

ABSTRAK

Mega Nura Anbasana (NIM 1510410011) Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif *Fun Book* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus. Skripsi. Kudus : Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2019.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan: Untuk mendeskripsikan pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus, Untuk mendeskripsikan faktor penghambat dalam pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus, Untuk mendeskripsikan solusi dalam pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data adalah dengan menggunakan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi yang meliputi triangulasi teknik, triangulasi waktu, dan triangulasi sumber, bahan referensi, serta *member check*.

Setelah data-data terkumpul dan dianalisis, penelitian ini menunjukkan hasil bahwa: 1) Pemanfaatan alat permainan edukatif *Fun Book* untuk meningkatkan minat membaca permulaan pada anak usia dini di RA Al Junaidiyah 01 Papringan Kaliwungu Kudus terdapat adanya peningkatan. Dimana guru sebagai fasilitator dapat menarik perhatian anak dengan menunjukkan *Fun Book* dihadapan anak-anak. Lalu guru menanyakan gambar apa yang ada pada *Fun Book* tersebut, setelah itu guru menuliskan huruf satu persatu dan anak mengeja bersama-sama. Setelah itu guru mengajak peserta didik bernyanyi bersama kemudian guru menanyakan bagaimana pengalaman mereka tentang gambar tersebut. Selain itu, guru dapat mengajak anak ke tempat pojok baca. 2) Faktor penghambat yaitu berasal dari tingkat kecerdasan anak yang berbeda dan sarana peralatan itu sendiri. Tidak semua anak memiliki kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi yang memadai. Dalam sarana peralatan yaitu jumlah *Fun Book* yang kurang seimbang dengan jumlah siswa, juga huruf dalam *Fun Book* yang kurang besar. Adapun faktor pendukungnya adalah bentuk *Fun Book* yang menarik dan berwarna warni juga terdapat Bahasa Inggris didalamnya. 3) Solusi untuk mengatasi hambatan yaitu guru yang kreatif akan berusaha semaksimal mungkin untuk selalu membuat suasana atau kondisi kelas menjadi menyenangkan, membuat inovasi-inovasi atau membuat alat permainan edukatif yang dibutuhkan untuk peserta didik.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif Fun Book, Membaca Permulaan.