

PELATIHAN PEMBUATAN BUSY BOOK DAN BUSY CUBE DARI BARANG BEKAS PADA GURU PAUD UNTUK MELATIH SENSORI DAN MOTORIK ANAK

Ririn Widiyasari^{*}, Arlin Astriyani¹, Rahmawati², Devina Anindya Kirana¹

¹Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta
15419

²Prodi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah
Jakarta 15419

*ririn.widiyasari@umj.ac.id

ABSTRAK

Busy Book merupakan salah satu jenis mainan edukatif yang terdiri dari berbagai aktivitas dan permainan yang dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif dan motorik anak-anak usia dini. Dalam kegiatan pelatihan busy book, pemateri merancang teknik-teknik pembuatan busy book kepada guru PAUD dan TK Labschool. Pembuatan busy book melibatkan berbagai bahan bekas seperti kain, kertas, kancing, resleting, dan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya. Tim pengabdian memberikan panduan langkah- langkah kepada peserta pelatihan, mulai dari perencanaan desain hingga proses pemotongan, pengeleman dan penjahitan. Hasil dari kegiatan ini didapatkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menciptakan mainan edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan anak-anak usia dini. Selain itu, guru yang mengikuti pelatihan juga mendapatkan manfaat signifikan, seperti kreatifitas dalam membuat media pembelajaran dan kemampuan untuk menstimulus keterampilan motorik anak. Kegiatan pelatihan busy book ini dapat mencakup analisis tingkat keberhasilan dan kepuasan peserta, serta dampak positif yang dihasilkan dalam perkembangan anak-anak. Kegiatan pelatihan pembuatan busy book dan busy cube merupakan salah satu contoh nyata bagaimana kreativitas dan inovasi dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan masyarakat, harapannya media busy book dan busy cube dapat memudahkan anak-anak belajar dan melatih sensori motorik mereka.

Kata kunci: busy book, busy cube, sensori, motorik

ABSTRACT

Busy Book is a type of educational toy consisting of various activities and games designed to stimulate the cognitive and motor development of young children. In the busy book training activity, the presenters designed techniques for making busy books for Labschool PAUD and Kindergarten teachers. Making busy books involves various used materials such as cloth, paper, buttons, zippers and other supporting applications. The service team provides step-by-step guidance to training participants, starting from design planning to the cutting, gluing and sewing processes. The results of this activity showed an increase in teachers' understanding and skills in creating educational toys that are beneficial for the development of young children. Apart from that, teachers who take part in the training also get significant benefits, such as creativity in creating learning media and the ability to stimulate children's motor skills. This busy book training activity can include an analysis of the level of success and satisfaction of participants, as well as the positive impact produced on children's development. The training activity on making busy books and busy cubes is a clear example of how creativity and innovation can make a significant contribution to improving the quality of education and welfare of society. The hope is that busy book and busy cube can make it easier for children to learn and train their sensory motor skills.

Keywords: busy book, busy cube, sensory, motoric

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran dibutuhkan sebagai perantara terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mengkonkritkan benda yang abstrak. Hal ini sesuai teori yang diungkapkan oleh Sundayana bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Di sisi lain media pembelajaran juga sebagai pendorong siswa belajar secara cepat, tepat dan mudah sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka adalah alat peraga (Sundayana, 2016).

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan melihat, meraba, memanipulasi serta memodifikasi bentuk alat peraga maka peserta didik akan mempunyai pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari tentang arti dari konsep materi yang sedang dipelajari. Alat Peraga Edukatif (APE) merupakan salah satu media yang penting dalam pembelajaran pada anak usia dini dan TK. Jika fasilitas ini tidak dilengkapi di sekolah PAUD dan TK maka pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak (Mafulah dan Purnawati, 2020).

Dari pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat bantu yang dipergunakan untuk memperagakan materi pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Hubungan antara media pembelajaran dan alat peraga merupakan sebagai bentuk perantara yang digunakan guru untuk menyalurkan materi agar dapat dipahami oleh siswa.

Peraturan Pendidikan Nasional, bahwa pada usia 4-6 tahun merupakan masa bagi anak mengikuti pendidikan anak usia dini maupun taman kanak-kanak yang juga disebut fase golden age. Klasifikasi Golden Age sendiri adalah usia

anak dapat menyerap segala sesuatu yang diajarkan baik atau buruk, dan merupakan potensi usia emas ketika mereka menerima pendidikan yang beragam dan hasilnya meninggalkan kesan mendalam. Sadiman berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga berlangsungnya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Fitriah, ddk, 2021).

Sejalan dengan itu, Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Febrianti et al., 2023). Oleh karena itulah media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting untuk proses pembelajaran bagi anak usia dini supaya mereka lebih memahami, merasakan, menumbuhkan perhatian, kemampuan maupun keterampilannya terhadap materi pembelajaran oleh guru di depan kelas (Asiah et al., 2020).

Kondisi sekarang yang memperlihatkan masih sedikitnya pengetahuan yang dimiliki tenaga pendidik PAUD/TK terkait media pembelajaran interaktif di Indonesia (Ilyas et al., 2021). Busy book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, terbuat dari kain (flanel) atau karton yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana (Aprita & Kurniah, 2021). Metode pembelajaran menggunakan busy book memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) Guru mudah menentukan materi ajar, 2) Guru bisa mengikuti materi yang terdapat pada busy book, 3) Guru dimudahkan dalam hal mengevaluasi anak didiknya karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing anak didik (Febrianti et al., 2023).

Penggunaan Busy Book dalam beberapa penelitian telah mendapatkan

hasil yang bagus. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Safitri, Afifulloh, & Anggraheni (2019) yang meneliti tentang penggunaan Busy Book dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa anak meningkat dengan menggunakan media ini. Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lela (2018) yang melakukan penelitian pengembangan media Busy Book untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Selain itu efektifitas penggunaan busy Book juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus siswa (Yulianto, 2018).

Alat peraga berbahan bekas merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, 'barang' diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata 'bekas' adalah sisa habis dipakai, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Oleh karena itu, barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda berwujud yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru (Mafulah dan Purnawati, 2020).

Dengan mengoptimalkan secara baik pemanfaatan barang bekas sangat menguntungkan selain ekonomis mudah didapat dan peserta didik tidak asing lagi berkaitan dengan barang-barang tersebut. Barang bekas dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam belajar karena disekitar lingkungan kehidupan peserta didik masih banyak sekali bahan-bahan bekas yang tidak terpakai dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Sehingga barang tersebut masih dapat digunakan lagi, untuk diubah fungsinya menjadi bahan yang dapat bermanfaat dalam proses kegiatan pembelajaran.

Mitra yang diajukan dalam penelitian ini adalah KB/TK LabSchool FIP UMJ yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat Tangerang Selatan. Pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, sehingga guru beserta orang tua tetap memberikan pendampingan pembelajaran kepada siswa.

Visi KB/TK LabSchool FIP UMJ adalah Terwujudnya Sekolah Terkemuka dan Modern yang Berwawasan Lingkungan dalam Mewujudkan Generasi yang Berakhlak Mulia. Adapun Misi dari KB/TK LabSchool FIP UMJ adalah:

1. Membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa
2. Membentuk karakter siswa yang religius dan mandiri
3. Mempunyai kesetiakawanan yang tinggi
4. Berorientasi masa depan
5. Mempunyai kesadaran beragama, berbangsa dan bernegara
6. Mengembangkan potensi anak sesuai dengan minat dan bakatnya
7. Membangun kecerdasan anak melalui multiple intelligence
8. Mengembangkan budaya dan etos kerja yang tinggi
9. Membangkitkan semangat berprestasi
10. Menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan
11. Membudayakan hidup bersih dan sehat
12. Melibatkan peserta didik dalam kegiatan aksi lingkungan

Menjadi guru PAUD memang tidak semudah yang dibayangkan. Banyak tugas yang harus diselesaikan. Sementara untuk mencapai hasil belajar yang maksimal perlu upaya yang keras, kecakapan teori, dan praktiknya. Semuanya harus seimbang dan diselaraskan dengan tujuan yang hendak dicapai. Guru PAUD bukannya tidak mau untuk menjadi lebih baik dan produktif. Hanya saja perlu ajang bersama untuk saling memotivasi dan menyegarkan kembali materi yang dapat memacu mereka untuk mulai berkarya. Guru PAUD dituntut untuk kreatif memberika materi pelajaran kepada peserta didik dimana Guru kreatif akan membantu mengembangkan kreativitas peserta didik juga (Mafulah dan Purnawati, 2020).

Fenomena yang terjadi di lingkungan PAUD Labschool FIP UMJ. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, ditemukan fakta

bahwa:1) Belum adanya mainan edukatif yang dikemas dalam bentuk buku yang komunikatif, 2) Guru Paud Labschool membutuhkan pengetahuan baru untuk proses pembelajaran di kelas, 3) Paud Labschool membutuhkan media interaktif yang memudahkan anak dalam mengenal huruf dan angka. Busy book dan Busy cube adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, terbuat dari berbagai macam bahan sesuai kebutuhan yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana. Metode pembelajaran menggunakan busy book dan busy cube memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) Guru mudah menentukan materi ajar, 2) Guru bisa mengikuti materi yang terdapat pada busy book dan busy cube, 3) Guru dimudahkan dalam hal mengevaluasi anak didiknya karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing anak didik.

2. METODE PELAKSANAAN

Lokasi dan Tempat

Kegiatan pengabdian Masyarakat dengan melibatkan mahasiswa dilaksanakan di KB/TK LabSchool FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat, Tangerang Selatan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan membutuhkan waktu tiga bulan yang dihitung mulai dari Juli 2024 sampai dengan September 2024 di KB/TK LabSchool FIP UMJ.

Peserta kegiatan pengabdian adalah Guru-Guru di KB dan TK LabSchool FIP UMJ. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan metode Pelatihan secara tatap muka di kelas dan disertai praktek langsung, berupa:

1. Workshop

Narasumber menyampaikan materi terkait dengan materi pelatihan pembuatan busy book dan busy cube dari barang bekas pada guru-guru PAUD.

2. Diskusi dan Praktek

Peserta pelatihan berdiskusi untuk mendalami materi pelatihan pembuatan busy book dan busy cube untuk perkembangan sensori dan motorik anak dengan disertai praktek membuat mediana dengan bahan-bahan yang sudah disediakan.

3. Tanya Jawab

Peserta pelatihan dapat bertanya kepada instruktur pelatihan mengenai materi dan kegiatan pelatihan pembuatan busy book dan busy cube untuk sensori dan motorik anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan melibatkan mahasiswa dilaksanakan di KB/TK LabSchool FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jl. KH. Ahmad Dahlan Cirendeu Ciputat Tangerang Selatan. Belakang kampus Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan membutuhkan waktu lima bulan yang dihitung mulai dari Juni 2024 sampai dengan September 2024 di PAUD LabSchool FIP UMJ.

Setelah memperoleh kegiatan pelatihan ini, para peserta pelatihan yang terdiri dari guru dan siswa akan mendapat kebermanfaatan baik secara teoretis maupun praktis. Setelah mampu menguasai materi pelatihan dengan baik, para peserta pelatihan diharapkan akan mengaplikasikannya langsung dengan membuat lebih banyak teknologi pembelajaran matematika baik di sekolah maupun di rumah dengan memanfaatkan desmos.

Manfaat yang diharapkan dalam pelatihan penggunaan teknologi digital dengan desmos ini, peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. Memiliki kemampuan membuat teori konsep penggunaan media digital desmos dengan baik.
2. Memiliki kemampuan membuat gambar maupun grafik menggunakan desmos secara kreatif dan menarik.
3. Dapat dengan mudah mengaplikasikan dan menggunakan desmos serta mampu mengajarkan

kepada peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut dilakukan dengan tiga tahap, yaitu :

1. Pendahuluan

Persiapan, dimana tim pengabdian melakukan observasi awal ke mitra pengabdian. Tahapan persiapan dilakukan untuk mencari tahu kondisi mitra pengabdian, menentukan lokasi serta jadwal pelatihan dan bahan – bahan yang relevan dengan kebutuhan mitra. 2. Tahapan membuat prototype media busy book, setelah tim pengabdian menyelesaikan pembuatan prototype dilanjutkan pada tahapan pembuatan materi dalam bentuk Power Point dan modul untuk penunjang pelaksanaan kegiatan. 3. Tahapan mempersiapkan bahan – bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pelatihan, adapun bahan – bahan yang disiapkan seperti kain, kertas, kancing, resleting, dan aplikasi-aplikasi pendukung lainnya. 4. Pelaksanaan kegiatan, pelatihan pembuatan busy book ini dilakukan di PAUD labschool pada tanggal 18 s/d 22 September 2024 yang pelaksanaannya selama 5 hari. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 sampai dengan 12.00 WIB.

2. Tahap Inti

Dimulai dari tahap persiapan dimana tim pengabdian melakukan observasi awal ke mitra pengabdian. Tahapan persiapan dilakukan untuk mencari tahu kondisi mitra pengabdian, menentukan lokasi serta jadwal pelatihan dan bahan – bahan yang relevan dengan kebutuhan mitra. Pendahuluan dalam pelatihan pembuatan busy book dan busy cube untuk guru PAUD diawali dengan pembukaan acara pelatihan sebagai tanda dimulainya acara pelatihan oleh ketua lembaga dan panitia. Dalam acara pembukaan ini akan dibacakan apa saja yang menjadi aturan dalam acara pelatihan, narasumber dan instruktur pelatihan, serta materi apa saja yang akan dibahas. Tujuan dari acara pembukaan ini adalah memberi arahan

kepada peserta pelatihan yaitu guru di PAUD Labschool akan jalannya acara pelatihan.

3. Tahap Pendalaman

Pada tahap pendalaman ini peserta diminta membuat suatu karya yang paling kreatif dan menarik untuk dijadikan bahan penilaian dari keseluruhan materi pembuatan busy book dan busy cube pada materi pembelajaran. Dari penilaian ini peserta akan ditentukan apa sudah memahami materi pelatihan atau belum. Peserta pelatihan dapat membuat alat peraga dan membuat materi semenarik mungkin dimana peserta yang membuat busy book dan busy cube paling bagus, menarik dan sesuai konsep akan diberikan reward.

Media busy book dan busy cube yang disampaikan narasumber pada paparan awal adalah sebagai berikut ini:



Gambar 1. Paparan Media Busy Book dan Busy Cube (Bag 1)



Gambar 2. Paparan Media Busy Book dan Busy Cube (Bag 2)



Gambar 3. Paparan Media Busy Book dan Busy Cube (Bag 3)

Dalam metode pelatihan pembuatan busy book dan busy cube dengan simulasi dan demonstrasi sesuai jadwal yang sudah dibuat membangkitkan ketertarikan peserta yang terdiri dari guru KB/TK Labschool FIP UMJ untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam membuat media busy book dan busy cube yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan materi yang dapat melatih sensori dan motoric anak. Hasil ini menunjukkan bahwa guru tertarik untuk menggunakan busy book dan busy cube sebagai media pembelajaran yang dapat melatih sensori motoric anak.

Kegiatan selanjutnya dari pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan busy book dan busy cube adalah dengan demonstrasi dan simulasi pembuatan media dengan memaparkan modul Langkah-langkah pembuatan

media busy book dan busy cube sebagai berikut ini:



Gambar 4. Penjelasan dan Pengarahan Narasumber 1



Gambar 5. Penjelasan dan Pengarahan Narasumber 2



Gambar 6. Foto Narasumber Bersama Kepala Sekolah



Gambar 7. Foto Narasumber Bersama Kepala Sekolah dan Guru-Guru di KB/TK Labschool

Dampak dan upaya keberlanjutan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan busy book dan busy cube adalah dapat melatih sensori dan motorik anak khususnya peserta didik di Sekolah khususnya KB/TK LabSchool FIP UMJ. Sebagai media yang digunakan untuk melatih sensori dan motorik anak mulai di gunakan pada saat proses pembuatan media pembelajaran di Sekolah dan juga evaluasi. Selain itu, upaya keberlanjutan yang dihasilkan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan kesadaran guru untuk lebih mengedepankan sensori dan motorik anak di Sekolah dan memanfaatkannya dengan baik.

Keberlanjutan dari kegiatan pelatihan pembuatan busy book dan busy cube ini akan terus dilakukan seiring berjalannya jadwal yang sudah diberikan bagi guru dan siswa untuk menindaklanjuti kegiatan pengabdian masyarakat dalam hal pengelolaan dan pemanfaatan busy book dan busy cube dalam melatih sensori dan motorik anak yang lebih baik bagi guru-guru khususnya di KB/TK Labschool FIP UMJ di Cirendeu, Ciputat, Tangerang Selatan. Tindakan keberlanjutan ini dilakukan agar guru-guru tetap menjalankan kegiatan yang sudah di lakukan.



Gambar 8. Dokumentasi tim Instruktur bersama Guru dan Siswa

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh guru dalam merancang dan mengaplikasikan busy book dan busy cube dengan memanfaatkan barang bekas baik di sekolah maupun di rumah, dimana pembelajaran tersebut dapat melatih sensori dan motorik peserta didik menjadi lebih mudah dipahami dengan mengaplikasikan busy book dan busy cube yang memudahkan peserta didik untuk belajar.

Hasil yang didapatkan dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru dapat memanfaatkan busy book dan busy cube sehingga memudahkan guru untuk mengajar dan peserta didik untuk belajar dan melatih sensori motorik anak menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta khususnya Prof. Tri Yuni Hendrawati yang telah memberikan dukungan dan pendanaan dalam Hibah Internal Pengabdian Masyarakat SK Rektor UMJ Nomor 240/R-UMJ/VII/2024 Tahun 2024, serta dekan FIP UMJ yang memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian sehingga "Pelatihan Pembuatan Busy Book dan Busy Cube pada Guru PAUD untuk Melatih Sensori Motorik Anak" berjalan lancar serta mitra pengabdian Masyarakat yaitu KB/TK LabSchool FIP

UMJ semoga bisa bekerjasama kembali di lain waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprita, N., & Kurniah, N. (2021). pengembangan media busy book untuk meningkatkan kemampuan membaca awal dan perkembangan kognitif anak usia dini (Studi Pada Anak Kelompok A PAUD Kota Bengkulu). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 11(1), 50–63. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18368>.
- Asiah, N., David, W., & Widiastuti, T. (2020). The Knowledge Transfer of Female Micro Enterprises through Community-Services University Training Programs. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 99–108. <https://doi.org/10.30653/002.202051.260>.
- Febrianti, R., Suarta, N., & Jaelani, A. K. (2023). Pengembangan Busy Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2748>.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>.
- Knauer, H. A., Jakiela, P., Ozier, O., Aboud, F., & Fernald, L. C. H. (2020). Enhancing young children's language acquisition through parent-child book-sharing: A randomized trial in rural Kenya. *Early Childhood Research Quarterly*, 50, 179–190. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.01.002>
- Lela, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Hhalim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2099>.
- Mafulah, S dan Purnawati, M. (2020). Pelatihan Pembuatan Busy Book Berbahan Flannel pada Guru TK AlGhaffar Desa Mulyoagung Kecamatan Dau. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2 (2),102-109. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v2i2.2109>.
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. *Metamorfosa Journal*, 5(2), 146–155. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Safitri, D., Afifulloh, M., & Anggraheni, I. (2019). Penggunaan media busy book untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok b1 di ra panglima sudirman sumbersekar dau malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sundayana, Rostiana. (2016). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika. Bandung: Alfabeta. (Diakses 8 Februari 2024.)
- Siarni, M.P, & Arman. (2015). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 2015, 3(2), 94–104. <https://doi.org/ISSN2354-614X>.
- Yulianto, T. (2018). Efektifitas media pembelajaran busy book terhadap kemampuan motorik halus anak dengan hambatan majemuk kelas x di SLB Negeri 1 Bantul. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 7, 748–763. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/view/12285/11837>