

## **Pengembangan Media *Busy Book Numbering* Dari Bahan Bekas Untuk Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini**

**Zikra Hayati**

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: [zikra.hayati@ar-raniry.ac.id](mailto:zikra.hayati@ar-raniry.ac.id)

**Nida Jarmita**

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: [nida.jarmita@ar-raniry.ac.id](mailto:nida.jarmita@ar-raniry.ac.id)

**Putri Rahmi**

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: [putri.rahmi@ar-raniry.ac.id](mailto:putri.rahmi@ar-raniry.ac.id)

**Mardiani**

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: [mardiani0206@gmail.com](mailto:mardiani0206@gmail.com)

---

*Article received: 12 August 2023, Review process: 29 August 2023,  
Article Accepted: 01 September 2023, Article published: 30 September 2023*

---

### **ABSTRACT**

*Needing analysis of the lack in media, especially the introduction of children's mathematics, due to media in the form of posters, magazine, making children bored, that is not up to date in the learning process, the existing media has not been able to develop the competence of mathematical concepts appropriately, the media is still the same there is no upgrade, the media must be updated from the concept of number recognition for AUD and it is essential part to develop appropriate and holistic. It includes activities of Mathcing, Classification, Comparing, Ordering or Seriation. The objectives of this research are: (1) analyze the feasibility of developing busy book Numbering from Used Materials for the introduction of mathematics in children aged 5-6 years at Hafizul Ilmi Kindergarten. (2) describe the process of developing Busy Book Numbering from used materials for the introduction of mathematics in children aged 5-6 years at Hafizul Ilmi Kindergarten. This research uses R&D research by ADDIE model. The research instruments used in this study include: Busy Book Numbering Validation Feasibility Sheet and Observation Sheet of Math Recognition Ability for AUD. The results of the research are: Validation results obtained from media experts, 85% with very feasible criteria while for material experts 83,12% with feasible criteria. The implementation stage or trial conducted at Hafizul Ilmi Kindergarten obtained a percentage of 96% in very good developing criteria (BSB).*

**Keywords:** *Media Busy Book Numbering; Used Material; Mathematics for Early Childhood*

---

## ABSTRAK

Analisis kebutuhan kurangnya media khususnya pengenalan matematika anak, media berupa poster, majalah, menjadikan anak bosan, media tidak up to date dalam proses pembelajaran, media yang ada belum mampu mengembangkan kompetensi konsep matematika dengan tepat, media yang digunakan setiap hari masih sama tidak ada upgrade, media yang dipakai harus ada pembaharuan dari konsep pengenalan angka untuk AUD dan sangat perlu mengembangkan media yang sesuai dan holistic, yaitu memiliki aktifitas *Mathcing*, *Classification*, *Comparing*, *Ordering* or *Seriation*. Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis kelayakan pengembangan busy book Numbering dari Bahan Bekas untuk pengenalan matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Hafizul IImi. (2) mendeskripsikan proses pengembangan Busy Book Numbering dari bahan bekas untuk pengenalan matematika pada anak usia 5-6 tahun di TK Hafizul IImi. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D dengan model ADDIE. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1. Lembar Kelayakan Validasi Busy Book Numbering; 2. Lembar Observasi Kemampuan Pengenalan Matematika untuk AUD. Hasil penelitian ialah: Hasil validasi diperoleh dari ahli media, 85% dengan kriteria sangat layak sedangkan untuk ahli materi 83,12% dengan kriteria sangat layak. Tahap implementasi atau uji coba yang dilakukan di TK Hafizul IImi mendapatkan hasil persentase 96 % dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

**Kata Kunci:** Media Busy Book Numbering; Bahan Bekas; Matematika AUD

## PENDAHULUAN

Media merupakan alat bantu yang direncanakan khusus rancangannya untuk perantara antara pendidik dan anak dalam pemahaman materi pembelajaran supaya lebih efisien dan efektif dengan harapan materi pembelajaran mudah dan cepat dipahami anak secara komprehensif, holistik juga aktifitas yang menarik minat anak (Guslinda & Kurnia Rita, 2018; Septy Nurfadhillah, 2021). berpendapat media ialah sesuatu yang bisa dimanfaatkan menyampaikan pesan, bertujuan menstimulasi, minat, idea, serta *curiosity* anak dalam aktifitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Guslinda & Kurnia Rita, 2018; Muhson, 2010; Septy Nurfadhillah, 2021); *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) dalam Nunu, menginterpretasikan media suatu bentuk, proses penyaluran pesan dari guru. (Mahnun, 2012) Penggunaan media memberi rangsangan, minat dan tepat sasaran NAEYC mendeskripsikan anak merupakan sosok individual yang menjalani proses perkembangan yang maksimal dengan pemanfaatan media dapat membimbing, menstimulasi, bermain serta memberikan kegiatan atau pembelajaran yang nantinya akan memberikan hasil psikomotorik dan skill anak yang bermanfaat. (Yuliani Nurani Sujiono, 2021)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Hafizul IImi peneliti mendapatkan minimnya suatu media pembelajaran khususnya pada pengenalan matematika. Hal tersebut terbukti pada saat kegiatan pembelajar, guru menggunakan media yang sama setiap harinya seperti majalah, *puzzle*, kotak berhitung, pembelajaran tersebut membuat anak lebih cepat bosan dikarenakan media yang digunakan berulang-ulang dan sama setiap harinya sehingga tujuan

---

dari pembelajaran belum tercapai dan khususnya masih kurangnya pemahaman mengenai media pada pengenalan matematika.

Kesenjangan yang terjadi, media yang ada belum mampu mengembangkan kompetensi konsep matematika dengan tepat. (Melisa & Fitri, 2022) Media yang digunakan saat ini belum mampu menginterpretasi konsep pengenalan matematika, faktanya: media yang digunakan setiap hari masih sama tidak ada upgrade menkhususkan untuk pengenalan matematika. Hal yang serupa dideskripsikan oleh Sita dkk, kesenjangan yang terjadi adalah pendidik menggunakan media yang monoton sehingga pembelajaran di kelas menjadi tidak menarik, anak menjadi kurang semangat dan bosan. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif. (Khotimah et al., 2021).

Analisis Kebutuhan saat ini, media yang dipakai harus ada pembaharuan dari konsep pengenalan angka untuk AUD, sangat perlu mengembangkan media yang sesuai dan holistic, yaitu *Mathcing, Classification, Comparing, Ordering or Seriation*. *Mathcing* (mencocokkan merupakan konsep dari korespondensi satu-satu, kegiatan mencocokkan, korespondensi satu-satu ialahn dasar untuk anak membuat hubungan konsep bilangan. *Classification*, (mengelompokan objek berdasarkan karakteristik). *Comparing*, ialah kemampuan dalam membandingkan. Seriasi ialah suatu kegiatan dalam mengurutkan suatu benda yang dapat dilakukan dengan mengurutkan dari terbesar ke terkecil, atau sebaliknya.

*Busy book* adalah media relevan untuk mengajarkan pengenalan *Numbers, color, dan shape*. (Risa Mufliharsi, 2017). Media ini menjadikan anak sibuk dengan aktivitas juga mengenalkan kemandirian pada anak. Hal ini dijelaskan kembali oleh Nirma dan Raisa, yaitu *Busy Book* berbentuk media visual yang terbuat dari kain yang berhalaman dan berisikan kegiatan belajar untuk anak yang digunakan sebagai alat mengirimkan informasi. (Nilmayani Nilmayani, Devi Risma, 2017; Risa Mufliharsi, 2017).

Pengembangan media *busy book* pada penelitian ini ialah mengembangkan media *busy book* dengan memodifikasi dari *busy book* sebelumnya yang sudah diteliti sesuai dengan kebutuhan. Dalam *busy book* yang akan dikembangkan Anak akan menemukan kartu petunjuk dan permainan yang unik serta menyenangkan yang nantinya menambah pengenalan matematika. *Busy book* yang akan dikembangkan tersebut ialah terbuat dari kain flanel dan perca berukuran 30 cm x 30 cm, dan ditambah dengan kartu petunjuk. Tujuan adanya kartu petunjuk tersebut agar anak memahami dan mengenal tentang matematika secara nyata dengan menggunakan alat bermain. Bahan yang akan digunakan diantaranya seperti kain flanel, kain perca, res sleting warna warni, pernak pernik dan lain-lain. *Busy book numbering* dalam penelitian ini terdapat aktifitas pengenalan matematika anak diantaranya: jemuran angka, bermain ular tangga, tangan ajaib, geometri rakit, kue warna warni, kantong misteri, jam kumbang, ayo ukur aku, balapan mobil, telepon mainan, mencocokkan angka.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan pengembangan suatu media *busy book* untuk pengenalan matematika yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut kecerdasan berpikir pada matematika anak sangat penting untuk diberikan stimulus yang khusus, karena 50 persen kemampuan berpikir yang dimiliki anak pada anak umur 4 tahun, dan bertambah menjadi 80 persen pada umur 8 tahun. (Lazeear, 2000; Susanto, 2017).

---

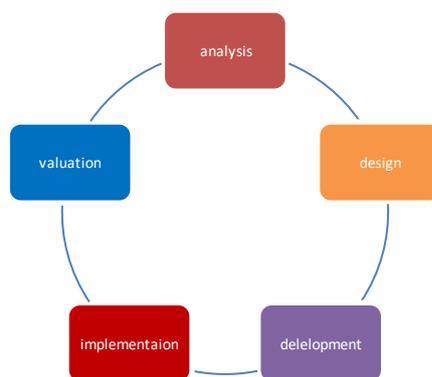
Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, 2021) membuktikan bahwa media *busy book* dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Clacherty, 2021; Desni Yuniarni, 2022) menunjukkan hasil media *busy book* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan seks AUD. Selain itu, penelitian (Masteni Masteni, 2023; Önder, 2018; Zhang, 2018) menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak berkembang dengan baik menggunakan media *busy book*.

Media *Busy Book numbering* merupakan sarana dalam menginterpretasikan hal konkret pada materi dan menstimulus perkembangan anak khususnya pada konsep matematika (Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, 2021), hasil pengembangan produk media dalam penelitian ini sangat *attractive* dan *holistic* untuk perkembangan matematika (Khudriyah Laily & Gunansyah, 2018). *Novelty* dari penelitian ini. Berdasarkan studi terdahulu bahwa belum ada yang mengembangkan media *busy book numbering* untuk pengenalan matematika anak, saat ini media *busy book* yang dikembangkan belum berfokus pada konsep matematika tetapi masih bercampur, yaitu pengenalan huruf, matematika, Bahasa, agama dst. Implikasi dari temuan sebelumnya konsep matematika masih diteliti secara *holistic*. Hal ini menjadi acuan utama bahwa dari gap penelitian terdahulu ada 3 temuan yang penting jika merepresentasikan tentang konsep matematika AUD yaitu; (1) pentingnya kesadaran konsep matematika anak, (2) *self-identity* pada pentingnya konsep matematika agar dikuasai, agar anak mudah memahami matematika pada tingkat yang lebih tinggi, karena sifat matematika yang *continuitas* (3) interaksi dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari dan pemecahan masalah matematika (Hanim & Karim, 2022; Hidayat, 2023).

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Reseach and Development* ialah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari: *Analysis, Design, Devolopmen, Implementation, dan Evaluation*.(Budoya, 2019; Rayanto & Sugianti, 2020; Restian & Maslikah, 2019; Sugiyono, 2016).

Model ADDIE dilakukan secara bertahap dan kemudian secara menyeluruh agar terbentuk produk pembelajaran yang sangat layak digunakan atau efektif.(Restian & Maslikah, 2019; Sugiyono, 2019, 2016). Adapun tahapannya sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian pengembangan *research and development* dengan model *ADDIE* sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu analisis ketersediaan Media di sekolah. Dari hasil observasi diperoleh keterangan bahwa kurangnya variasi Media yang tersedia dalam menunjang proses belajar mengajar. Selanjutnya analisis karakteristik anak dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan analisis karakteristik anak maka dapat disimpulkan mengenai kebutuhan anak sebagai berikut: (1) Anak lebih senang jika belajar dengan menggunakan media. Dengan adanya alat permainan maka anak akan lebih tertarik dan menyenangkan ketika proses belajar berlangsung. Karena mereka beranggapan bahwa mereka tidak sedang belajar melainkan sedang bermain. (2) Kurangnya minat dan semangat anak untuk belajar karena kegiatan belajar yang digunakan kurang bervariasi, monoton dan membosankan sehingga anak kurang aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik anak maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan sebuah media yang menarik dan menyenangkan sehingga stimulannya minat anak untuk belajar khususnya dalam mengenal angka. Dari permasalahan dan observasi yang dilakukan perlu adanya pengembangan media yang tepat, bervariasi, serta tahan lama dalam pemakaian dalam waktu panjang supaya bisa meningkatkan pembelajaran dalam pengenalan matematika pada anak usia dini.

### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pada tahap analisis yang telah dilakukan. Kemudian merancang dan menentukan materi yang akan dikembangkan seperti pengumpulan jurnal, kurikulum, RPP, silabus, STTPA dan lain-lain yang akan digunakan untuk pengenalan matematika. Selanjutnya menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan anak agar tercapainya tujuan pembelajaran seperti pengenalan konsep matematika. Kemudian mendesain media *busy book numbering*. Dukungan dalam mendesain juga di lihat dari sumber seperti penelitian relevan, Internet, dan lain-lain. Adapun desain yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menentukan tujuan pembelajaran tentang pengenalan matematika, berupa lembar observasi selanjutnya membuat desain

media *busy book numbering*. Alat dan bahan terdiri dari kain, benang, resleting warna, lem, kapas dan lain-lain.

Setelah menyiapkan alat dan bahan maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan yaitu rancangan awal *Busy Book Numbering*. Adapun langkah rancangan awal dari media ini: 1) menggunting kain flannel dengan ukuran 30 x 30 cm, 2) Gunting kain plannel dengan bentuk geometri dan angka 1 sampai 10, 3) Bentuk goemetri tersebut diisi kapas, dijait dan diberikan pelakat agar bisa menempelkan pada kain plannel, 4) Gunting kain panel bentuk baju dan membuat angka 1 sampai 10 serta bunga-bunga kecil, matahari, awan sebagai hiasan, 5) Membuat bentuk kura-kura dan jait kancing pada pola kura-kura, 6) Membuat bentuk kotak-kotak dan angka seperti ular tangga serta hewan sebagai alat bermain, 7) Membuat bentuk tangan untuk berhitung dan angka 1 sampai 10 serta lambang penjumlahan dan pengurangan, 8) Langkah terakhir yaitu menyatukan semua lembaran menjadi satu dengan bentuk buku.

### 3. Pengembangan (*Development*)

#### a. Validasi Ahli Media

Media *busy book numbering* yang telah dirancang dan dijahit hingga selesai selanjutnya divalidasi kepada ahli media yang dilakukan pada hari kamis tanggal 16 Februari 2023. Adapun hasil dari validasi pertama *busy book numbering* sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi dari Validator Ahli Media**

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	V1	V2
1	Teknis	Bahan dari <i>busy book numbering</i> tidak membahayakan pada anak	3	4
		Kesesuaian ukuran <i>busy book numbering</i> untuk anak usia 5-6 tahun	4	3
		<i>Busy book numbering</i> dapat digunakan pada jenjang waktu yang sangat panjang	4	4
		Penggunaan <i>busy book numbering</i> mudah dimainkan, dan praktis dibawa kemana-mana	5	5
2	Estetika	Media <i>Busy Book Numbering</i> memiliki warna yang dapat menarik minat anak	4	3
		Media <i>Busy Book Numbering</i> memiliki keserasian dengan karakteristik anak	5	5
		Memiliki daya tarik yang menarik melalui tampilan Media <i>Busy Book Numbering</i>	4	3
		Media <i>Busy Book Numbering</i> memiliki ukuran yang cocok digunakan oleh anak	4	4
3	Edukatif	Kegiatan Media <i>Busy Book Numbering</i> sesuai dalam pengenalan matematika anak	5	4
		Penggunaan Media <i>Busy Book Numbering</i> sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak	5	5
		Media <i>Busy Book Numbering</i> dapat memberikan lebih dari satu kegiatan pada anak	5	5
4	Materi	Materi yang disajikan dalam Media <i>Busy Book Numbering</i> sesuai dengan tujuan	3	4

	pembelajaran anak usia 5-6 tahun		
	Kesesuaian materi dengan penggunaan Media <i>Busy Book Numbering</i>	4	5
	Mampu memotivasi anak dalam mengembangkan pengenalan matematika anak	5	5
	Kesesuaian materi dengan kemampuan pengenalan matematika anak	4	3
	Materi yang disajikan dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari anak	5	5
	Jumlah skor	69	67
	Jlh frekwensi	16	16
	Skor maksimal	80	80
	Persentase	86,25 %	83,75 %
	Validator	V1	V2
	Kategori	Sgt Layak	Sgt Layak

(sumber: hasil pengolahan data ahli media pada busy book numbering)

Berdasarkan tabel penilaian *Media Busy Book Numbering* oleh ahli media, jumlah skor yang didapat adalah V1: 69, sedangkan jumlah frekuensi 16, dengan skor maksimal adalah 80, sehingga persentase yang didapatkan adalah 86,25% dan V2: 67 dengan total persentase 83,75%. Dari hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa *Media Busy Book Numbering* sangat layak digunakan untuk pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun.

Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk dari ahli media 1 dan 2 dengan saran sebagai berikut; membuat pola pada gambar bentuk sesuai dengan warna bentuk yang ditempel, memperkecil media mobil supaya terlihat angka, membuat halaman pada setiap lembarnya, booklet harus disediakan untuk petunjuk penggunaan di setiap aktifitas harus ada penjelasan tujuan media, instruksi dan langkah-langkah bermain harus jelas, setiap permainan harus sesuai dengan indikator pengenalan matematika, booklet tersebut memudahkan guru untuk langsung melakukan permainan, menggunakan benang rajut pada setiap pola bentuk, mobil memiliki ukuran lebih kecil dan menggunakan petunjuk panah untuk menunjukkan angka, *busy book numbering* sudah menggunakan halaman atau penomoran di setiap lembarnya.

**Tabel 2. Penilaian Media dari Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan		Saran
		V1	V2	
1	Materi yang disajikan dalam <i>Media Busy Book Numbering</i> sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu pengenalan matematika untuk anak.	4	4	V1: Materi yang disajikan sudah sesuai, tetapi ada beberapa indikator yang belum sesuai dengan aktifitas anak
2	Kesesuaian materi <i>Media Busy Book Numbering</i> dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	5	4	V1: Materi media busy book sesuai dengan tingkat anak usia 5-6 tahun
3	Materi ditampilkan dengan tampilan	4	5	V1; Materi yang

	yang menarik			ditampilkan eyecatching, menarik untuk anak
4	Materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari	5	5	V1; Materi yang disajikan terdeskripsi dengan jelas kaitan dengan masalah sehari-hari anak
5	Materi dapat mengembangkan kemampuan pengenalan anak usia 5-6 tahun	4	4	V1: Sudah terinterpretasi dengan jelas pengenalan matematika anak
6	Dukungan <i>Media Busy Book Numbering</i> untuk melatih kemampuan pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun	4	4	V1; Sudah terinterpretasi dengan jelas aktifitas mengenalkan matematika anak
7	Materi yang disajikan sesuai indikator: 1. <i>Matching</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>kemampuan dalam melakukan korespodensi satu-satu, anak sudah memahami persamaan dari suatu objek benda yang serupa</li> <li>kemampuan membuat hubungan tentang pemahaman benda atau bilangan.</li> </ul> kemampuan mencocokkan suatu item dengan item yang lain; ukuran, warna dan bentuk	3	4	V1: Dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun untuk, permainan <i>matching</i> termasuk kegiatan yang rumit. Apakah anak bisa secara mandiri menyelesaikannya? V2: permainan <i>matching</i> dari media masing-masing dikembangkan menjadi 3 aktifitas dengan tingkat level yang berbeda, yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Setiap objek harus dengan ukuran berbeda. Bahan boleh digunakan dari flanel.
	2. <i>Classification</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan karakteristiknya; warna, bentuk, ukuran</li> <li>kemampuan membedakan besar, kecil, kasar, halus, tebal, tipis.</li> </ul> kemampuan pemahaman tentang persamaan ataupun perbedaan pada objek.	4	4	V1: pada kegiatan <i>classification</i> , kurang tepat, mohon disesuaikan kembali, kembangkan indikator yang tepat terhadap aktifitas V2: kegiatan yang dirancang harus banyak dan bervariasi dalam jenis klasifikasi objek benda, jika hanya 1 aktifitas saja masih kurang, sebaiknya full dengan aktifitas yang beragam cara.
	3. <i>Comparing</i> : kemampuan menemukan hubungan antara 2 atau 3 kelompok benda	4	5	V2: sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan media setelah pemakaian. Pola harus bervariasi jangan hanya 3.
	4. <i>Patterning</i> : kemampuan mengenal bentuk benda geometri (lingkaran, persegi, segitiga)	4	4	V1: Indikator 1 kurang sesuai V2; lebih baik gunakan bahan yang bervariasi jangan hanya dari flanel saja. Gunakan beragam jenis aktifitas main.
	5. <i>Seriation and Ordering</i> :	4	5	V2: booklet harus

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kemampuan menyusun objek tertentu berdasarkan ukuran atau posisi (pendek ke panjang, besar ke kecil atau sebaliknya)</li> <li>• kemampuan membedakan ukuran dan membandingkan beberapa objek</li> <li>• kemampuan hubungan beberapa objek benda</li> </ul> <p>kemampuan pada menepatkan benda dalam urutan secara logika</p>			<p>disediakan untuk petunjuk penggunaan disetiap aktifitas harus ada penjelasan tujuan media, instruksi dan langkah-langkah bermain harus jelas, setiap sisi harus sesuai dengan indikator pengenalan matematika anak, booklet tsb memudahkan guru untuk langsung melakukan permainan.</p> <p>V2: sebaiknya aktifitas dapat dibongkar pasang, sehingga harus menyediakan tempat untuk penyimpanan media setelah pemakaian, sebaiknya dilapiskan dengan bahan dasar yang tebal. Pada aktifitas <i>ordering</i> gunakan benda yang berbeda ukuran (besar, sedang, kecil), untuk perekat boleh menggunakan magnet atau perekat. Aktifitas belum bisa dibongkar pasang</p>
8	Keterkaitan materi yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak	4	5	
9	Media yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun	3	5	Perlu dimunculkan karakteristik lain dalam kegiatan di media. Karena yang nampak banyak kegiatan yang sama). Jika memungkinkan ada kegiatan lain, seperti menyusun gelas, corong, bentuk 3 dimensi
10	Materi yang diberikan dapat memotivasi anak dalam pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun	4	4	Warna-warna dalam media dibuat semeriah mungkin
11	Media Busy Book Numbering yang memiliki 9 jenis permainan, dapat menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun	4	4	Ukuran media perlu disesuaikan dengan karakteristik anak
11	Media berbentuk lembaran buku yang menyajikan permainan pengenalan matematika dapat melengkapi karakteristik dari suatu media pembelajaran	4	4	
	Jumlah Frekwensi	16	16	
	Jumlah Skor	64	69	
	Jumlah Skor maksimal	80	80	

	Bilangan Konstanta	100	100
	Persentase	80 %	86,25%
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat layak</b>	

Berdasarkan tabel penilaian dari ahli materi yang telah dinilai, dengan jumlah frekuensi 16, didapatkan bahwa jumlah skor dari V1 adalah 64 V2 ialah 59, dengan skor maksimal adalah 80, sehingga memperoleh hasil persentase V1: 80% dan V2; 86,25%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media busy book layak digunakan untuk kemampuan pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun.

**4. Implementasi (Implementation)**

Tahap implementasi ialah tahap uji coba media *busy book numbering* yang telah dikembangkan setelah melakukan revisi terhadap media *busy book numbering* dari ahli media dan ahli materi. Adapun uji coba yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada sekolah TK Hafizul IImi di Blangkrueng usia 5 sampai 6 tahun berjumlah 20 anak. Adapun hasil uji coba yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Penilaian Lembar Observasi Media *Busy Book Numbering* Untuk Pengenalan Matematika Pada Anak Usia Dini 5-6**

No	Indikator Penilaian Pengenalan Matematika AUD 5-6 Tahun.	Kreteria			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ ter.				4
2	Anak mampu mengkalsifikasikan benda berdasarkan warna. Bentuk, dan ukuran.				4
3	Anak mampu mengkalsifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau berpasangan yang lebih dari 2 variasi.			3	
4	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.				4
5	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10.				4
6	Anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.				4
7	Anak mampu mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan.				4
Jumlah skor				3	24
Total skor		27			
Presentase		96 %			
Kriteria		Berkembang Sangat Baik (BSB)			

*(sumber: hasil pengolahan data pengenalan matematika anak usia dini melalui Busy Book Numbering)*

Berdasarkan hasil persentase di atas mendapatkan hasil 96 % dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

**5. Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap evaluasi ini peneliti melihat sejauh mana keberhasilan dari penggunaan media *busy book* yang telah dikembangkan untuk anak usia dini dalam pengenalan matematika untuk usia 5 sampai 6 tahun. Adapun hasil yang di peroleh dari penelitian selama 5 hari di TK Hafizul IImi, Kec. Darussalam, Aceh Besar yaitu mendapatkan nilai perkembangan anak melalui lembar observasi mendapatkan persentase 96% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

---

## Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan matematika pada anak usia dini yaitu media *busy book numbering*. Untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari metode ADDIE yaitu Tahap Analisi, Pada tahap analisis yaitu mengidentifikasi permasalahan pada anak serta melihat apa yang harus dilakukan agar bisa mengatasi permasalahan tersebut. Dari hasil analisis permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya media pembelajaran dalam pengenalan matematika maka perlu pembaharuan media yang menarik, praktis serta tahan lama untuk pengenalan matematika pada anak usia dini. Kedua tahapan Desain Pada tahapan desain yaitu membuat rancangan media yang sesuai dengan permasalahan yang telah dianalisis yaitu media *busy book numbering* pengenalan matematika untuk anak usia dini. Pada tahapan ini juga peneliti membuat desain media mulai dari desain awal gambar dan membuat media yang dirancang dengan bahan dan alat yang telah disediakan hingga menjadi sebuah media yang bernama *busy book numbering*. Ketiga Tahap Pengembangan, pada tahap pengembangan peneliti melakukan validasi terhadap media yang telah dikembangkan yaitu melalui 2 validator dari ahli materi dan ahli media dengan cara menggunakan lembar validasi. Keempat Tahap Implementasi pada tahap implementasi atau disebut dengan uji coba. Uji coba yang dilakukan peneliti yaitu pada TK Hafizul Ilimi di Blangkrueg, Kec. Darussalam, Aceh Besar. Pada usia 5 sampai 6 tahun dengan anak yang berjumlah 20 selama 5 hari mulai dari tanggal 13 sampai 17 Maret 2023. Adapun hasil presentase yang diperoleh yaitu 96 % dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Kelima Tahap Evaluasi Tahap evaluasi yaitu tahap akhir dari model ADDIE yaitu tersusunlah produk akhir berupa *Busy Book numbering* untuk pengenalan matematika berdasarkan pada kelima tahapan tersebut.

Media *busy book numbering* telah divalidasi kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan guru. Untuk kesempurnaan *busy book numbering* layak atau tidak layak diterapkan pada sekolah dalam mengenalkan matematika maka validator memberikan komentar dan masukan pada lembar validasi. Kedua validator memberikan masukan atau saran untuk perbaikan. Berdasarkan saran dan masukan tersebut maka dilakukan revisi pada media *busy book numbering*. Adapun bentuk revisi tersebut antara lain: ahli media memberi masukan untuk tambah pola pada lembar bentuk, memberikan halaman pada setiap lembar *busy book numbering*, dan memperkecil media mobil, sedangkan untuk ahli materi yaitu memberi masukan tambah media bentuk untuk mengklasifikasi benda, warna dan bentuk, tambah kejelasan pada mobil yang dapat menunjukkan *numbering*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator setelah melakukan perbaikan atau revisi. Dari nilai keseluruhan nilai yang diperoleh dari ahli media yaitu mendapatkan presentase 90 % dengan kriteria sangat layak, ahli materi nilai yang diperoleh yaitu mendapatkan presentase 95 % dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat dinyatakan media *busy book numbering* layak digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk pengenalan matematika pada anak usia dini.

Menurut (Risa Mufliharsi, 2017) media *busy book* dapat digunakan sebagai alat menstimulus rasa ingin tahu dan motivasi anak dalam belajar serta melatih kreativitas dan pengembangan imajinasi anak, media *busy book* dapat diterapkan dalam kegiatan yang sangat menyenangkan seperti berhitung dan pengukuran.

---

(Clacherty, 2021; Desni Yuniarni, 2022; Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, 2021) *busy book* ialah alat permainan berbentuk buku terbuat dari kain flannel yang didesain untuk mengembangkan kecerdasan berfikir anak dalam pembelajaran. *Busy book* ialah media yang efektif digunakan dalam pengenalan berbagai pengetahuan seperti warna, nama, nomor, binatang, geometri serta permainan pengelompokan kata dan aktivitas pengelompokan bentuk. Adapun manfaat *busy book* menurut ilham yaitu: Pertama dapat meningkatkan rasa ingin tau anak, kedua media *busy book* dapat menguji pengetahuan anak, ketiga dapat meningkatkan kemampuan menganalisa anak seperti mengenai bentuk, warna, nomor. Keempat meningkatkan motivasi anak. Kelima membantu pendidik dalam pembelajaran. Dan keenam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.(Ilham Sakri Alfaregi, 2022). Berdasarkan teori di atas bahwa media *busy book* cocok untuk mengembangkan matematika pada anak usia dini. *Busy book numbering* ini dikembangkan untuk membantu anak dalam belajar pengenalan matematika seperti mengenal bentuk, geometri, angka dan lain-lain.

Hasil penelitian menunjukkan media *busy book numbering* terwujudnya pembelajaran yang *enjoyful learning* dan mampu mengenalkan matematika pada anak. Hal yang sama dari penelitian Ilham dan Rikza bahwa implikasi dari media ini terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membantu guru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yang berkualitas dan berimplikasi pada meningkatnya pemahaman konsep matematika anak (Clacherty, 2021; Della Ulfa Amaris, Rakimahwati Rakimahwati, 2018; Fani Wirdah, Yuhatriati ., Siti Naila Fauzia, Taat Kurnita Yeniningsih, 2022), pembelajaran terlihat lebih aktif, ketika anak mulai mengklasifikasikan dan membandingkan objek, karena visualisasi objek yang lebih specific dan bervariasi (Rausch, 2011). Manfaat *Busy book* memberi *access* untuk anak agar memahami konsep matematika tentang *classification*, *comparing*, *ordering*, *patterning* yang tersaji dalam *busy book numbering*, sehingga konsep yang dipahami tersebut dapat diintegrasikan dalam kehidupan nyata.(Della Ulfa Amaris, Rakimahwati Rakimahwati, 2018). Media dikembangkan dari hasil rancangan peneliti dalam mengembangkan produk untuk pengenalan matematika pada AUD di TK hafizul lmi. Penggunaan media berbasis edukatif berdampak signifikan terhadap perkembangan anak (Latifah & Suyadi, 2021).

Media *Busy Book numbering* merupakan sarana dalam memvisualisasikan bentuk dan wujud nyata pada materi dan menstimulus perkembangan anak khususnya pada konsep matematika (Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, 2021), hasil pengembangan produk media dalam penelitian ini sangat attractive dan holistic untuk perkembangan matematika (Khudriyah Laily & Gunansyah, 2018), hal ini ditunjukkan dengan kategori kelayakan media yaitu valid (sangat layak). Hal yang sama diungkapkan dalam penelitian Nur Fatma bahwa media *busy book* merupakan salah satu produk konkrit yang efisien untuk pengenalan matematika anak (Fani Wirdah, Yuhatriati ., Siti Naila Fauzia, Taat Kurnita Yeniningsih, 2022; Oktaviana & Wuryandani, 2019).

Berdasarkan studi terdahulu bahwa belum ada yang mengembangkan media *busy book numbering* untuk pengenalan matematika anak. Berdasarkan gap penelitian terdahulu ada 3 temuan yang penting jika merepresentasikan tentang konsep matematika AUD yaitu; (1) pentingnya kesadaran konsep matematika anak, (2) self-identity pada pentingnya konsep matematika agar dikuasai, agar anak

mudah memahami matematika pada tingkat yang lebih tinggi, karena sifat matematika yang *continuitas* (3) interaksi dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari dan pemecahan masalah matematika (Hanim & Karim, 2022; Hidayat, 2023). Peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan suatu produk untuk pengenalan matematika anak, yaitu media *Busy Book Numbering*. Produk yang dikembangkan ini terbukti sangat layak untuk digunakan khususnya pada pengenalan matematika AUD. Konsep matematika dibentuk dari bentuk geometri, klasifikasi dan perbandingan objek, pemecahan masalah dasar, *training activities seperti classification, matching, comparing, patterning*, dan *ordering* (Fani Wirdah, Yuhatriati ., Siti Naila Fauzia, Taat Kurnita Yeniningsih, 2022; Safitri, 2022; Septianti & Hafidz, 2021; Yeni, 2018). Media *Busy Book Numbering* terbukti dapat meningkatkan interaktif antara guru dan anak menarik karena berbentuk media yang berwarna warni, tidak membosankan, menyediakan lebih dari 1 aktifitas permainan. (Clacherty, 2021; Latifah & Suyadi, 2021; Oktaviana & Wuryandani, 2019; Zhang, 2018).

## SIMPULAN

Hasil penelitian mengembangkan produk media *busy book numbering* pada pengenalan matematika anak, produk yang dikembangkan berbeda dengan sebelumnya yaitu produk ini hanya dikhususkan pada konsep matematika, sedangkan *busy book* yang ada sebelumnya masih bercampur dan mengembangkan semua aspek AUD yaitu; Bahasa, motorik, agama dst.

Produk media yang dikembangkan adalah media *Busy Book Numbering*. Media dikembangkan membuat anak aktif, pada saat proses pembelajaran *enjoyfull learning* dan aktif. Media yang dikembangkan bertujuan untuk pengenalan matematika anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media *busy book numbering* dikembangkan dengan menggunakan penelitian *research and development* dengan model pengembangan *ADDIE*, yaitu: *analysis*, menganalisis masalah, kebutuhan anak. *Design*, langkah pembuatan produk media *busy book numbering*. *Development*, pengembangan media dengan validasi ahli materi dan ahli mediai serta revisi produk dari saran dan masukan masing-masing ahli. *Implementation*, yaitu uji coba penggunaan produk dengan penilaian lembar observasi pengenalan matematika anak. *Evaluation*, adalah hasil akhir produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan pada kualitas media.

## DAFTAR RUJUKAN

- Budoya, C. M. dkk. (2019). *Instructional Design Enabled Agile Method Using ADDIE Model and Feature Driven Development Process*. <https://eric.ed.gov/?q=model+ADDIE&id=EJ1214264>
- Clacherty, G. (2021). *Artbooks as Witness of Everyday Resistance: Using Art with Displaced Children Living in Johannesburg, South Africa*. Global Studies Od Chidhood. <https://eric.ed.gov/?q=media+busy+book+earlychidhood&id=EJ1291271>
- Della Ulfa Amaris, Rakimahwati Rakimahwati, S. M. (2018). *Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Padang*. Jurnal Usia Dini. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/12099>
- Desni Yuniarni. (2022). Pengembangan Busy Book Berbasis Neurosains dalam

- 
- Rangka Pengenalan Seks untuk Anak Usia Dini. 6, 6(1). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1336>
- Fani Wirdah, Yuhatriati ., Siti Naila Fauzia, Taat Kurnita Yeniningsih, S. M. R. (2022). *Pengembangan Busy Book Untuk Kegiatan Bermain Pola Anak Usia 5-6 Tahun*. JIM PAUD. <http://jim.usk.ac.id/paud/article/view/22500>
- Guslinda, & Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Hanim, A., & Karim, A. (2022). Exploring Muslim Pre-schoolers' Religious Self-Identity, Moral Values and Reasoning: A Case Study in Kuala Lumpur, Malaysia. *International Journal of Advanced Research in Islamic and Humanities*, 4(1), 11–23. <https://doi.org/10.55057/ijarih.2022.4.1.2>
- Hidayat, R. (2023). *Profile of Children ' s Calistung ( Reading , Writing and Arithmetic Skills ) in Early Childhood*. 9(1), 96–106.
- Ilham Sakri Alfaregi. (2022). *Efektivitas Penggunaan Busy Book Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak*. Family Education Journal. <https://jfe.ppj.unp.ac.id/index.php/jfe/article/view/35>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Khudriyah Laily, E., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Rangkah 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1801–1810.
- Latifah, A., & Suyadi. (2021). Media Magic Book untuk Melatih Perkembangan Kognitif pada Masa Awal Anak Usia 2-3 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v7i1.721>
- Lazear, D. (2000). *Pathways of Learning: Teaching Students and Parents about Multiple Intelligences*. <https://eric.ed.gov/?id=ED477884>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*.
- Masteni Masteni, N. A. (2023). Media Busy Book untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunarungu di SLB. *Obsesi*, 7(1). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3494>
- Melisa, R., & Fitri, A. (2022). Peran Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 8 Subtema 1 Di Kelas V SD Negeri 01 Percontohan Meulaboh. *Elementary Education Research*, 8(1), 59–64.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nilmayani Nilmayani, Devi Risma, Z. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Busy Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Terpadu Filosofia Kubu Babussalam Rokan Hilir. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://www.neliti.com/publications/205151/pengaruh-penggunaan-media-busy-book-terhadap-kemampuan-membaca-permulaan-pada-an>
- Oktaviana, N. F., & Wuryandani, W. (2019). Pengembangan Media Big Book untuk

- 
- Meningkatkan Perilaku Moral Anak Usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*.  
<https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23371>
- Önder, M. (2018). Contribution of Plays and Toys to Children's Value Education. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 146–149.
- Qonitah Faizatul Fitriyah, Sigit Purnama, Yudha Febrianta, dkk. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Obsesi*, 6(2).  
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/789>
- Rausch, A. S. (2011). Picture Story Books in Elementary School English Education: Revisiting the Mechanisms of Transmediation. *弘前大学教育学部紀要*, 15–22. [http://repository.ul.hirosaki-u.ac.jp/dspace/bitstream/10129/4533/1/BFEduHirosaki\\_106\\_15.pdf%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Picture+Story+Books+in+Elementary+School+English+Education+:+Revisiting+the+Mechanisms+of+Transme](http://repository.ul.hirosaki-u.ac.jp/dspace/bitstream/10129/4533/1/BFEduHirosaki_106_15.pdf%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Picture+Story+Books+in+Elementary+School+English+Education+:+Revisiting+the+Mechanisms+of+Transme)
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 - Google Books*. Lembaga Academic & Research.
- Restian, A., & Maslikah, S. (2019). Pengembangan Media Big Book Belajar Bersama Dodo dan Teman-Teman untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1384>
- Risa Mufliharsi. (2017). Pemanfaatan Busy Book Pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. *Metamorfosa*, 2(2).  
<https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/185>
- Safitri, E. (2022). Implementation of the Development of Moral Religious Values in Early Childhood Through Modeling Methods. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(1), 31–42. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.11858>
- Septianti, F., & Hafidz, N. (2021). Strengthening Children's Religious And Moral Values In Shamil And Dodo Cartoon Film. *Child Education Journal*, 3(1), 64–77. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i1.2109>
- Septy Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=septy+nurfadhillah+media+pembelajaran&ots=LR4Hdf0vM6&sig=WBNI91xq-ERcaJv74jVlymWD4Q&redir\\_esc=y#v=onepage&q=septy+nurfadhillah+media+pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=septy+nurfadhillah+media+pembelajaran&ots=LR4Hdf0vM6&sig=WBNI91xq-ERcaJv74jVlymWD4Q&redir_esc=y#v=onepage&q=septy+nurfadhillah+media+pembelajaran&f=false)
- Sugiyono. (2019). Sugiyono. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*.
- Sugiyono, P. D. (2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif,dan R&D. In *Alfabeta, cv*.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini : konsep dan teori*. Bumi Aksara.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1036242>
- Yeni, I. (2018). *Development of Moral and Religious Values for Children through Singing Themed Islamic Songs*. 169(Icece 2017), 25–28.  
<https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.7>
- Yuliani Nurani Sujiono, B. S. (2021). *Konsep Dasar Filsafat Anak Usia Dini*.

Jakarta. <http://jurnal.iaisambas.ac.id/wp-content/uploads/2018/10/Jurnal-Edukatif-Volume-III-No.6.pdf>

Zhang, L. (2018). Study on Children Product Design And Development Based on Fashion Consumption. *7th International Conference on Social Science and Education Research, (SSER2017)*, 194–197. <https://doi.org/10.2991/sser-17.2018.41>