

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUSY BOOK*  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI SDN SINDANG RASA BOGOR**

**Dina Maulani dan Dedi Supriadi**  
Universitas Ibn Khaldun  
Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Kota Bogor  
*dina.iskan16@gmail.com*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah : 1) Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Busy Book* untuk mengenal Alfabet siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa Bogor. 2) Mengetahui kelayakan dari pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* untuk mengenal Alfabet siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa Bogor. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas 1 di SDN Sindang Rasa Bogor. Hasil penelitian keseluruhan menunjukkan bahwa hasil penilaian uji kelayakan ahli media dan desain pembelajaran adalah 95,15% (Sangat Layak). Uji coba ahli materi adalah 90,9% (Sangat Layak). Uji coba one to one adalah 94,4% (Sangat Layak). Uji coba small group adalah 94,55% (Sangat Layak)..

**Kata Kunci :** *Busy Book, Model ADDIE, Reasearch and Development (R&D).*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah alat untuk merubah perilaku manusia agar memiliki kepribadian dan watak sebagaimana amanat dari Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan bahwa :

*“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.*

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa resmi yang digunakan, bahasa mempunyai peranan yang sangat penting untuk berkomunikasi dengan manusia baik orang dewasa maupun teman sebayanya. Sebagaimana di rumuskan dalam Peraturan Presiden no 63 Tahun 2019 pasal 23 no (1) dan no (2) yang berbunyi :

“(1) Bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional, (2) Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan dalam seluruh jenjang Pendidikan”.

Berbicara merupakan keterampilan bagi anak, sehingga berbicara Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 114) keterampilan berbicara anak harus didukung dengan perbendaharaan kata atau kosakata yang sesuai tingkat perkembangan bahasa. Meskipun sarana yang lain ada tapi kosakata anak minim akan menyebabkan anak tidak dapat berbicara. Belajar berbicara merupakan proses bagi anak maupun orang dewasa. Proses berlangsung sesuai kebutuhan anak sehingga anak juga akan mampu berbicara sesuai dengan kemampuan atau kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada waktu PLP (Program Latihan Profesi) di lapangan secara langsung, guru memberikan pembelajaran bahasa pada anak hanya menulis beberapa kata di papan tulis dan guru menunjukkan huruf satu persatu setelah itu anak disuruh membacanya. Hasil pengamatan peneliti penggunaan metode seperti itu membuat anak jenuh dan bosan karena pembelajaran cenderung monoton dan tidak bervariasi. Sedangkan anak yang belum bisa mengenal huruf banyak yang tertinggal dan mengalami kebingungan untuk merangkai huruf menjadi sebuah kalimat, banyak pula anak-anak yang belum fasih membaca.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, peneliti berasumsi adapun cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan itu yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran, yaitu media pembelajaran *Busy Book* guna mempermudah pendidik dalam mengenalkan alfabetikal pada peserta didik, dengan desain yang menarik dapat membuat peserta didik termotivasi untuk membaca dan memudahkan peserta didik untuk mengingat huruf-huruf alfabet.

Menurut Wulansari *busy book/quiet book/ activities book* adalah media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain bermatrian flanel dan kertas yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang bersifat edukatif. *Busy Book* termasuk kedalam buku interaktif yang dibuat dengan warna-warna kontras menarik. *Busy Book* menekankan aktifitas yang berhubungan dengan keterampilan misalnya mencocokkan, bermain peran, dan memakai pakaian sendiri (zipper, ties, lacing, dan lain-

lain). Di setiap halaman *Busy Book* terdapat gambar-gambar lucu yang bisa dipasang, dibuka, ditempel, atau dipasangkan dari tema setiap halaman.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang digunakan di bidang desain instruksional sebagai panduan untuk menghasilkan desain yang efektif, komponen penting dalam proses pembuatan desain instruksional dengan model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, di mana setiap fasenya saling terkait dan berinteraksi satu sama lain (Aldoobie, 2015) dalam Nurzaelani (2018).

## 3. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### A. Tahap *Analysis* (Analisis)

#### 1) *Need Analysis*

Penelitian ini bermula dari kegiatan Program Latihan Profesi (PLP) di SDN Sindang Rasa yang berlokasi di Kp. Sindang Rasa RT 04 RW 06 Kel. Gunung Batu Kec. Bogor Barat Kota Bogor yang dimana guru memberikan pembelajaran Bahasa pada anak hanya menulis beberapa kata di papan tulis dan guru menunjukan huruf satu per satu setelah itu anak disuruh membacanya.

Metode tersebut membuat anak bosan dan jenuh karena pembelajaran cenderung monoton dan kurang bervariasi. Sedangkan anak yang belum bisa mengenal huruf banyak yang tertinggal dan mengalami kebingungan untuk merangkai huruf menjadi kalimat, terdapat pula anak-anak yang belum fasih membaca.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut peneliti berasumsi untuk memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak sekaligus memenuhi kebutuhan mereka seperti bermain, berkomunikasi dengan teman, meningkatkan keaktifan anak, dan meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan media pembelajaran busy book.

2) *Instructional Analysis* (Analisis Instruksional)

Guru di SDN Sindang Rasa pun belum banyak menggunakan media pembelajaran karena kurangnya sarana prasarana dan alat peraga pembelajaran di sana. Maka dari itu peneliti membuat dan menggunakan *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan mengenal huruf alfabet pada siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa Gunung Batu Bogor.

3) Analisis Materi Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang dilakukan ketika kegiatan PLP yang berlangsung di SDN Sindang Rasa Bogor, masih terdapat siswa yang kesulitan membaca bahkan masih terdapat pembelajar yang belum mengenal huruf alfabet sehingga kesulitan dalam menyusun huruf menjadi kata bermakna. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengambil materi mengenai membaca permulaan yang berisikan tentang pengenalan huruf alfabet dan beberapa objek gambar yang nantinya akan dibuat sehingga memudahkan siswa untuk membaca.

**B. Tahap *Design* (Desain)**

Ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

1) Pembuatan *Story Board*

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan gambaran media yang akan dibuat. Storyboard berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

2) Menetapkan materi

Pada tahap ini peneliti menetapkan materi tentang pengenalan alfabetikal untuk siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa Gunung Batu Bogor. Materi ini dipilih karena masih banyaknya siswa yang belum mengenal huruf alfabet dan bagaimana membuat kalimat. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran serta banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar bahasa Indonesia.

- 3) Pembuatan desain media
  - a. Menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran busy book, seperti: kain flannel, jarum, gunting, benang, lem tembak, tembakan lem, velcro (perekat untuk tempel buka)
  - b. Membuat pola buku, pola alfabet, pola gambar (buah-buahan, binatang dan benda lainnya)
  - c. Setelah membuat pola buku, pola alfabet dan pola gambar (buah-buahan, binatang dan benda lainnya) kain flannel di gunting sesuai dengan pola.

### **C. Tahap Development (Pengembangan)**

Dalam tahap Development terdiri beberapa tahapan, yaitu :

#### 1) Membuat Produk *Busy Book*

Penjahitan, pola buku yang telah di gunting lalu dijahit sesuai pola guna mendapatkan bentuk buku yang diinginkan. Lalu, lakukan hal yang sama pada pola alfabet dan gambar lainnya. Penempelan, setelah menjahit pola alfabet dan pola gambar tak lupa tempel juga velcro (perekat untuk tempel buka) di balik pola alfabet dan gambar tadi. Juga, tempel velcro di halaman buku sebagai tempat merekatkan alfabet dan gambar buah-buahan/ binatang/ benda-benda lainnya. Setelah sudah menjadi *Busy Book* (buku) jahit sisi di tiap lembar buku guna menghasilkan hasil yang sempurna dan enak di pandang mata.

#### 2) Uji Validator

Penilaian ahli media dan ahli desain pembelajaran dilakukan oleh Ibu Umi Fathonah M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan sekaligus Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan. Berdasarkan Uji Kelayakan yang telah dilakukan Ahli Media dan Desain Pembelajaran memperoleh rata-rata ai 3,72 dengan presentase kelayakan 93% yang termasuk pada kategori Sangat Layak untuk diujicoba kan pada tahap selanjutnya.

Penilaian ahli materi dilakukan oleh Ibu Nurlita S.Pd. selaku wali kelas dan sudah memiliki pengalaman mengajar lebih dari 5Tahun. Adapun alasan dipilihnya guru tersebut, karena memiliki kompetensi yang dapat menilai produk yang dikembangkan dari segi ahli materi. Berdasarkan Uji Kelayakan menunjukkan bahwa penilaian terhadap media *Busy Book* oleh Ahli materi memperoleh rata-rata nilai 3,73 dengan presentase

93,4% yang termasuk pada kategori Sangat Layak untuk diujicoba kan pada tahap selanjutnya.

Revisi Ahli Media & Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Materi, Revisi pada ujicoba ke ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi, yaitu penambahan gambar objek, penambahan huruf a-i-u-e-o dan penambahan tujuan pembelajaran umum (TPU) dan tujuan pembelajaran khusus (TPK) di dalam RPP pembelajaran. Untuk memperbaikinya pengembang telah menambahkan gambar objek, penambahan huruf a-i-u-e-o dan penambahan tiu dan tik sesuai saran yang diberikan oleh ahli.

### 3) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini produk di uji cobakan kepada 3 peserta didik sebagai ujicoba one to one dan 8 peserta didik (*small group*) kelas 1 di SDN Sindang Rasa Bogor. Dimana awalnya guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran di kelas setelah adanya *Busy Book* ini peneliti melakukan uji coba produk kepada 8 peserta didik tersebut pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang mengenal huruf alfabet. Kedua, setelah menjelaskan materi langkah selanjutnya peneliti menggunakan media busy book. Ketiga, peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan *Busy Book* tersebut dan peserta didik menggunakan media tersebut untuk belajar mandiri. Keempat, siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan media *Busy Book* tersebut. Kelima, peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang kurang dipahaminya. Keenam, guru me-review kembali materi yang telah disampaikan secara lisan dan materi yang telah disampaikan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran busy book.

### 4) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dilakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan minat baca siswa. Berikut rekapitulasi hasil angket responden yang diberikan kepada siswa di SDN Sindang Rasa Bogor.

Pada tahap ini dilakukan uji coba one to one dan uji coba small group, Hasil dari penilaian menunjukkan menunjukkan bahwa penilaian terhadap media *Busy Book* yang di uji coba kan pada siswa one to one memperoleh rata-rata nilai 3,31 dengan presentase

90,87% yang termasuk pada kategori Sangat Layak untuk diujicoba kan pada tahap selanjutnya.

Setelah produk di uji coba kan pada siswa secara one to one maka langkah selanjutnya yaitu melakukan ujicoba secara small group sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli. Hasil dari penilaian uji coba small group menunjukkan ahwa penilian terhadap media *Busy Book* yang diujicobakan pada small group memperoleh rata-rata nilai 3,82 dengan presentase 95,6% yang termasuk pada kategori Sangat Layak.

Dalam uji coba kelayakan media *Busy Book* terdapat dua uji kelayakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu uji kelayakan secara teoritik yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Dan uji kelayakan secara empiris yang melibatkan siswa sebagai pengguna media *Busy Book*. Berikut presentase nilai kelayakan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *Busy Book* ini.

**Tabel 1. Persentase Penilaian dan Interpretasi Kelayakan**

Persentase Penilaian	Interpretasi
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Cukup Layak
0% ≤ 25%	Sangat Tidak Layak

Adapun data dari para ahli adalah sebagai berikut:

a. Ahli Desain Pembelajaran

Adapun penilaian yang di uji oleh ahli media dan ahli desain pembelajaran terhadap media *Busy Book* yang terdiri dari beberapa aspek. Hasil penilaian dari pengujian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli desain pembelajaran menunjukan nilai bahwa penilaian ahli media dan ahli desain pembelajaran pada aspek Penyajiakn/Desain pembelajaran bernilai 80%, aspek kegrafikan bernilai 100%, aspek Tampilan desain senilai 95,8%, aspek Tata letak senilai 100% dan aspek tampilan fisik media senilai 100%.

b. Ahli Materi

Adapun penilaian yang di uji oleh ahli materi terhadap media *Busy Book* yang terdiri dari beberapa aspek. Berikut ini hasil penilaian dari pengujian oleh ahli materi

menunjukkan bahwa penilaian ahli materi pada aspek Tujuan Pembelajaran bernilai 75%, aspek Materi/isi bernilai 92,8%, aspek Keabsahan senilai 95,8%, aspek Penyajian senilai 100%.

c. Uji coba *one to one* dan Uji coba *small group*

Adapun penilaian yang di uji coba kan pada siswa secara one to one terhadap media *Busy Book* yang terdiri dari beberapa aspek menunjukkan ahwa penilaian siswa secara one to one pada aspek Penyajian/Desain pembelajaran bernilai 94,1%, aspek kegrafikan bernilai 94,7%, Hasil dari ujicoba kelayakan *Busy Book* dengan kategori Sangat Layak untuk di gunakan dalam pembelajaran berdasarkan teknik analisis data yang telah di paparkan sebelumnya. Selanjutnya Uji coba *small group*, penilaian yang telah dilakukan pada Uji Coba *small group* menunjukkan bahwa penilaian siswa secara *small group* pada aspek Penyajian/Desain pembelajaran bernilai 94,06% aspek kegrafikan bernilai 95,05%, Hasil dari ujicoba kelayakan *Busy Book* dengan kategori Sangat Layak untuk di gunakan dalam pembelajaran berdasarkan teknik analisis data yang telah di paparkan sebelumnya.

#### 4. PEMBAHASAN

a. Faktor Pendukung dan Penghambat

1) Faktor Pendukung

- a) Kurangnya fasilitas mengajar berupa media pembelajaran khusus nya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi Membaca Permulaan.
- b) Diperlukannya media yang bisa untuk mempelajari huruf alfabet.
- c) Perlunya media yang bisa membuat siswa termotivasi untuk belajar mengenal alfabet dan merangkai huruf menjadi kata bermakna.

2) Faktor Penghambat

- a) Diperlukannya biaya yang lumayan besar untuk membuat media *Busy Book*.
- b) Pembuatan media *Busy Book* yang cukup rumit dan detail.
- c) Memerlukan biaya tambahan jika terdapat perbaikan yang cukup signifikan.

b. Kelebihan dan kelemahan Media *Busy Book*

1) Kelebihan media *Busy Book*:



- a) Mudah untuk digunakan.
  - b) Pilihan yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran.
  - c) Media sederhana yang mudah dibuat.
  - d) Media sederhana dengan bahan yang mudah didapat.
  - e) Tidak membutuhkan banyak alat bantu untuk menggunakannya.
  - f) Mudah dibawa kemana saja.
  - g) Awet, menarik dan mampu memotivasi siswa.
- 2) Kelemahan media *Busy Book*
- a) Membutuhkan ruang penyimpanan
  - b) Rumit jika mau diperbaiki
  - c) Jika terlalu sering di copot pasang kain flannel akan mudah kusut
  - d) Media akan sulit digunakan untuk siswa yang mengalami gangguan penglihatan
  - e) Tidak dapat sepenuhnya melayani siswa dengan gaya belajar selain visual.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil uraian penelitian, maka dapat di peroleh simpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media pembelajaran sederhana *Busy Book* untuk meningkatkan kemampuan mengenal alfabet, membaca dan merangkai huruf menjadi kata bermakna dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Sindang Rasa menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze (Menganalisis Pemelajar dan menganalisis kebutuhan), Design (Membuat story board desain produk), Development (Membuat Produk), Implementation (Melakukan uji coba produk kepada para validator dan siswa), Evaluation (Melakukan revisi/perbaikan produk).
- 2) Persentase Kelayakan media *Busy Book* setelah di ujicobakan pada ahli media dan ahli desain pembelajaran mendapatkan nilai persentase 95,16%. Ahli materi mendapatkan nilai persentase 90,9%. Uji coba siswa one to one mendapatkan nilai persentase 94,4%. Ujicoba siswa small group mendapatkan nilai persentase 94,55%. Dengan begitu presentase nilai kelayakan media *Busy Book* secara menyeluruh adalah 93,45% dan masuk dalam kategori sangat layak.

- 3) Media *Busy Book* dapat digunakan untuk membantu siswa mengenal huruf alfabet dan merangkai huruf menjadi kata bermakna. Dan membantu siswa untuk membaca kata.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran, antara lain :

### 1) Bagi Sekolah

Siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa memiliki kesulitan dalam membaca dan mengenal huruf alfabet, salah satu untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 1 di SDN Sindang Rasa dengan menggunakan media busy book. Media *Busy Book* ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mengenal huruf alfabet dan merangkai huruf menjadi kata bermakna.

### 2) Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *Busy Book* sebagai salah satu sumber referensi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan di rumah agar terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

### 3) Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan *Busy Book* sebagai salah satu media pembelajaran yang akan membantu proses berlangsungnya pembelajaran di kelas dan di rumah.
- b. Peserta didik mampu belajar aktif dalam menggunakan media pembelajaran Busy Book.

### 4) Bagi Peneliti

Media *Busy Book* untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya harus di perbanyak lagi objek/gambar yang ada. Karena semakin banyak objek/gambar yang ada maka akan semakin termotivasi siswa dalam merangkai huruf menjadi kata bermakna. Dan media yang di kembangkan peneliti bersifat media sederhana jadi menggunakannya harus berhati – hati agar tidak mudah rusak.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Benny, A. P. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Maudiarti, S., et al. (2015). *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Miarso, Y. H. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi kedua*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi . Universitas Negeri Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1-10.*
- Maribe, Robert, B., *Instructional Design : The ADDIE Approach*. USA : Springer New York Dordrecht Herdelberg London, ISBN : 978-0-387-09505-9, e-ISBN : 978-0387-09506-6, DOI 10.10071978-0-387-09506-5.
- Nizwardi, A. J. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurlaela, L. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* dalam meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak usia dini di Playgroup Islam Bina Balita Way Ham Bandar Lampung Tahun ajaran 2017/2018”. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Raden Intan Lampung.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile*. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 20(3), 264 - 279. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.8685>.
- Perpres. (2019) Peraturan Presiden no.63 pasal 23 no (1) dan no (2) tentang Penggunaan Bahasa Indonesia.
- Rayanto, Y. H., Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga *Academic & Research Institute*.
- Undang-undang sisdiknas. (2003) Undang-undang Republik Indonesia no 20 pasal 4 no (5) tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wulandari, C. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book* Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi” Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Guru Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Suthan Thaha Saifuddin, Jambi.