17 children aged 4–5 years as product test subjects. Data collection techniques involved observation, in-depth interviews, and documentation. The results indicate that the use of the *fun book* media, based on local wisdom from Kalimantan, significantly enhances children's learning interest, as evidenced by increased attention, enthusiasm, and active participation in learning activities. Furthermore, this medium also contributes to creating more communicative learning interactions and introduces local cultural values in a contextual and enjoyable manner. Thus, the *Fun Book* medium based on Kalimantan's local wisdom has proven effective as an innovative alternative learning medium for enhancing the learning interest of early childhood students.*

Keyword : *Educational Materials; Fun Book; Interest in Learning; Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini, perkembangan karakter, nilai-nilai spiritual, serta kemampuan sosial dan emosional anak berlangsung dengan cepat. Anak usia dini sendiri adalah individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, sebagaimana ditetapkan oleh Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini [1]. Pada rentang usia tersebut, anak berada pada tahap perkembangan otak yang sangat pesat, yang kerap dikenal sebagai masa *golden age*. Pada periode ini, anak memerlukan stimulasi yang tepat karena pengalaman belajar yang mereka peroleh akan sangat memengaruhi perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta kesiapan akademik di masa mendatang [2].

Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini sangat beragam. Selama mengandung nilai edukatif, berbagai benda di lingkungan sekitar dapat digunakan sebagai alat belajar. Media tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan anak, baik dari segi bentuk, warna, maupun ukuran. Pemanfaatan media yang menarik dan interaktif dapat mendorong keaktifan anak, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna [3]. Selain penggunaan media yang menarik, pembelajaran pada anak usia dini juga perlu memadukan unsur budaya dan lingkungan sekitar. Pendidikan pada tahap ini menekankan kegiatan belajar yang menyenangkan, menarik, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Pengenalan budaya lokal memiliki peran penting dalam membentuk jati diri, karakter, serta menumbuhkan kepedulian anak terhadap lingkungan tempat mereka tumbuh dan berkembang. Hal ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD yang menekankan pengembangan sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan melalui pendekatan bermain serta pengalaman langsung [4].

Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara visual maupun auditori dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana bantu dalam proses pengajaran guna menyalurkan pesan atau materi kepada peserta didik. Penggunaannya bertujuan untuk merangsang berbagai indera anak, seperti penglihatan, pendengaran, dan perabaan, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran [5]. Berbagai bentuk budaya seperti tradisi, seni ukir, tarian, upacara adat, hingga motif khas seperti ukiran Dayak dan ornamen Keraton Kutai Kartanegara tidak hanya berfungsi sebagai identitas masyarakat setempat, tetapi juga mengandung nilai moral dan sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran bagi anak-anak sejak usia dini [6]. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk buku yang menarik dan menyenangkan dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang disertai dengan berbagai permainan dan tantangan secara bertahap juga dapat memperkuat pemahaman konsep dasar, seperti konsep matematika sederhana, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam mengikuti proses pembelajaran [7].

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media dikenal dengan istilah *wasā'il* yang berarti sarana atau alat untuk menyampaikan pesan. Secara umum, media berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi dari sumber kepada penerima pesan. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran [8]. Pendidik kini dapat menggunakan berbagai media untuk mengajar. Media visual, audio, dan audiovisual dapat membantu menyajikan konten secara lebih menarik dan beragam. Media pembelajaran memiliki berbagai bentuk seperti media visual, audio, dan audiovisual yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut *Gagné*, media merupakan komponen dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang dan mendukung terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan minat belajar serta mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah *Fun Book* [9].

Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dapat disebut sebagai media. Media mampu merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses atau upaya untuk meningkatkan dan menyempurnakan sesuatu agar menjadi lebih baik [10]. Media *Fun book* mencakup buku-buku dengan alat bantu pendidikan yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak-anak dengan menggunakan buku dan materi pembelajaran sebagai permainan. *Fun book* diharapkan dapat membantu siswa, terutama dalam bidang akademik [11]. Media *Fun Book* adalah sarana pembelajaran yang mengusung konsep belajar sambil bermain, sehingga membantu anak memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. *Fun Book* dirancang sebagai buku interaktif yang aman bagi anak, umumnya dibuat dari bahan seperti kertas atau kain flannel [12].

Melalui media ini, anak dapat belajar sambil melakukan berbagai aktivitas yang dikemas seperti permainan. Keunggulan *Fun Book* dibandingkan buku konvensional terletak pada kemampuannya mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran serta kesesuaiannya dengan Kurikulum 2013 PAUD. Aktivitas dalam *Fun Book* dapat meliputi penguatan nilai agama dan moral, pengembangan kemampuan bahasa melalui cerita, pengenalan bentuk dan warna untuk mendukung aspek kognitif, pengenalan ekspresi emosi bagi perkembangan sosial-emosional, serta kegiatan yang melatih keterampilan motorik halus anak [13]. Media pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu guru mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan adanya media tersebut, anak dapat terlibat dalam kegiatan belajar baik secara aktif maupun pasif. Pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting bagi anak usia dini karena mereka memiliki rasa ketertarikan yang tinggi terhadap hal-hal baru. Oleh sebab itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan minat belajar anak [14]. Upaya meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini sangat penting karena berdampak langsung pada kualitas proses pembelajaran. Perkembangan kemampuan belajar anak akan optimal jika didukung oleh minat belajar yang muncul dari dalam diri mereka. Sebaliknya, tanpa adanya minat tersebut, perkembangan kualitas belajar anak cenderung tidak mencapai hasil yang maksimal [15].

Pembelajaran membantu individu bertransformasi dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari memahami menjadi benar-benar mengerti, serta dari tidak mampu menjadi mampu. Melalui berbagai aktivitas, individu berupaya mencapai hasil yang optimal. Proses pembelajaran juga mencakup pengembangan diri yang ditandai dengan perubahan perilaku. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajar anak agar mereka lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Pemilihan model yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak [16]. Model pembelajaran area dikembangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendukung perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran melalui kegiatan eksplorasi, mencoba hal baru, berinisiatif, serta berkreasi, sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Adapun kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *Fun Book* yang menggabungkan unsur interaktivitas, konsep belajar sambil bermain, serta muatan kearifan lokal Kalimantan dalam satu media yang kontekstual. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada media permainan atau visual tanpa mengaitkannya dengan budaya lokal, penelitian ini menjadikan nilai-nilai budaya Kalimantan sebagai konten utama dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan dan kelayakan produk, tetapi juga menguji secara langsung efektivitas penggunaan media *Fun Book* dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di lingkungan taman kanak-kanak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar anak usia dini terhadap materi yang berkaitan dengan budaya dan lingkungan, khususnya budaya Kalimantan. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, metode pembelajaran yang cenderung monoton serta minimnya keterlibatan aktif anak membuat proses belajar menjadi kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fun Book* bertema Kalimantan guna memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini. Pengembangan ini juga didasarkan pada temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dan visual, seperti *Fun Thinkers Book*, efektif

dalam meningkatkan minat belajar serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Isnaini mengungkapkan bahwa media *Fun Book* layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan [13]. Penelitian lain oleh Suryana dan Hijriani juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak usia dini.

Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya belum secara khusus mengintegrasikan media *Fun Book* dengan muatan budaya lokal Kalimantan, serta belum mengkaji penerapannya secara langsung dalam pembelajaran anak usia dini di taman kanak-kanak. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media *Fun Book* yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek permainan dan interaktivitas, tetapi juga mengangkat unsur budaya lokal Kalimantan sebagai materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini melibatkan guru dalam proses evaluasi media serta menguji penggunaannya secara langsung pada anak usia dini untuk mengetahui tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis budaya.

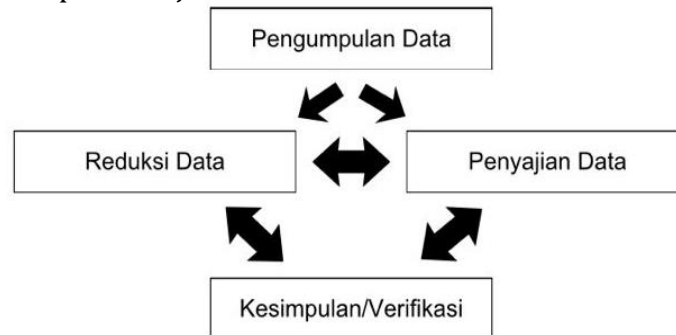
Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi guru pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi awal di lingkungan taman kanak-kanak, penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku konvensional dan lembar kerja, sehingga tingkat keterlibatan dan antusiasme anak dalam proses belajar relatif rendah. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal, khususnya budaya Kalimantan, masih sangat terbatas. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, *Fun Book* bertema Kalimantan dikembangkan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Media ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta menanamkan kecintaan anak terhadap budaya dan lingkungan sekitarnya. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran *Fun Book* bertema Kalimantan bagi anak usia dini. Metode ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada analisis suatu fenomena, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Melalui pendekatan ini, *Fun Book* dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan anak usia dini serta memperoleh umpan balik dari pengguna terkait kepraktisan dan kelayakannya. Menurut Sugiyono, metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk yang dikembangkan [17],[18]. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan, sedangkan tahap pengujian dilakukan untuk memastikan

efektivitas produk serta kelayakannya dalam penggunaan di masyarakat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik naratif karena data yang diperoleh bersifat deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi [19].

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 7 Kota Samarinda pada tanggal 27 November 2025 hingga 06 Februari 2026. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran *Fun Book* bertema Kalimantan bagi anak usia dini. Subjek penelitian terdiri dari 2 guru kelas (A1 dan A2) serta 17 anak usia 4–5 tahun yang terlibat dalam uji coba media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur penelitian diawali dengan wawancara dengan guru untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pemberian media *Fun Book* kepada guru disertai penjelasan mengenai isi dan penggunaannya. Selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan media kepada anak untuk melihat respons, keterlibatan, dan pemahaman mereka selama proses pembelajaran.



Gambar 1. Langkah -Langkah Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, serta uji coba penggunaan media *Fun Book* bertema Kalimantan di TK ABA 7 Samarinda, diketahui bahwa minat belajar anak sebelum penggunaan media tersebut masih tergolong rendah. Anak-anak cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang menarik, sehingga guru mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterlibatan anak selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sardiyannah yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi anak dalam belajar [20]. Selain itu, Slameto mengemukakan bahwa penyajian materi dan media pembelajaran sangat memengaruhi minat belajar [21]. Proses pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan anak dapat menurunkan minat belajar mereka, terutama pada usia dini yang identik dengan kegiatan bermain.



Gambar 2. Wawancara Guru



Gambar 3. Media *Fun book*



Gambar 4. Uji Coba Media *Fun book*

Penggunaan media *Fun Book* dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan guru dan anak secara lebih aktif. Guru membimbing anak dalam setiap aktivitas yang terdapat dalam *Fun Book* sehingga tercipta komunikasi dua arah yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Safitri, Wahyudi, dan Rusdiani yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar [22]. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif meningkatkan hubungan guru-murid dan minat serta motivasi belajar anak usia dini.

Studi ini mendukung penelitian di seluruh dunia oleh Alotaibi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan [23]. Selain itu, penelitian Al-Badawi [24], juga ditemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan minat belajar anak lebih dari metode konvensional. Instruktur kelas juga menyukai media *Fun book* karena membuat kurikulum lebih nyata dan mudah dipahami oleh anak-anak. Safitri, menemukan bahwa media pembelajaran digital sangat meningkatkan minat belajar siswa di usia dini [25].

Fun Book turut mengintegrasikan unsur budaya Kalimantan sehingga menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryana dan Hijriani yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan keterlibatan anak. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta kreatif dan inovatif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak usia dini [26].

Media pembelajaran berperan penting dalam memengaruhi minat belajar anak usia dini, lingkungan belajar, perkembangan keterampilan motorik, memori, serta

interaksi antara guru dan anak. Hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, visual, dan kontekstual sangat sesuai untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi langsung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pemanfaatan media *Fun Book* bertema Kalimantan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Media ini mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif melalui konsep belajar sambil bermain. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan *Fun Book* juga memperkuat interaksi antara guru dan anak serta mendorong keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas belajar. Integrasi unsur budaya lokal Kalimantan dalam media ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Hal tersebut tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga menumbuhkan pemahaman serta penghargaan anak terhadap budaya dan lingkungan sekitarnya sejak dini. Dengan demikian, *Fun Book* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak usia dini, sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal pada pendidikan anak usia dini.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat maupun karunia-Nya sehingga jurnal bisa selesai. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Samarinda, para guru, serta semua pihak dengan dukungan serta kontribusi selama penelitian. Kepada Dosen Pembimbing, Ibu Evie Palenewen, penulis menyampaikan terima kasih atas arahan, masukan, dan bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan jurnal. Penulis juga berterima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga besar atas doa, dukungan, dan kasih sayang mereka. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada support system penulis, Iqbal Hadifad, yang selalu mendampingi hari-hari penulis, serta sahabat-sahabat penulis, Farah Aulia, Aisyah Rachmania, dan Alviola Precillia K, yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan. Dengan rendah hati, penulis berharap jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif di masa depan.

REFERENSI

- [1] R. Justicia, "Pandangan Orang Tua Terkait Pendidikan Seks untuk Anak Usia Dini," *EARLY Child. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, hal. 28–37, Nov 2017, doi: 10.35568/earlychildhood.v1i2.121.

- [2] I. N. Ashfarina, S. Soedjarwo, dan D. T. Wijayati W, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, hal. 1355–1364, Agu 2023, doi: 10.62775/edukasia.v4i2.442.
- [3] H. Zaini dan K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 81–96, Okt 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [4] B. S. Zalukhu, R. Putra, dan S. Zalukhu, "Analisis rendahnya minat baca dan gerakan literasi sekolah," *J. Ilmu Ekon. Pendidik. Dan Tek.*, vol. 1, no. 3, hal. 1–6, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://sihojournal.com/index.php/identik/article/view/50>
- [5] A. Azzahra, V. D. Mawarsari, dan I. J. Suprayitno, "Inovasi Pendidikan Inklusif: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi untuk Siswa Tunarungu," *J. Genta Mulia*, vol. 16, no. 1, hal. 75–87, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1352>
- [6] T. C. Manalu, G. P. Perdana, Z. Habibinur, M. Agus, dan B. Arifin, "Cerita Rakyat Kalimantan sebagai Strategi Pelestarian Sumber Daya Alam Berbasis Kearifan Lokal," *J. Penelit. Multidisiplin Bangsa*, vol. 1, no. 12, hal. 2201–2205, Mei 2025, doi: 10.59837/jpnmb.v1i12.430.
- [7] Y. Susanti, C. Alfi, dan M. Fatih, "Pengembangan Fun Thinkers Book Berbasis Literasi Numerasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SDN Ponggok 04 Kabupaten Blitar," *J. Pendidik. DASAR PERKHASA J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, hal. 103–117, Apr 2025, doi: 10.31932/jpdp.v11i1.4116.
- [8] S. R. Amriani, R. Kurnia, F. Dzulfadhilah, Rusmayadi, dan M. I. Pratama, "PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Collaborative Learning bagi Guru Taman Kanak-Kanak," *Ininnawa J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, hal. 228–233, Okt 2024, doi: 10.26858/ininnawa.v2i2.5146.
- [9] S. Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP*, vol. 2, no. 1, hal. 470–477, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- [10] A. P. Ritonga, N. P. Andini, dan L. Iklimah, "Pengembangan Bahan Ajaran Media," *J. Multidisiplin Dehasen*, vol. 1, no. 3, hal. 343–348, Jul 2022, doi: 10.37676/mude.v1i3.2612.
- [11] E. P. Mantika, H. Husniati, dan I. Oktaviyanti, "Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 4, hal. 2105–2113, Okt 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i4.907.
- [12] A. A. Nazila, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Materi Pekerjaanmu di Kelas III SD/MI SKRIPSI Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat," UIN Raden Intan Lampung, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.radenintan.ac.id/23815/>
- [13] I. D. Isnaini, "Pengaruh Fun Book Learning terhadap Perkembangan Anak," *J. Buah Hati*, vol. 6, no. 2, hal. 98–105, 2020, doi: 10.46244/buahhati.v6i2.582.
- [14] E. Shafiyah, Z. A. Arief, dan U. Fatonah, "Analisis Kebutuhan Fun Thinkers Book sebagai Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," *Proceeding Semnas-TP (Seminar Nas. Teknol. Pendidikan)*, vol. 2, no. 1, hal. 26–32, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://pkm.uika->

- bogor.ac.id/index.php/PTP/article/view/1299
- [15] S. A. Fatihah, I. Nirmala, dan F. E. Putri, "Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini melalui Teknik Kolase dengan Bahan Biji-Bijian pada Anak Kelompok B di PAUD Gerda," *Edukids J. Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 19, no. 1, hal. 51–61, Apr 2022, doi: 10.17509/edukids.v19i1.43267.
- [16] P. Putri, S. R. Abubakar, dan A. Hidayat, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak melalui Metode Bernyanyi Kelompok B di TK Adi Permai," *J. Ris. Golden Age PAUD UHO*, vol. 7, no. 1, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/112/52>
- [17] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*, Edisi 2. Yogyakarta: CV. Alfabeta, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27688>
- [18] K. I. Putri, D. D. N. Wenda, dan K. E. Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Online (COMON) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Blimbing 1 Kediri," *J. Pengabd. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 4, no. 4, hal. 23001–23005, 2026, doi: 10.31004/jerkin.v4i4.5625.
- [19] F. Nurrisa, D. Hermina, dan N. Norlaila, "Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data," *J. Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, hal. 793–800, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/581>
- [20] D. Sugiarti, D. Hendriawan, E. Mulyasari, H. Wulandari, dan N. Zakarneh, "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, Mei 2025, doi: 10.20961/jkc.v13i2.97689.
- [21] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, hal. 103, Agu 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [22] F. Wahyuni dan S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, hal. 161–179, Jul 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [23] E. Alotaibi dan N. Nassif, "Artificial intelligence in environmental monitoring: in-depth analysis," *Discov. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 1, hal. 84, Nov 2024, doi: 10.1007/s44163-024-00198-1.
- [24] S. H. Al Badawi, W. Palupi, dan Y. Sujana, "Efektivitas Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Anak," *Kumara Cendekia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, 2018, doi: 10.20961/kc.v6i3.35142.
- [25] E. D. Safitri, I. Aritonang, S. Wirawan, dan A. Sitasari, "Efektifitas penggunaan media video animasi tentang anemia pada remaja putri," *Ilmu Gizi Indones.*, vol. 7, no. 2, hal. 183, Feb 2024, doi: 10.35842/ilgi.v7i2.443.
- [26] Najwa Ammara Jauza dan Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, hal. 15–23, Apr 2025, doi: 10.61104/ihsan.v3i2.886.