

## **Pengembangan Media Busy Book Model Addie Sebagai Pembelajaran Motorik Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini**

Name: **Regita Nada Kencana Indianti, Ibud Priono Iaksono, Retno Danu Rusmawati**  
Email correspondence: [regitaindianti@gmail.com](mailto:regitaindianti@gmail.com)  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

### **ABSTRACT**

Busy Book has a function that is quite a lot proven from previous studies. However, in the current research, researchers want to know how the Busy Book learning media is able to have a positive impact on children in improving motor skills, not only fine motor skills, but also gross motor skills and abilities in the form of creativity at an early age. The use of R & D is appropriate in the preparation of this development research paper. The use of the ADDIE model is one of the guidelines in making study books in the form of "busy books", because the ADDIE model can provide product evaluations and revisions according to the stages. The data analysis technique in this study used qualitative and quantitative analysis techniques. The results of the data show that the validation value of material experts is 76.3%, media experts are 94%, and design experts are 90%, while the results of the small group test assessment are 91.4% and large group (field) tests are 93.8%, and the average result of student assessment of the activities carried out on the busy book is 86. The results obtained are concluded based on the established criteria, so it can be said that the busy book ADDIE model media can be used as motor learning and creativity in early childhood.

**Keywords:** Busy Book; Motor Ability; Creativity; Early childhood

### **INTRODUCTION**

Pada dasarnya anak-anak didorong untuk dapat belajar dengan cara mengamati dan mengeksplorasi berbagai topik sesuai dengan minat mereka masing-masing. Berbagai media pembelajaran dan bahan stimulasi telah tersedia untuk anak-anak, seperti media untuk belajar musik, menggambar, melukis, memahat, kolase, dan sebagainya. Anak akan berhasil melakukan berbagai hal tersebut, apabila orang tua mampu bekerja sama dan terus mendampingi anak. Sehingga pembelajaran yang didapat oleh anak tidak hanya di sekolah melainkan dimana saja dan kapanpun. Pada awal anak, terjadi beberapa perubahan pada perkembangan anak setelah melewati masa bayi, seperti perubahan fisik, kognitif, dan sosioemosional (Feist & Feist, 2006). Perubahan fisik anak-anak terlihat jelas pada pertumbuhan tinggi badan dan berat badan.

Menurut Santrock (2011) pertumbuhan anak perempuan lebih kecil dan lebih ringan dibandingkan dengan anak laki-laki, sedangkan perubahan kognitif dan sosio emosional terlihat ketika anak dihadapkan pada suatu masalah. Kognitif merupakan hal penting pada perkembangan manusia, terutama pada masa anak usia dini. Kognitif merupakan proses berfikir seseorang dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sebuah kejadian atau peristiwa (Ahamad, 2011 dalam Prakarsi et.al, 2020). Kognitif

dapat membentuk kematangan berfikir anak dalam memecahkan sebuah masalah. Keaktifan anak dalam berpikir, membuat anak terus ingin mencari tau dan melakukan hal-hal apa saja yang ingin ia lakukan. Perlakuan yang dilakukan oleh anak akan menggerakkan sistem motorik pada dirinya, baik motorik kasar (Gross Motor Skill) atau motorik halus (Fine Motor Skill).

Pada motorik halus, usia tiga tahun anak-anak telah memiliki kemampuan untuk mengambil benda terkecil antara ibu jari dan jari telunjuk. Dalam beberapa waktu mereka akan merasa canggung dengan apa yang mereka lakukan. Pada usia tiga tahun, anak dapat melakukan kegiatan motorik halus, seperti menyusun menara dengan balok, menempatkan balok berbentuk pola pada lubang yang sama dengan pola tersebut, dan sebagainya. Semakin bertambahnya usia, kemampuan motorik halus anak akan semakin meningkat. Akan tetapi terdapat kemungkinan terbesar anak akan mengalami kesulitan dalam menyusun balok. Hal tersebut dikarekan mereka ingin menempatkan balok-balok tersebut menjadi menara yang cukup tinggi dengan sempurna. Pada usia lima tahun, kemampuan motorik halus anak semakin berkembang dengan baik dan mampu melakukan hal-hal lebih detail dari sebelumnya. Dikarenakan semua gerakan yang mereka lakukan dikoordinasikan bersama dengan apa yang mereka lihat. Kemampuan-kemampuan yang dilakukan oleh anak akan didukung dengan dorongan dari orang-orang sekitar (Martin & Pear, 2015). Mereka dapat melakukan pembelajaran di rumah ataupun di sekolah.

Pada saat ini, untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, anak harus memiliki kemampuan untuk menulis, menggambar, melukis, mengancingkan baju, menyikat gigi, mencuci tangan, dan sebagainya. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan motorik halus pada anak. Menurut Harlock (2011) dalam (Fitriyah, Purnama, Febrianti, Suismanto, & Aziz, 2021) Perubahan kemampuan motorik yang terjadi pada anak dapat ditunjukkan dengan pengendalian gerakan yang kasar pada koordinasi otot-otot kecil. Hal tersebut yang nantinya dapat menjadikan perhatian khusus bagi orang tua atau guru dalam melatih dan memberikan stimulus untuk mengkoordinasikan gerakan motorik anak secara lebih halus. Gerakan motorik halus merupakan kemampuan kinestetik yang mengkoordinasikan antara mata, tangan, motorik visual, dengan tingginya regulasi gaya presisi. Gerakan motorik halus diantaranya seperti menggunting, meronce, menulis, mewarnai, menempel, dan aktivitas lainnya. Dalam melatih kemampuan motorik pada anak dapat menggunakan berbagai macam media, seperti kirigami, kolase, dan Busy book. Media kirigami yang dilakukan oleh Rakihmawati, Lestari dan Hartati pada tahun 2018 digunakan untuk melihat adanya pengaruh atau rangsangan yang didapat bagi anak, sedangkan pada media kolase yang dilakukan oleh Misiyanti, Parmiti, dan Wirya pada tahun 2018, digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

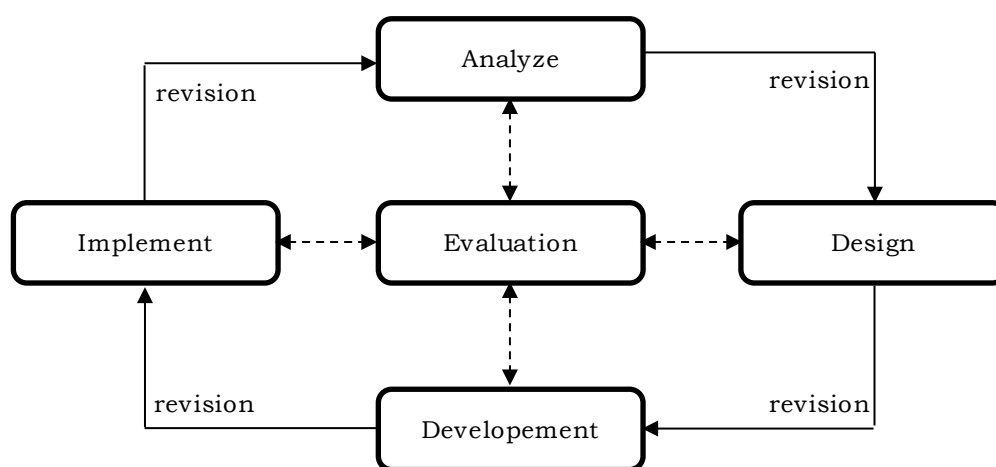
Pada media busy book digunakan sebagai media bermain bagi anak berbentuk buku yang terbuat dari bahan kain flannel (Fitriyah, Purnama, Febrianti, Suismanto, & Aziz, 2021). Buku tersebut dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tema yang ingin diajarkan. Variasi lain yang dapat digunakan untuk melatih sistem gerak motorik anak adalah dengan menambahkan zipper (resleting), kancing baju, kain perca, dan lain sebagainya, sehingga kemampuan motorik anak dapat lebih kompleks. Busy book juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan problem solving bagi anak. Busy book dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak (Suwatra, Magta, & Christiani, 2019). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amaris pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Media Busy book terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di TK

Fadhila Amal 3 Padang”, busy book sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Pada penelitian lainnya, busy book juga dapat meningkatkan kemampuan anak dan meningkatkan respon yang baik pada anak. Anak merasa bahagia dan senang ketika dihadapkan dengan media busy book. Hal tersebut dikarenakan, warna dan cara penyajian yang menarik membuat keingintauan anak semakin meningkat dan mencoba untuk mengaplikasikannya sesuai dengan perintah pembelajaran dan pengerjaan yang telah dirangkai pada media busy book tersebut.

Berdasarkan pada uraian di atas, Busy book memiliki fungsi cukup banyak dibuktikan dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Namun dalam penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, peneliti lebih ingin menekankan bagaimana media pembelajaran Busy book mampu memberikan dampak yang positif kepada anak untuk mengetahui kemampuan motoriknya. Tidak hanya pada motorik halus, melainkan juga pada motorik kasar dan kemampuan dalam bentuk kreativitas pada anak usia dini. Maka dari itu, pengembangan media Busy book diharapkan dapat memberikan media yang baru untuk mengetahui kemampuan motorik dan kreativitas pada anak usia dini. Sehingga, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Busy book Model ADDIE sebagai Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini”.

## METHOD

Model Pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari tiap tahapannya, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implement (implementasi), and Evaluate (evaluasi). Berikut merupakan gambar bagan pada tahapan model ADDIE. Model ADDIE menggunakan pendekatan sistem untuk mengatur tahapan langkah yang lebih logis (Cahyadi, 2019). Model instruksional ADDIE merupakan proses dari lima tahapan. Penggunaan model ADDIE menjadi salah satu pedoman dalam pembuatan buku ajar berupa “busy book”, dikarenakan model ADDIE dapat memberikan evaluasi dan revisi produk sesuai dengan tahapannya, sehingga buku ajar yang dihasilkan menjadi valid dan reliabel



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE

## RESULT AND DISCUSSION

### A. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan yang terjadi di TK Ceria Mandiri untuk menentukan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### 1. Analisis Kinerja

Tujuan dari analisis kinerja adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran yang diterapkan pada TK Ceria Mandiri. Untuk mengetahui kondisi tersebut, peneliti mendapatkan data dari hasil observasi dan interview (wawancara) yang dilakukan dengan kepala sekolah tersebut. Berikut adalah hasil yang didapatkan selama observasi dan wawancara berlangsung:

- a. Pada saat ini, TK Ceria Mandiri telah melakukan pembelajaran secara luring (luar jaringan). Pada masa pandemi, TK Ceria Mandiri juga melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan/ online) melalui aplikasi zoom. Namun berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran yang dilakukan secara daring sangatlah kurang efektif bagi anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diberikan untuk anak menjadi sangat terbatas, sehingga anak kurang dapat mengeksplorasi diri lebih jauh, misalnya dalam kegiatan pembelajaran motorik. Apabila kegiatan tersebut dilakukan secara daring, maka anak yang memiliki kemampuan motorik rendah akan membutuhkan pertolongan untuk menggerakkan jari-jarinya, sehingga kemampuan kreativitasnya juga secara otomatis akan berpengaruh semakin memburuk.
- b. Baik daring maupun luring, pembelajaran motorik yang diberikan kepada siswa adalah dengan memberikan selembar kertas pada masing-masing siswa untuk melakukan kegiatan menggambar, mewarnai, melukis, mengkolase, dan lain sebagainya. Tidak ada media buku yang digunakan secara berulang sebagai pembelajaran motorik.

#### 2. Analisis Siswa

Tujuan analisis siswa adalah untuk memperhatikan bagaimana karakteristik siswa dalam memahami setiap materi yang diajarkan, terutama pada pembelajaran motorik dan kreativitas. Berikut adalah hasil pengamatan yang telah dilakukan di TK Ceria Mandiri:

- a. Siswa yang berada di kelas berjumlah 15 siswa, dimana setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada yang duduk diam memperhatikan, ada yang berdiri, berlari, hingga tidur di dalam kelas.
- b. Siswa akan memperhatikan materi pembelajaran apabila materi dan media yang diberikan terlihat menarik dan menyenangkan untuk dicoba.
- c. Siswa yang aktif bergerak, belum tentu memiliki kemampuan lebih rendah dibandingkan dengan yang lain. Nyatanya ketika observasi dilakukan, siswa yang melakukan banyak aktivitas sekaligus guru sedang menerangkan materi, siswa tersebut paham dengan apa yang disampaikan oleh guru.
- d. Beberapa siswa yang kurang paham, akan menanyakan kembali kepada gurunya atau kepada teman kelasnya.

#### 3. Analisis Fakta, Kosep, Prinsip, dan Prosedur Materi Pembelajaran

Pada analisis ini, mengidentifikasi hal-hal utama dalam membuat materi yang akan disusun secara sistematis dan disampaikan kepada siswa. Berikut

merupakan materi pembelajaran motorik dan kreativitas anak usia dini yang diterapkan di TK Ceria Mandiri: Untuk melatih kemampuan motorik kasar, guru memberikan permainan ular tangga untuk melatih kemampuan melompat pada anak usia dini dan Untuk melatih kemampuan motorik halus, guru lebih banyak memberikan lembar gambar yang siap diwarnai oleh anak. Pewarnaan yang dilakukan oleh siswa dapat berupa media crayon, cat air, air sumbu, dan sebagainya.

#### 4. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada analisis tujuan pembelajaran memiliki tujuan untuk menentukan kompetensi yang dimiliki oleh siswa dan nantinya akan mudah dikembangkan dalam proses pembuatan bahan ajar sesuai dengan proses pembelajaran. Pada TK Ceria Mandiri, tujuan pembelajaran motorik dan kreativitas siswa adalah agar mampu memiliki gerakan yang terkoordinasi dengan baik, sehingga siswa dapat memiliki kemampuan dalam melakukan kegiatan apapun tanpa bantuan dari orang lain, khususnya dalam kegiatan yang dilakukan sehari.

#### B. Desain (Design)

Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga kegiatan, yaitu menyusun kerangka konseptual materi, menentukan sistematika penyusunan draft media pembelajaran, dan merancang bentuk lembar penilaian pada media



Gambar 2. Isi dalam busy book

#### C. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan merupakan kegiatan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pembuatan media busy book yang telah disusun selanjutnya divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan angket penilaian yang telah disusun sesuai dengan kategori penilaian pada media busy book. diharapkan dapat memberikan penilaian untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih relevan dan layak digunakan untuk anak usia dini. Hasil penilaian dari para ahli validasi akan dijadikan sebagai pedoman revisi media busy book agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 3. Busy book

1. Validasi ahli materi

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \text{nilai skala maksimal} \times \text{jumlah butir} \\ &= 5 \times 11 = 55 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriteria} (\%) &= \frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{42}{55} \times 100 = 76,3\% \end{aligned}$$

Hasil akhir perhitungan yang didapat adalah sebesar 76,3% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa *Busy Book* sebagai Media Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini layak digunakan berdasarkan pada isi materi.

2. Validasi ahli media

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \text{nilai skala maksimal} \times \text{jumlah butir} \\ &= 5 \times 10 = 50 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriteria} (\%) &= \frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{47}{50} \times 100 = 94\% \end{aligned}$$

Hasil akhir perhitungan yang didapat adalah sebesar 94% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa *Busy Book* sebagai Media Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini sangat layak digunakan berdasarkan dari segi media.

3. Validasi ahli desain

$$\text{Skor Maksimal} = \text{nilai skala maksimal} \times \text{jumlah butir}$$

$$= 5 \times 10 = 50$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriteria} (\%) &= \frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{45}{50} \times 100 = 90\% \end{aligned}$$

Hasil akhir perhitungan yang didapat adalah sebesar 90% dimana angka tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”, sehingga dapat dikatakan bahwa *Busy Book* sebagai Media Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini sangat layak digunakan berdasarkan dari segi desain.

#### D. Implementasi (Implementation)

##### 1. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil digunakan untuk mengetahui hambatan apa saja yang dialami oleh siswa selama penggunaan media *busy book*, dan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *busy book* setelah mereka menggunakannya. Berikut adalah hasil respon pada uji kelompok kecil.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah skala jawaban
1	Ahmad Faris Maulana	47
2	Afanin Rafanda Huwaida	45
3	Falisa Filza Azzahra	49
4	Raditya Rifqi Abriyani	44
5	Arka Satria Erlangga	47
6	Brian Nabil Almansyah	39
7	Salmania Bilqis Fauziah	49
TOTAL		320

Berdasarkan pada hasil angket diatas, maka dapat dihitung presentase persamaan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \sum \text{nilai skala maksimal} \times \text{jumlah responden} \\ &= 50 \times 7 = 350 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriteria} (\%) &= \frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{320}{350} \times 100 = 91,4\% \end{aligned}$$

Hasil yang telah diperoleh dari perhitungan diatas adalah sebesar 91,4% dimana jumlah tersebut masuk pada kategori sangat baik. Respon yang diberikan siswa secara langsung juga terlihat senang dan antusias untuk menggunakan media *busy book* tersebut.

## 2. Uji Kelompok Kecil

Pada uji kelompok besar atau uji lapangan aktivitas yang dilakukan sama ketika melakukan uji kelompok kecil. Perbedaannya hanya pada jumlah siswa. Pada uji lapangan ini, peneliti menggunakan 15 siswa kelas TK A1 di TK Ceria Mandiri. Hasil uji lapangan berupa angket respon yang akan dijawab oleh siswa dan melihat bagaimana bentuk responnya secara langsung untuk menentukan besaran skala yang sesuai. Berikut adalah hasil angket respon yang didapat.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Uji Kelompok Besar (Lapangan)

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah skala jawaban
1	Ach. Robby Hakiki	44
2	Afanin Rafanda Huwaida	45
3	Aflah Ahmad Zaidan	45
4	Ahmad Faris Maulana	49
5	Ahmad Fikri Dwi Saputra	49
6	Aleeka Serac	50
7	Alica Nayla Putri	50
8	Arka Satria Erlangga	50
9	Falisa Filza Azzahra	47
10	Galang Aliraja	39
11	Hawwa Maureen Nashwa Fibrianto	44
12	M. Alvino Virendra Shafwan	47
13	M. Rasta	47
14	Raditya Rifqi Abrizan	49
15	Sabrina Aulia Gafina Putri	49
	TOTAL	704

Berdasarkan pada hasil angket diatas, maka dapat dihitung presentase persamaan sebagai berikut.

$$\text{Skor Maksimal} = \sum \text{nilai skala maksimal} \times \text{jumlah responden}$$

$$= 50 \times 15 = 750$$

$$\text{Skor Kriterion (\%)} = \frac{\sum \text{nilai skala responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{704}{750} \times 100 = 93,8\%$$

Hasil yang telah diperoleh dari perhitungan diatas adalah sebesar 93,8% dimana jumlah tersebut masuk pada kategori sangat baik. Beberapa respon yang diberikan siswa secara langsung juga terlihat senang dan antusias untuk menggunakan

media *busy book* tersebut. Beberapa siswa ada yang aktif dan ada juga pasif. Mereka yang pasif memiliki tingkat keingintahuan cukup rendah dibandingkan dengan yang aktif, sehingga penilaian yang didapat harus disesuaikan dengan minat yang mereka inginkan.

#### E. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Pada tahap ini data dilihat pada lembar penilaian siswa terhadap perlakuannya pada media busy book. Data dikumpulkan dari responden uji lapangan yang berjumlah 15 siswa di kelas TK A1 TK Ceria Mandiri. Berikut adalah hasil nilai siswa selama melakukan aktivitas disetiap halaman busy book. Hasil perhitungan secara keseluruhan untuk menentukan apakah *busy book* layak digunakan atau tidak sebagai pembelajaran motorik dan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan melakukan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriterion (\%)} &= \frac{\sum \text{nilai siswa}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{1291}{1500} \times 100 = 86\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan yang didapat sebesar 86%, sehingga kriteria penilaian masuk dalam kategori “sangat baik”. Maka dari itu media *busy book* sangat baik digunakan sebagai pembelajaran motorik dan kreativitas pada anak usia dini.

### CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Busy Book Model ADDIE sebagai Pembelajaran Motorik dan Kreativitas Anak Usia Dini”, dapat disimpulkan bahwa media busy book “sangat layak” digunakan sebagai pembelajaran motorik dan kreativitas pada anak usia dini. Hal tersebut dirincikan sebagai berikut.

1. Pengembangan media busy book sebagai pembelajaran motorik dan kreativitas anak usia dini disusun dan dianalisis berdasarkan pada model ADDIE, yaitu mulai dari tahap analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).
2. Kelayakan media busy book dapat dilihat berdasarkan penilaian dari para ahli dan angket respon uji kelompok kecil, serta uji lapangan. Apabila dilihat dari hasil penilaian dari para ahli, yaitu penilaian ahli materi sebesar 76,3%. Sedangkan penilaian dari ahli media dan ahli desain, sebesar 94% dan 90%. Pada penilaian angket respon siswa yang dikumpulkan saat uji kelompok kecil dan uji lapangan, nilai yang didapat sebesar 91,4% dan 93,8% dengan rata nilai siswa saat uji lapangan sebesar 86. Berdasarkan pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan media busy book model ADDIE “sangat layak” digunakan sebagai pembelajaran motorik dan kreativitas anak usia dini.
3. Besaran nilai keseluruhan yang didapat pada aktivitas motorik adalah sebesar 1035 dari 1200, dan untuk kegiatan kreativitas adalah 256 dari 300, sehingga dapat dikatakan

bahwa hasil tersebut mendekati nilai maksimal dan baik digunakan sebagai pembelajaran motorik dan kreativita anak usia dini.

## REFERENCES

- Desombre, C., Lamotte, M., & Jury, M. (2019). French teachers' general attitude toward inclusion: The indirect effect of teacher efficacy. *Educational Psychology, 39*(1), 38-50.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 4*(2), 1156-1163.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Tumbuh Kembang Anak The Importance of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, 8*(1), 50-58.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, R. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaga, 3*(1), 35-43.
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institution. *Universal Journal of Education Research, 7*(3), 652-658.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Pearson.
- Dinehart, L. H. (2015). Handwriting in Early Childhood Education: Current Research and Future Implication. *Journal of Early Childhood Literacy, 15*(1), 97-118.
- Eckhoff, A. (2014). Creativity in the Early Childhood Classroom: Perspectives of Preservice Teachers. *Journal of Early Childhood Teacher Education, 32*(3), 240-255.
- Feist, J., & Feist, J. G. (2006). *Theories of Personality*. New York: McGraw-Hill.
- Fitriani, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University, 3*(1), 25-34.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianti, Y., Suismanto, & Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 719-727.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika, 37*(1), 11-26.
- Jauhari, M. N., & Idhartono, A. R. (2022). Pengoptimalan Aksesibilitas Fisik Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Disekolah Inklusi. *Kanigara, 2*(1), 264-269.
- Lilly, F. R. (2019). Creativity in Early Childhood. *ResearchGate, 1-29*.
- Martin, G., & Pear, J. (2015). *Behavior Modification What it is and How To Do It*. United Stated of America: Pearson Education.
- Maryuliana, Subroto, I. M., & Haviana, S. F. (2016). Sisem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika (Transistor EI), Vol. 1, No. 2, Hal. 1-12*.
- Mufliharsi, R. (2018). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa, 5*(2), 146-155.
- Noviyanti, & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial, 4*(2), 100-120.

- Prakarsi, E., Karsono, & Dewi, N. K. (2020). Penggunaan Media Busy Book untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Pola pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(2), 171-182.
- Rabiah, S. (2015). Penggunaan Metode Research and Development dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Seminar Nasional dan Launching Asosiasi Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (ADOBSI) (pp. 1-7). Surakarta: ADOBSI.
- Rosana, D. (2008). Peranan Research and Development (R&D) dan Structural Equation Model (SEM) dalam Penelitian Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*, 175-189.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini. *At-Ta'dib*, 10(2), 192-209.
- Saputra, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka untuk Anak Taman Kanak-kanak (TK). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer (pp. 94-102). Palopo: SEMANTIK.
- Sharp, C. (2004). Developing Young Children's Creativity: What Can We Learn From Research. *Topic*, 5-12.
- Silalahi, A. (2017). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/ Pembelajaran. Seminar & Workshop Penelitian Disertasi (pp. 1-14). Medan: ResearchGate.
- Suwatra, I. W., Magta, M., & Christiani, C. L. (2019). Pengaruh Media Busy Book terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24, No. 2, Hal 185-193.
- Yanthi, N., Yuliaratiningsih, M. S., Hidayah, N., & Sari, M. P. (2020). Pemanfaatan Limbah Bahan Tekstil Menjadi Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 26-35.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing Creativity in Early Childhood studies Students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42-57.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, S., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in Early Childhood: A Systematic Review. *Hindawi: Biomed Research International*, 1-14.