

## PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK PADA ASPEK LITERASI ANAK USIA DINI

Nur Alim Amri<sup>\*1</sup>., Nurzil Amri<sup>2</sup>., Hajerah<sup>3</sup>., Usman<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>2</sup>IAIN Kendari

<sup>3</sup>UNM Makassar

<sup>4</sup>Al-Ghazali Bulukumba

[nuralim.amri17@gmail.com](mailto:nuralim.amri17@gmail.com)<sup>1</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 12-Januari-2023

Disetujui: 30-Maret-2023

#### Kata Kunci:

Media pembelajaran;  
Numerasi; *Busy book*;

### ABSTRAK

**Abstrak:** Rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran *busy book* yang layak digunakan anak didik pada pengembangan literasi anak usia dini? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *busy book* yang layak digunakan dalam pengembangan literasi anak usia dini. Aspek pengembangan literasi merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikuasai oleh anak sejak dini sebagai salah satu bentuk pengembangan kognitif pada anak usia dini. Alasan tersebut menjadi pertimbangan untuk merancang media pembelajaran yang menarik bagi anak salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *busy book*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan 4 tahapan yaitu, *define, design, development, dan disseminate*. Kelayakan media pembelajaran *busy book* diperoleh dari dua ahli yang berposisi sebagai validator yang masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media memberikan hasil kategori sangat layak dengan persentase 90% dan kategori sangat layak pada ahli materi dengan persentase 93%. Sedangkan hasil tanggapan para pendidik sebagai pengguna memberikan persentase 90% dengan kategori sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada pengembangan aspek numerasi anak usia dini.

**Abstract:** *Formulation of the research problem, namely how to develop busy book learning media that are suitable for use by students in developing early childhood literacy? This study aims to produce busy book learning media products that are suitable for use in developing early childhood literacy. The aspect of literacy development is an important aspect for children to master from an early age as a form of cognitive development in early childhood. This reason is a consideration for designing learning media that is attractive to children, one of which is by using busy book learning media. This research uses the type of development research using 4 stages, namely, define, design, development, and disseminate. The feasibility of busy book learning media was obtained from two experts who had positions as validators who were media experts and material experts respectively. The results obtained from media experts gave very appropriate category results with a percentage of 90% and very feasible categories for material experts with a percentage of 93%. While the results of the responses of educators as users give a percentage of 90% with a very feasible category to use. So it can be concluded that the busy book learning media developed is very suitable for use in the learning process in developing aspects of early childhood literacy.*



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

### A. LATAR BELAKANG

Penyelenggaraan pendidikan pada usia dini memiliki peran penting dalam proses jenjang pendidikan dikarenakan proses ini merupakan peletakan pondasi pengetahuan yang kemudian menjadi dasar untuk tahap tumbuh kembang selanjutnya. Sebagaimana yang dirumuskan pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Isi undang-undang tersebut menerangkan bahwa pendidikan anak usia dini dilakukan sejak usia 0-6 tahun dengan memberikan bekal baik pada ranah pengetahuan dasar juga terkhusus pada ranah moral agama. Ranah moral agama anak dibiasakan untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan rohani. Aktivitas ini dilakukan dengan proses pembiasaan sehingga membentuk karakter dalam diri anak yang kemudian menjadi pondasi ataupun bekal mereka ketika menjalani kehidupan sosial dalam komunitas masyarakatnya. Pada ranah pengetahuan dasar anak diajarkan konsep pengetahuan yang menyentuh tumbuh kembang anak juga bertujuan sebagai bekal anak pada tahapan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Ranah pengetahuan dasar meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni/kreativitas. Pada aspek literasi (bahasa), dimulai dari mengembangkan kemampuan mendengarkan, menyimak, kemudian berbicara, pada level selanjutnya anak mulai belajar membaca kemudian pada tahap menulis. Bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain (Juliandini, A. I. dkk. 2022). Menurut Suggate et al., yang mengungkapkan bahwa bahwa terdapat hubungan antara perolehan kosakata, literasi, dan kemampuan oral pada anak (Dini, J. P. A. U. 2022). Sehingga aspek perkembangan literasi perlu untuk diperkenalkan dan dikembangkan sejak anak masih pada usia dini dengan menggunakan teknik dan media yang sesuai perkembangan anak. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran maka dikembangkan beberapa metode pembelajaran dengan konsep yang sesuai karakter anak usia dini. Seperti metode bercerita/ mendongeng, bercakap-cakap, bermain peran biasanya digunakan untuk pengembangan aspek bahasa. Selain penggunaan metode pembelajaran juga tidak kalah penting adalah penggunaan media pembelajaran dalam hal ini alat permainan edukatif sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran (TA, Ulfah, dkk. 2021).

Alat permainan edukatif dirancang sebagai media yang menarik, tahan lama, dan tidak berbahaya bagi anak. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai edukatif yang berkenaan dengan aspek perkembangan anak. Pengembangan media juga penting untuk dilakukan sesuai dengan kebutuhan aspek perkembangan dan metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dan memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Azhar Arsyad, 2011). Melihat antusias anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tentu tidak mungkin jika media yang disediakan tidak bervariasi. Anak tentu akan merasa bosan jika selalu menggunakan media yang sama setiap harinya. Kreativitas guru dalam mengembangkan media tentu menjadi hal yang sangat penting pada setiap lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dibutuhkan suasana belajar, strategi, dan media yang dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan pada anak secara optimal (Putri, A., 2022).

Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan sehingga dapat berfungsi sebagai media terapi khususnya bagi anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Brenner (Ika Putri, 2017) yang menerangkan beberapa manfaat terapi dari kegiatan bermain seperti dapat melatih pengendalian diri sehingga dapat mengungkapkan emosi dengan tepat ketika berinteraksi. Selain itu, bermain juga dapat menjadi sarana belajar untuk lebih empati terhadap perasaan diri dan orang lain. Menurut Gaity (2014) *busy book* berisikan tentang aktivitas sehari-hari. Melalui *busy book* anak dapat belajar tentang permainan-permainan yang unik dan menyenangkan karena memberikan banyak manfaat sebagai sarana stimulasi tumbuh kembang anak (Nurlela, 2018). *Busy book* dapat dirancang sesuai dengan aspek apa yang akan dikembangkan pada pembelajaran di lembaga PAUD. Menurut Kreasiumpy (Yuniarti, Y., & Sumarni, S. 2022) *busy book* merupakan sebuah buku yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi berbagai macam kegiatan yang dikemas dalam bentuk buku untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan membaca anak. Dalam pengembangan kognitif terkhusus pada pengenalan matematika dasar seperti membilang dan konsep lambang bilangan. Rancangan *busy book* dengan menerapkan aktivitas sederhana namun memacu aktivitas anak secara langsung dalam proses pembelajaran (Yuniarni. 2021). Tema *busy book* disesuaikan dengan yang ada kurikulum merdeka namun tetap sesuai dengan karakteristik dari lembaga satuan pendidikan yang akan dijadikan lokasi penelitian. Materi yang ada memuat capaian pembelajaran pada pembelajaran anak usia dini tingkat usia 5-6 tahun.

Tingkat kreativitas inilah yang terkadang menjadi pemicu sebuah lembaga pendidikan pada tingkat anak usia dini kurang berkembang. Sikap acuh para guru, model pembelajaran yang monoton dengan penggunaan media yang kurang tepat dan tidak menarik. Oleh karena berbagai permasalahan tersebut, maka penelitian ini mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaranyang terbilang masih sangat jarang digunakan pada lembaga pendidikan AUD khususnya di daerah pedesaan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah rangkaian lembaran informasi yang tersusun biasanya membentuk cerita atau tingkatan pengetahuan yang terbuat dari lembaran kain bekas atau kain flanel. Media pembelajaran tersebut dikenal dengan istilah *busy book*. Atas dasar pertimbangan di atas maka dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran *busy book* yang layak digunakan pada pengembangan aspek literasi anak usia dini? Maka, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *busy book* dalam pengembangan literasi anak usia dini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*research & development*) yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk. Sukmadinata (2015) “penelitian pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang

telah ada”. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang mencakup *define*: yang merupakan tahapan pertama untuk melakukan diagnosis pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik yang dianggap belum optimal. Tahapan selanjutnya yaitu *design* (rancangan) yaitu penetapan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan disusun sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *busy book*. Tahapan ketiga pengembangan (*development*) yaitu tahapan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan desain awal. Kemudian media pembelajaran tersebut dilakukan validasi oleh dua ahli media dan validasi dari ahli materi. Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi desain awal yang kemudian dilakukan uji coba terhadap lembaga pendidikan yang akan menerapkan media pembelajaran tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket dan observasi untuk memperoleh data yang lengkap dan sistematis. Instrument yang digunakan meliputi angket pendidik, angket validasi ahli media, dan ahli materi dengan menggunakan skala likert.

Table 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat kurang layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

(Sugiyono, 2014)

Adapun teknik analisis data menggunakan rumus persentase, dimana:  $P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$  = frekuensi yang dicari persentasenya

$\sum xi$  = jumlah keseluruhan nilai ideal

Hasil dari analisis data kemudian dapat dilihat kelayakan media pembelajaran berdasarkan pada table di bawah ini:

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu revisi
65% - 74%	Cukup	Perlu revisi
55% - 64%	Kurang	Perlu revisi
0% - 54%	Sangat kurang	Perlu revisi

(Arikunto, 2010)

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan metode 4D yang terdiri dari *difine*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Pada tahapan yang pertama yaitu tahap pendefinisian dilakukan melalui beberapa tahap untuk menemukan sumber masalah dari proses pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara dan observasi. Salah satu masalah yang muncul adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Selama ini, pendidik lebih banyak menghabiskan waktu mengajar dengan menggunakan kertas-kertas tugas (lembar kerja siswa) yang dikombinasikan dengan penggunaan pensil. Sehingga, tampak tidak ada perbedaan antara konsep pembelajaran di Taman Kanak-kanak dengan tingkat sekolah dasar. Tahapan selanjutnya yaitu melakukan analisis terhadap karakteristik gaya belajar peserta didik yang cenderung berbeda-beda. Namun, para peserta didik lebih cenderung menyukai pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang aktif kepada mereka.

Pada peninjauan hasil belajar dengan mengamati capaian perkembangan anak yang masih sangat jauh dari capaian yang diharapkan menunjukkan bahwa pendidik mesti merubah gaya pendekatan belajar yang mereka terapkan. Kemudian dilakukan penentuan spesifikasi tujuan pembelajaran dalam hal ini adalah capaian pembelajaran literasi yaitu anak mampu memahami berbagai informasi, anak mampu mengkomunikasikan ide dan perasaannya secara lisan, tulisan atau dalam berbagai karya, serta menunjukkan minat terhadap buku.

Pada tahapan perencanaan juga dilakukan beberapa langkah yaitu penyusunan instrument yang digunakan sebagai angket untuk ahli materi dan ahli media serta instrument uji coba selain itu juga dilakukan perencanaan desain media dan materi pembelajaran. Setelah rancangan model media pembelajaran disetujui oleh para ahli, dengan berbagai pertimbangan dan saran yang diberikan, kemudian dilakukan pengembangan media pembelajaran *busy book* sesuai dengan saran tadi. Tahapan pengembangan desain awal media pembelajaran *busy book* yang kemudian dilakukan validasi desain media dan isi materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh

tanggapan mengenai kesesuaian materi yang diajarkan dengan tingkat usia perkembangan anak pada fase pondasi. Selain itu, validasi media ditujukan untuk mendapatkan tanggapan mengenai informasi kelayakan dan keefektifan sehingga saat digunakan dapat memberikan manfaat pada capaian perkembangan anak didik. Hasil penilaian ahli materi dan media dapat dilihat pada table berikut:

Table 2. Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

No	Yang Dinilai	Hasil Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1	Sajian	85	80
2	Kemenarikan	85	75
3	Relevan	90	90
4	Akurat	90	80
5	Kesesuaian	95	90
<b>Rata-rata</b>		<b>89</b>	<b>83</b>
$\Sigma$ Rata-rata		<b>86</b>	

Diperoleh hasil dari penilaian yang diberikan oleh ahli materi dari lima aspek yang dinilai pada materi media pembelajaran yang menunjukkan berada pada kategori sangat baik dengan perolehan sebesar 86%. Sehingga, dengan kualifikasi tersebut dapat dipastikan ahli materi telah menyetujui hasil analisis materi masuk pada kriteria sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi.

Table 3. Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No	Yang Dinilai	Hasil Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1	Kesesuaian materi	87	90
2	Nilai motivasi	91	85
3	Tampilan	80	85
4	Navigasi	80	90
5	Pedagogi	90	95
<b>Rata-rata</b>		<b>85.6</b>	<b>89</b>
$\Sigma$ Rata-rata		<b>87.3</b>	

Pada tabel 3 menunjukkan persentase kelayakan dari semua aspek yang dinilai dari kedua ahli menunjukkan nilai rata-rata 87,3%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *busy book* sangat layak digunakan dan tidak perlu direvisi. Selanjutnya dilakukan uji coba media pembelajaran *busy book* terhadap para peserta didik untuk melihat kelayakan penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini di tingkatan Taman Kanak-kanak. Meskipun media ini sudah layak digunakan, ada beberapa perbaikan sesuai dengan saran dari ahli yang perlu untuk diperbaiki seperti: 1) lebih diperbanyak lembar halaman yang memberikan ruang kerja bagi anak; 2) lebih baik menggunakan lem atau jahitan agar tidak mudah terlepas; 3) lebih ditambahkan lagi lembar halamannya agar anak lebih lama kegiatannya.

Setelah direvisi berdasarkan hasil validasi para ahli, kemudian dilakukan uji praktis pada 3 orang pendidik tingkat fase pondasi di TK Insan Cita Masamba. Ketiga pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *busy book* dan memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ketiga pendidik yang menyatakan bahwa media cukup praktis dan mudah untuk digunakan serta memiliki nilai interaktif antara pendidik dan peserta didik. Masing-masing pendidik memberikan penilaian 86 dari pendidik 1, nilai 88 dari pendidik 2 dan nilai 80 dari pendidik 3. Dari ketiga nilai tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 85% atau dengan kategori sangat baik.

Uji selanjutnya yaitu uji efektivitas yang dilakukan pada anak selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan analisis statistik nonparametric uji *Wilcoxon*.

Table 4. Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics <sup>b</sup>	
	setelah - sebelum
Z	-3.923 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Pada bagian *test statistics* menunjukkan hasil uji *Wilcoxon*, yang diperoleh perhitungan  $Z (-3,923)$  dengan nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak. Artinya, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *busy book* terhadap aspek literasi anak.

Tahapan akhir yaitu penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji coba. Penyebaran dilakukan masih secara terbatas pada satuan pendidikan Taman Kanak-kanak di Kecamatan yang sama pada lokasi penelitian dilakukan. Penyebarannya dilakukan dengan memproduksi media pembelajaran *busy book* dengan tampilan yang sama lalu dibagikan ke lembaga pendidikan sekitar.

Media pembelajaran *busy book* yang dikembangkan menurut para pendidik yang cukup mudah digunakan serta mudah dibawa kemana saja dan sangat praktis digunakan. Menurut Ramashani dan Sudarsini (2018) media *busy book* memiliki manfaat untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Untuk menstimulasi aspek literasi pada anak lebih banyak memberikan pengalaman belajar membentuk kata dan kalimat yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan pada lembaran halamannya. Permainan kata dan huruf dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Amri, N. A. (2021). Selain itu, pengembangan aspek literasi tidak hanya sebatas mengenalkan huruf dan mengejanya akan tetapi lebih dari itu, di mana anak dituntut untuk mampu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan kekasaraan (Putri, A., et al. (2022).

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Analisis data dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *busy book* menunjukkan bahwa media *busy book* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek literasi anak usia dini. Akan tetapi pengembangan media ini mesti disesuaikan dengan kebutuhan terutama pada tampilan yang menarik dan materi yang sesuai serta nilai motivasi bagi anak untuk menggunakan media tersebut. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai-nilai indikator tersebut telah dicapai melalui hasil validasi para ahli dan hasil uji coba kepada pendidik untuk melihat kelayakannya serta uji coba kepada peserta didik untuk melihat kebermanfaatannya dalam mencapai aspek perkembangan anak.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23-27.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449-1460.
- Gaity, Fitri. (2014). *Mainan Edukasi dari Flanel*. Surabaya: Tiara Aksa.
- Indrijati, Herdina. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Juliandini, A. I., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenali Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 783-789.
- Nurlela, Lela. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/5720/1/skripsi.pdf>.
- Putri, A., Akib, T., & Amri, N. A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di Tk Islam Mashita Gowa. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1(3), 116-121.
- Putri, Ika. (2017). *Penerapan Teknik Imajinatif Pretend Play terhadap Penanganan Masalah Perilaku Agresif Anak Korban Kekerasan Seksual di Bandung*. PEKSOS: Jurnal Ilmiah Pekerja Sosial Vol 16 No. 1.
- Singh, R., Bisht, N., & Parveen, H. (2019). Principles, milestones and interventions for early years of human growth and development: an insight. *Int J Curr Microbiol Appl Sci*, 8(6), 181-190.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sukmadinata. (2004). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Yuniarni, D. (2021). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 513-525.

Yuniarti, Y., & Sumarni, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Busy Book di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al Karima. *Eksistensi*, 3(2).