

PKM PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* BERBASIS *COLLABORATIVE LEARNING* BAGI GURU TAMAN KANAK-KANAK

¹ Sri Rika Amriani.H*, ² Rika Kurnia, ³ Fitriani Dzulfadhilah, ⁴ Rusmayadi, ⁵ Muhammad Isbar Pratama

¹²³⁴⁵ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM

Email: sri.rika.amriani@unm.ac.id ¹, rika.kurnia@unm.ac.id ², fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id ³, rusmayadi@unm.ac.id

⁴, isbarpratama@unm.ac.id ⁵

*Corresponding author: sri.rika.amriani@unm.ac.id ¹

ABSTRAK

Artikel ini membahas kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan bagi guru taman kanak-kanak di Kecamatan Polombangkeng Selatan, Kabupaten Takalar, untuk pembuatan media pembelajaran "*Fun Thinkers Book*" berbasis *Collaborative Learning*. Tujuan utama pelatihan adalah meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, serta memperkuat penerapan pembelajaran kolaboratif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Kegiatan ini melibatkan metode ceramah, diskusi, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan respons positif dari peserta, yang mampu memahami dan mengembangkan *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Faktor pendukung keberhasilan termasuk komitmen peserta dan dukungan organisasi lokal, sementara tantangan meliputi keterbatasan waktu dan sumber daya. Pelatihan ini diharapkan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: *Fun Thinkers Book*, *Collaborative Learning*, taman kanak-kanak, media pembelajaran, pelatihan.

ABSTRACT

This article discusses a community service activity focused on training kindergarten teachers in Polombangkeng Selatan District, Takalar Regency, to create "Fun Thinkers Book" learning media based on Collaborative Learning. The primary goal of the training is to enhance teachers' creativity in developing innovative teaching materials and to strengthen the application of collaborative learning that meets early childhood education needs. The training employs methods such as lectures, discussions, hands-on practice, and evaluations. The results indicate a positive response from participants, who were able to understand and develop Fun Thinkers Books to improve teaching quality. Supporting factors include participant commitment and local organizational support, while challenges include limited time and resources. This training is expected to be continued to further develop teachers' competence in creating educational media for early childhood education.

Keywords: *Fun Thinkers Book*, *Collaborative Learning*, kindergarten, learning media, training

1. PENDAHULUAN

Lembaga Pendidikan anak usia dini merupakan wadah yang terdiri dari beberapa jenjang baik dalam bentuk *formal*, *nonformal*, dan *informal* yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembang anak pada aspek kemampuan dasar dan aspek perilaku. Jadi, seharusnya Lembaga-lembaga Pendidikan anak usia dini memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan anak, sesuai kebutuhan tahapan aspek perkembangan anak, sesuai kebutuhan tahapan usia, fisik dan psikisnya. Sehingga setiap Lembaga dalam hal ini para tenaga pendidik maupun kependidikan perlu mengetahui karakteristik anak didiknya kemudian merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Strategi pembelajaran yang paling mendasar untuk diterapkan pada Lembaga Pendidikan anak usia dini yaitu melalui pendekatan bermain. Hal ini dikarenakan daya konsentrasi pada anak masih sangat terbatas selain itu anak juga bersifat aktif kecuali jika mereka diperhadapkan pada sesuatu yang menarik

atau menyenangkan. Untuk menghadirkan kondisi tersebut diperlukan tenaga pengajar yang kreatif yang menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta didukung dengan media pembelajaran yang menarik.

Seorang pendidik, khususnya pada Lembaga Pendidikan anak usia dini perlu menjalani prosesnya secara profesional. Menurut Satori D, dkk (2010) menjelaskan bahwa “guru dapat dianggap sebagai guru profesional bilamana pernyataan dasar, keterampilan Teknik serta didukung oleh sikap kepribadian yang mantap”. Dengan demikian bahwa guru yang profesional harus memiliki kompetensi, seperti; kompetensi profesional, kompetensi social, dan kompetensi pedagogik.

Dari beberapa penjelasan tersebut, yang menjadi sorotan penulis ada pada kompetensi pedagogik dalam hal mengembangkan potensi anak usia dini untuk mengaktualisasikan diri dimana sub kompetensinya adalah (1) pendidik wajib memiliki kompetensi dalam memilih sarana kegiatan dan sumber belajar pengembangan anak usia dini, (2) pendidik wajib memiliki kompetensi dalam membuat media kegiatan pengembangan anak usia dini, (3) pendidik wajib memiliki kompetensi dalam mengembangkan potensi dan kreatifitas anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Guru memegang peran krusial dalam membimbing dan mendukung perkembangan peserta didik, dengan 10 kemampuan dasar yang esensial yaitu Penguasaan materi pelajaran memberikan guru kepercayaan diri dan kredibilitas, sementara kemampuan mengajar melibatkan penyusunan rencana pembelajaran yang efektif. Komunikasi yang baik, manajemen kelas yang kondusif, serta adaptabilitas dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu adalah kunci keberhasilan. Guru juga perlu mengelola waktu dengan efisien, mengevaluasi kemajuan peserta didik, dan memotivasi mereka dengan dorongan positif. Kemampuan kolaborasi dengan rekan guru, orang tua, dan pihak sekolah lainnya juga penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang sukses. Sementara itu, kemampuan berinovasi memungkinkan guru terus mengembangkan ide kreatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Keseluruhan, kemampuan-kemampuan ini saling terkait, membentuk dasar yang kokoh agar seorang guru mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang positif dan bermakna bagi peserta didiknya.

Berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa hasil diskusi dengan pengurus IGTKI kecamatan polombangkeng selatan Kabupaten takalar sebagai salah satu pelaksana kegiatan PAUD di kecamatan tersebut, selain itu hasil diskusi dengan beberapa guru serta hasil observasi yang dilakukan pada satuan Pendidikan anak usia dini di kecamatan polombangkeng selatan Kabupaten takalar teridentifikasi beberapa masalah yang dijumpai, yaitu: pendidik kurang kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran serta belum mampu mengaplikasikan media pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Collaborative Learning*. dalam proses pembelajaran, selain itu kurangnya inisiatif guru dalam memanfaatkan bahan bekas (Karton, Kertas, dll) yang ada di lingkungannya menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. METODE PELAKSANAAN

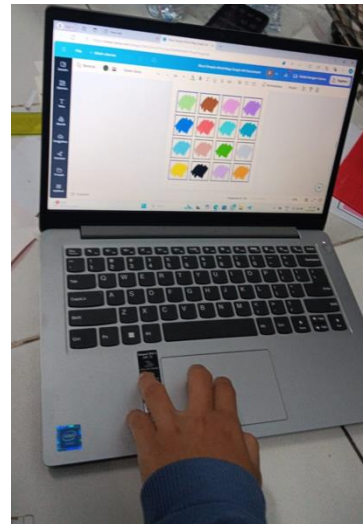
Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah bervariasi dan praktek dalam mengidentifikasi dan mengembangkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* di taman kanak-kanak.

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah pelatihan intensif dengan perpaduan teori dan praktek serta diskusi dan unjuk kerja hasil workshop di akhir pelatihan. Pengenalan dan penguatan prinsip-prinsip media pembelajaran yang dilakukan dengan tetap mempertimbangkan dan menghormati posisi mereka (peserta) sebagai pengajar yang mempunyai latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda. Kegiatan PKM ini menekankan pada pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* dan penerapan pada anak di taman kanak-kanak.

Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode yaitu :

- a. Tanya jawab dan diskusi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan secara umum peserta pelatihan dan memotivasi peserta tentang media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* dan penerapan pada anak di taman kanak-kanak. Ceramah, metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang perencanaan dan pelaksanaan model permainan kreatif dengan menggunakan bahan alam untuk mengembangkan kemampuan self control pada anak di taman kanak-kanak.
- b. Demonstrasi yang bertujuan untuk memperlihatkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* dan penerapan pada anak di taman kanak-kanak.

- c. Interaksi langsung, yang dikemas dalam bentuk workshop sehingga tidak hanya sebatas teori, akan tetapi praktek pembuatan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* dan penerapan pada anak di taman kanak-kanak secara langsung.
- d. Evaluasi, metode ini digunakan untuk mengukur daya serap peserta terhadap materi yang telah diajarkan



Gambar 2.1 Dokumentasi Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Yang Dicapai

Pelaksanaan pelatihan pembuatan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Collaborative Learning*. di kecamatan polombangkeng selatan Kabupaten takalar bekerja sama dengan Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) di kecamatan polombangkeng selatan Kabupaten takalar dihadiri sebanyak 15 peserta yang berasal dari Guru Taman Kanka-kanak dan calon guru dalam hal ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Kegiatan awal adalah pembukaan secara kolektif yang dipimpin oleh bapak Prof. Dr .Ir. H. Bahrani Rauf, M.T. dan beberapa anggota tim dalam pengabdian masyarakat serta beberapa perwakilan anggota dari mitra dalam pengabdian tersebut, kemudian setelah pembukaan masing-masing tim membagi kelompok berdasarkan timnya masing-masing, selanjutnya dalam kegiatan tersebut yang menghadirkan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) di kecamatan pol-sel kabupaten takalar, dimana pada kesempatan tersebut menyampaikan peran dan tanggung jawab organisasi salah satunya adalah

menghimpun semua guru-guru taman kanak-kanak, dan salah satu perhatian yang diberikan organisasi ini adalah dengan memberikan kebutuhan-kebutuhan mereka terkait dengan pendidikan anak usia dini khususnya dalam kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang guru yakni kemampuan merancang Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Collaborative Learning*.

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi terkait dengan bagaimana peserta harus memahami dan mengidentifikasi komponen Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Collaborative Learning*. Komponen Utama Media *Fun Thinkers Book* yaitu **Tema**: Setiap *Fun Thinkers Book* memiliki tema tertentu yang sesuai dengan minat dan perkembangan anak usia dini. Tema dapat berupa hewan, tumbuhan, keluarga, transportasi, dan lain sebagainya. **Cerita**: Cerita dalam *Fun Thinkers Book* biasanya sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita dapat berupa narasi, dialog, atau puisi. **Gambar**: Gambar-gambar dalam *Fun Thinkers Book* harus menarik, berwarna-warni, dan sesuai dengan tema. Gambar dapat berupa ilustrasi, foto, atau kombinasi keduanya. **Aktivitas**: Buku ini juga dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan anak, seperti mewarnai, menempel, menyusun puzzle, atau menjawab pertanyaan. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, kognitif, dan sosial-emosional anak. **Bahan**: Bahan yang digunakan untuk membuat *Fun Thinkers Book* harus aman, tidak beracun, dan mudah didapatkan. Bahan yang umum digunakan antara lain kertas, karton, kain felt, kancing, dan bahan-bahan alam seperti daun, bunga, atau biji-bijian.

Materi yang diberikan kepada peserta berlangsung selama 120 menit dan dilanjutkan dengan Tanya jawab. Pada sesi tanya jawab, terlihat peserta antusias dalam memberikan pertanyaan kepada pemateri terkait bagaimana cara mengenal, menyusun, serta mengaplikasikan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* dalam proses pembelajaran.

Pada kesempatan tersebut selain diberikan materi, peserta juga diminta untuk melakukan dan memberikan informasi terkait dengan komponen pembuatan media *Fun Thinkers Book* dengan kebutuhan peserta didiknya, baik dari karakter serta usia anak. Begitu pula, pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran *Collaborative Learning* pada sesi tanya jawab bersama pemateri.

Tindak lanjut dari pelaksanaan pelatihan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* berupa evaluasi peserta, penyebaran hasil karya, pembentukan komunitas online, serta pendampingan berkelanjutan. Dengan memberikan umpan balik, dukungan, dan kesempatan untuk berkolaborasi, diharapkan peserta dapat terus mengembangkan kemampuan mereka dalam membuat *Fun Thinkers Book* yang berkualitas. Selain itu, tindak lanjut juga mencakup upaya untuk mengintegrasikan konsep ini ke dalam kurikulum sekolah dan melakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan efektivitasnya. Tujuan akhir dari semua upaya ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini dan menyebarkan praktik baik dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

3.2 Pembahasan

Teori Motivasi Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan menekankan tiga elemen kunci yang penting untuk mencapai kesejahteraan dan motivasi optimal: otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Dalam konteks pelatihan pembuatan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis *Collaborative Learning*, penerapan teori ini memberikan kerangka kerja yang mendukung untuk mengoptimalkan pengalaman belajar peserta pelatihan. Dukungan terhadap otonomi memungkinkan peserta merasa memiliki kontrol atas pembelajaran mereka, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik.

Otonomi mencakup perasaan memiliki kendali atas tindakan dan keputusan sendiri. Dalam pelatihan ini, peserta diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dan mencoba berbagai metode pembuatan media pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide-ide kreatif tanpa batasan ketat, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab dan termotivasi untuk menghasilkan karya yang efektif dan inovatif. Kebebasan ini juga memfasilitasi proses belajar yang lebih personal dan relevan bagi setiap peserta.

Kompetensi melibatkan perasaan mampu dan efektif dalam melakukan tugas tertentu. Melalui pelatihan ini, peserta diberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan menggunakan Media *Fun Thinkers Book*. Materi pelatihan mencakup berbagai komponen pembuatan media, seperti pemilihan tema, pembuatan cerita, desain gambar, dan aktivitas yang sesuai. Dengan demikian, peserta merasa lebih percaya diri dan siap untuk mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran anak-anak, meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Keterkaitan sosial adalah kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain. Pelatihan ini dirancang untuk menciptakan lingkungan kolaboratif di mana peserta dapat bekerja sama, berbagi ide, dan mendukung satu sama lain. Pembentukan komunitas online dan pendampingan berkelanjutan memastikan bahwa peserta memiliki platform untuk terus berinteraksi dan saling membantu. Hal ini tidak hanya

meningkatkan keterampilan mereka, tetapi juga membangun jaringan dukungan yang kuat di antara guru-guru TK, mendorong kolaborasi yang efektif dalam pendidikan. Dengan mendukung otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial, pelatihan ini mampu mengatasi berbagai hambatan seperti kurangnya kreativitas dan kemampuan kolaborasi. Dukungan yang berkelanjutan memastikan peserta dapat terus berkembang dan meningkatkan efektivitas penggunaan Media Fun Thinkers Book Berbasis Collaborative Learning dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta pelatihan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif di kelas.

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dari pelaksanaan kegiatan ini adalah dari dukungan dari IGTKI yang merupakan salah satu organisasi yang menanungi guru-guru TK yang ada di Indonesia khususnya di kecamatan pol-sel kabupaten takalar, organisasi ini merupakan ikatan guru taman kanak-kanak Indonesia (IGTKI) cabang pol-sel sebagai salah satu pelaksanaan kegiatan PAUD di kecamatan pol-sel kabupaten takalar, yang berkomitmen untuk melakukan kerja sama dengan tim pengabdian dalam melakukan peningkatan kompetensi pedagogic guru taman kanak-kanak khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Keberhasilan pelatihan pembuatan media Fun Thinkers Book sangat bergantung pada sejumlah faktor pendukung yang saling berkaitan. Dari sisi internal, komitmen peserta, kualitas narasumber, materi pelatihan yang relevan, metode pembelajaran yang menarik, dan fasilitas yang memadai menjadi kunci. Di sisi eksternal, dukungan dari institusi penyelenggara, kerjasama dengan sekolah, dukungan komunitas, ketersediaan sumber daya, dan kebijakan pemerintah yang mendukung inovasi dalam pendidikan turut berperan penting. Dengan terjalinnya sinergi antara faktor-faktor internal dan eksternal, pelatihan ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran anak usia dini.

b. Faktor Penghambat

Pelatihan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* menghadapi sejumlah tantangan, seperti kurangnya pemahaman peserta, keterbatasan waktu, sumber daya yang terbatas, serta kurangnya kreativitas dan kemampuan kolaborasi. Selain itu, kurangnya dukungan dari lingkungan kerja juga menjadi faktor yang menghambat penerapan *Fun Thinkers Book* dalam praktik pembelajaran. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diperlukan upaya yang komprehensif, seperti penyediaan modul pelatihan yang jelas, fleksibilitas waktu, ketersediaan sumber daya yang memadai, kegiatan untuk merangsang kreativitas, pelatihan keterampilan kolaborasi, serta sosialisasi ke lingkungan kerja.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* bagi guru taman kanak-kanak di kecamatan Pol-Sel Kabupaten Takalar, mendapat sambutan dan tanggapan yang sangat positif, baik dari pemerintah setempat maupun bagi guru-guru taman kanak-kanak yang mengikuti pelatihan, mulai pembukaan, penyajian materi, dan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* hingga sampai pada penghujung acara yaitu penutupan. Kegiatan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* di kecamatan Pol-Sel Kabupaten takalar merupakan kegiatan yang sangat menunjang bagi program pendidikan agar memudahkan guru dalam memperoleh serta menggunakan media pembelajaran dengan mengutamakan bahan-bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik dilokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran, baik anggota atau pengurus Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) lainnya khususnya bagi pengurus cabang, sebagai salah satu pelaksana kegiatan PAUD di kecamatan Pol-Sel Kabupaten Takalar. Kegiatan pembuatan media *Fun Thinkers Book* berbasis *Collaborative Learning* bagi taman Kanak-Kanak di kecamatan pol-sel kabupaten takalar yang sudah dilaksanakan ini, sebaiknya dapat dilakukan lagi secara berkesinambungan pada tingkat yang lebih rumit dan menarik serta kreatif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak Indonesia (IGTKI) Kecamatan Polombangkeng Selatan, Kabupaten Takalar, atas dukungan penuh dan partisipasi aktif dalam pelatihan ini, serta kepada para guru dan mahasiswa yang antusias mengikuti setiap sesi kegiatan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para narasumber dan tim pengabdian yang telah berbagi ilmu dan dedikasi, serta kepada pemerintah setempat dan mitra organisasi lainnya yang memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dan mendorong pengembangan media pembelajaran yang inovatif di masa mendatang.

REFERENSI

- Ahmadi (2016). Pengaruh Penerapan Video Tutorial CAD Pembuatan Pola Blus terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(2), 171-178.
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada media Group
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasnida. 2015. Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Jakarta: Luximo Metro Media
- Jummita, Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Media Fun Thinkers Based On Calistug Questions. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 4(2), 241. <https://doi.org/10.23887/ijerr.V4i2.39667>
- Kurniati, A., Nurdin, E., & Rahmi, D. (2022). Pengembangan Pola Pikir Matematika Anak Menggunakan Media Fun Thinkers Math. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 4(2), 77-83. <https://doi.org/10.35799/Vivabio.V4i2.41273>
- Megawati, N. K. S. (2021). Penerapan Metode Penjugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan N Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A.
- Megawati, N. Ketut Suari. (2021). Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Salpina, S. (2020). Implementasi Permainan Super Smart Kids Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 2(01), 14-22. <https://doi.org/10.24127/J-Sanak.V2i01.366>
- Satori D, dkk. 2010. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shafiyah, E., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2022). Analisis Kebutuhan Fun Thinkers Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud).
- Supatmaningsih, Tuti dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Media Sains Indonesia