

Pengembangan Media *Busy Book* Untuk Mengembangkan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini

Tasyia Juliana Sunardi¹ Irine Kurniastuti²

1 Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

2 Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
tasyiaj15@gmail.com irine.kurnia@gmail.com

Abstract

This study was derived by the needs of the children to develop their naturalist intelligence. The importance of this research is to make children knowing the state of nature through the process of direct observation and playing busy book. The aim of this research is to develop the media that suited for the characteristics of the children in early age and discover the quality of the busy book products as a media to develop naturalist intelligence in children aged 3-5 years old. The method used in this research was research and development (R&D). There subject used in this study were eight children who were involved in the busy book media trial. This study took data on the analysis of research needs in the Yogyakarta and Sleman areas and product trials carried out on a limited basis at Jalan Affandi, Gang Kuwera No. 14, Caturtunggal Depok, Sleman, Yogyakarta. Data processing in this study used descriptive-qualitative techniques. The results of this study were as follows. 1) The busy book media equipped with a guidebook developed was beneficial to develop naturalist intelligence in early childhood based on the steps in ADDIE, Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. 2) The quality of the busy book and guidebook media products was “very good”. Thus, it can be concluded that the busy book media and guidebooks developed had very good quality and were useful for early childhood

Keywords: Research and development, busy book media, naturalist intelligence.

Abstrak

Abstrak Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya membantu anak usia dini khususnya pada anak usia 3-5 tahun dalam mengembangkan kecerdasan naturalis menggunakan media permainan. Pentingnya penelitian ini agar anak dapat mengetahui keadaan alam melalui proses observasi secara langsung serta bermain *busy book*. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan mengetahui kualitas produk media *busy book* untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 3-5 tahun. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini 8 anak dilibatkan untuk uji coba media *busy book*. Penelitian ini mengambil data analisis kebutuhan penelitian di daerah Yogyakarta dan Sleman dan uji coba produk yang dilaksanakan secara terbatas di Jalan Affandi, Gang Kuwera No. 14, Caturtunggal Depok, Sleman, Yogyakarta. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Media *busy book* untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini dilengkapi dengan buku panduan dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dalam ADDIE, *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. 2) Kualitas produk media *busy book* dan buku panduan adalah “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *busy book* dan buku panduan yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan bermanfaat bagi anak usia dini.

Kata kunci: Penelitian dan pengembangan, media busy book, kecerdasan naturalis

History

Received 2022-03-03, Revised 2022-08-15, Accepted 2022-09-28

PENDAHULUAN

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, atau menciptakan produk yang berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat (Gardner, 2003: 22). Setiap bentuk kecerdasan

dapat dibagi-bagi atau dapat diubah susunannya. Pokok pemikiran tersebut membuat kasus untuk kemajemukan dari kecerdasan maka dapat dikatakan kecerdasan majemuk, bahwa individual mungkin berbeda dalam profil kecerdasan tertentu yang kita memiliki saat kita lahir dengan orang lain pasti berbeda dalam profil yang akhirnya orang lain miliki (Gardner, 2003: 25).

Hal yang paling penting adalah kita dapat mengenali dan memelihara kecerdasan manusia yang bervariasi dan kombinasi kecerdasan (Gardner, 2003: 29). Gardner akhirnya menyusun daftar tujuh kecerdasan dasar (baru-baru ini Gardner menambahkan kecerdasan yang kedelapan) yang menurutnya dapat mencakup berbagai jenis kecerdasan (Armstrong, 2002: 19). Adapun kedelapan kecerdasan yang dikembangkan oleh Gardner yaitu, kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan antarpribadi, kecerdasan intrapribadi, dan kecerdasan naturalis.

Namun, adapun permasalahan pada anak berkaitan dengan kecerdasan naturalis yaitu masih ditemui anak belum mampu membedakan hewan, belum banyak mengenal nama hewan, belum mengetahui ciri-ciri hewan yang berungas, serangga, hidup di air maupun di darat, anak juga belum mengetahui tentang nama-nama tumbuhan, ciri-ciri tumbuhan, dan bagian-bagian pada tumbuhan (Maryanti, Kurniah, & Yulidesni, 2019). Media Busy Book adalah buku yang terbuat dari kain berisi aktivitas permainan sederhana yang didesain kreatif sebagai alat peraga (Mufliharsi, 2017: 1). Media Busy Book ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca anak usia dini (Karina, 2017: 1). Terdapat manfaat dari penggunaan media Busy Book yaitu: 1) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak, 2) dapat melatih motorik anak, 3) mengembangkan kreativitas anak, dan 4) mampu meningkatkan kesabaran dan ketelatenan anak (Karina, 2017: 1).

Dalam penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada kecerdasan naturalis. Kecerdasan naturalis diungkapkan sebagai kemampuan untuk mengenali, membedakan, mengungkapkan dan membuat kategori terhadap apa yang dijumpai di alam maupun lingkungan (Gardner, 2009: 17). Meskipun demikian, banyak sekali media pembelajaran untuk anak usia dini akan tetapi belum dikembangkan dengan melalui langkah-langkah pengembangan yang sistematis. Hal ini mengakibatkan media-media yang ada belum tentu dapat dipergunakan dengan baik dan memberikan pengetahuan kepada anak baik orang tua maupun anak kurang dapat memanfaatkannya dengan baik selain mengisi waktu luangnya. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan buku panduan supaya lebih memberikan peningkatan pengetahuan. Terkhusus dalam penelitian ini akan mengembangkan media untuk mengembangkan kecerdasan naturalis karena masih terdapat beberapa anak yang belum paham tentang naturalis terutama pada materi bagian-bagian dari tumbuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Busy Book untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 3-5 tahun. Sehingga guru mengatakan bahwa sebenarnya membutuhkan media permainan yang dilengkapi dengan panduan agar guru dapat mendampingi dalam menyampaikan materi kepada anak karena dengan penggunaan media anak dapat bermain sambil belajar secara

bersamaan serta kemungkinan besar anak menjadi lebih mudah dalam memahami materi. Maka, peneliti mengangkat permasalahan dalam penelitian ini bagaimana mengembangkan media permainan yang disertai panduan dalam mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 3-5 tahun.

Penelitian sebelumnya berkaitan dengan kecerdasan naturalis, yang dilakukan oleh Utami (2020) meneliti pengaruh metode pembelajaran outing class terhadap kecerdasan naturalis pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian sebelumnya berkaitan dengan media busy book, yang dilakukan oleh Ulfah & Elva (2017) meneliti pembuatan dan pemanfaatan Busy Book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini di PAUD Budi Luhur Padang. Pada penelitian yang terdahulu, dalam mengembangkan media busy book lebih banyak meneliti yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan berhitung atau membaca anak usia dini belum banyak yang meneliti pengembangan media busy book untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini yang dilengkapi dengan buku panduan.

Berbeda dari penelitian-penelitian di atas, penelitian ini lebih menggunakan media busy book untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini. Media busy book ini dapat memperkenalkan alam terutama pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk anak usia 3-5 tahun, disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, dapat meningkatkan sensori motorik halus pada anak usia dini, mengembangkan kemampuan berhitung, dan dapat melatih kemandirian.

METODE

Bagian Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model penelitian ADDIE. Tipe ADDIE ini merupakan perpanjangan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Branch, 2009: 20). Penelitian ini mengambil data analisis kebutuhan penelitian di daerah Yogyakarta dan Sleman dan uji coba produk yang dilaksanakan secara terbatas di Jalan Affandi, Gang Kuwera No. 14, Caturtunggal Depok, Sleman, Daerah Yogyakarta. Subjek yang digunakan untuk uji coba terbatas produk ini dilakukan pada empat anak laki-laki dan empat anak perempuan, yang berusia 3-5 tahun. Objek penelitian ini adalah kecerdasan naturalis dan media Busy Book. Penelitian secara keseluruhan dilaksanakan selama enam bulan, mulai dari bulan Agustus 2021 - Januari 2022.

Berdasarkan bagan yang ditunjukkan di atas, tahap pengembangan ADDIE dibagi menjadi lima tahap. Tahap pertama adalah tahapan Analyze. Tujuan tahap analyze untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan penyebab adanya kesenjangan pencapaian prestasi dan kemampuan pada subjek penelitian yang akan diteliti. Secara konkret tahap analyze dilaksanakan dengan melakukan analisis kebutuhan berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Tahap design, peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk dibuat berdasarkan hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan pada guru. Tahap develop, peneliti melakukan kegiatan produksi. Tujuan dari tahap develop ini untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Pada

tahap ini, peneliti menggunakan instrumen kuesioner validasi untuk memvalidasi media Busy Book yang dikembangkan. Melalui kuesioner ini, yang menentukan apakah media Busy Book yang dikembangkan peneliti layak untuk diimplementasikan atau tidak.

Tahap implement, Pada tahap ini, implementasi atau uji coba produk bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan anak. Peneliti menggunakan instrumen jenis kuesioner yang berbentuk instrumen observasi produk media busy book untuk anak guna mengetahui bahwa media yang dikembangkan didukung oleh anak. Tahap evaluate, peneliti melakukan evaluasi yang terdiri dari dua, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Peneliti memperoleh hasil data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Media busy book dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan ADDIE. Tahapan pertama analyze, dilakukan dengan analisis kebutuhan yang melibatkan lima guru dari daerah yang berbeda. Dari hasil yang diperoleh melalui analisis kebutuhan dengan kuesioner tertutup didapatkan skor rerata keseluruhan adalah 2,98 yang termasuk dalam kualifikasi “Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran sudah menggunakan media namun belum maksimal. Dalam memaksimalkan pembelajaran dan penggunaan media di sekolah, peneliti menawarkan solusi dalam penelitian ini berupa produk yaitu, peneliti menyarankan media permainan serta pembelajaran yang dilengkapi dengan buku panduan bermain yang diyakini dapat menjadi solusi, terutama dalam pembelajaran yang dilakukan di rumah.

Tahap design merupakan tindak lanjut dari kesenjangan yang diidentifikasi pada tahap pertama dengan merumuskan sasaran yang dicapai dalam penelitian. Busy Book terdiri dari sampul depan, dua materi yang didesain dengan pop up dan delapan aktivitas bermain, dan sampul belakang. Materi yang ada pada halaman pertama yaitu tentang adanya dua cuaca yang terjadi di Indonesia yaitu cuaca hujan dan cuaca kemarau. Materi yang ada pada halaman kedua yaitu tentang mengenalkan bagian-bagian tumbuhan. Aktivitas bermain yang dikembangkan dalam Busy Book terdapat lima antara lain :

- 1) Menempelkan flanel bentuk akar,
- 2) Menempelkan flanel bentuk batang dan ranting,
- 3) Menempelkan flanel bentuk daun,
- 4) Memasukkan bunga matahari ke dalam pot,
- 5) Melepas flanel bentuk buah jeruk dan dimasukkan ke dalam keranjang,
- 6) Melepas flanel bentuk buah pisang dan dimasukkan ke dalam mulut monyet,
- 7) Menyamakan dua gambar yang sama dengan mengingat-mengingat letak tempatnya, dan
- 8) Mengantarkan anjing ke rumahnya melewati labirin.

Peneliti mengembangkan buku panduan sebagai pedoman bermain dari media permainan yang dikembangkan oleh peneliti. Buku panduan ini, guna sebagai panduan pendamping anak untuk melakukan permainan menggunakan media Busy Book. Buku panduan ini dikembangkan dengan nama “Buku Panduan Busy Book Naturalis”. Media busy book, buku panduan, dan video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti divalidasikan kepada satu ahli media, satu dosen PGSD, dan dua guru taman kanak-kanak dari sekolah yang berbeda.

Tahap Develop merupakan tahap pengembangan dan mendapatkan hasil validasi yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah: “Bagaimana kualitas produk media Busy Book untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini?”. Kesimpulan hasil validasi yang diperoleh dari produk sangat baik dan layak diimplementasikan tanpa revisi. Dilanjutkan dengan tahap implementasi. Setelah divalidasi, media busy book diimplementasikan secara terbatas pada 8 anak usia 3-5 tahun. Tahap terakhir yaitu evaluasi. Hasil uji coba media busy book mengalami peningkatan, terlihat dari kenaikan rata-rata pretest ke posttest. Perolehan hasil rerata nilai pretest dan posttest delapan anak untuk pretest yaitu 52,5 sedangkan untuk posttest yaitu 94,3. Sehingga berdasarkan rumus persentase peningkatan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 90,4%.

Sub dari Pembahasan

Secara umum, terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan media dan kualitas media. Penelitian yang digunakan ini adalah Research and Development (R&D). Jenis penelitian Research and Development adalah penelitian yang menghasilkan produk dan yang dapat menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 752). Produk yang dikembangkan oleh peneliti antara lain adalah media Busy Book yang dilengkapi dengan buku panduan bermain media Busy Book serta video tutorial. Dalam mengembangkan produk peneliti menggunakan tipe ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Alasan peneliti memilih tipe ADDIE karena model ADDIE ini dapat digunakan untuk mendesain sesuatu yang memiliki prinsip filosofi pendidikan bahwa pembelajaran yang sengaja harus pada anak, inovatif, dan inspiratif. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses funfamental untuk menciptakan sumber belajar yang efektif dan sistematis (Branch, 2009: 2).

Tipe ADDIE ini merupakan perpanjangan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Branch, 2009: 20). Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data non tes yaitu kuesioner. Kuesioner yang digunakan kuesioner tertutup dan terbuka yang dapat diberikan kepada responden (Sugiyono, 2019: 234). Kuesioner yang disebarkan kepada responden berisi mengenai objek yang diteliti oleh peneliti yaitu penggunaan media dan mengembangkan kecerdasan. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak berusia 3-5 tahun. Hal tersebut dikarenakan bahwa pada anak usia 2-6 tahun yang termasuk pada masa praoperasional, mereka akan belajar melalui panca indra dalam penggunaan media yang konkret dan menjelajahi dunia di sekitarnya (Lie, 2003: 51). Peneliti juga

memfokuskan penelitian ini dalam mengembangkan kecerdasan naturalis yang menjadi salah satu kecerdasan yang dikembangkan oleh Howard Gardner (Amstrong, 2002: 19). Media yang dikembangkan peneliti yaitu media permainan yang disesuaikan dengan karakter anak usia dini. Menurut Kartono anak usia dini memiliki karakteristik, sebagai berikut: 1) anak memiliki sifat egosentris, 2) memiliki relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang bersifat sederhana, dan 3) dapat memberikan sifat lahiriah atau material terhadap setiap penghayatannya (Khairi, 2018). Media permainan yang dikembangkan oleh peneliti berupa permainan dalam bentuk (*hands on*). Hal tersebut didukung oleh Seldin dan McGrath (2021) dalam buku *Montessori for every family*.

A practical parenting guide to living, loving, and learning yang menyatakan bahwa tahapan perkembangan anak dan karakteristiknya untuk usia 18 bulan – 6 tahun menghindari kartu flash, pembelajaran online maka yang perlu dipertahankan adalah kegiatan-kegiatan yang bersifat *hands on*. Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ulfah dan Rahmah (2017) yang mengembangkan busy book untuk mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini. Selain itu juga, Amaris, Rakimahwati, dan Marlina (2018) melakukan penelitian tentang pengaruh busy book terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya peneliti mengembangkan media permainan busy book dalam mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini terletak pada peneliti mengambil materi pengenalan bagian-bagian tumbuhan selain itu juga terdapat banyak aktivitas yang berkaitan dengan cuaca, tumbuhan, dan hewan.

Adapun indikator dari peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Prasetyo, Justinus, dan Adriani (2009) yang menyatakan bahwa dalam kecerdasan naturalis anak mampu mengetahui perubahan cuaca dan lingkungan alam dan mampu mengenal objek maupun berbagai makhluk hidup yang berbeda. Dalam penelitian ini didukung dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan, penelitian dengan metode *outing class* dilakukan oleh (Utami, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dapat memberikan pengalaman nyata kepada anak dalam mengkonstruksi pengetahuan baru yang didapat. Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Juniarti, 2015) yang bertujuan meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini dengan metode kunjungan lapangan (*field trip*).

Peneliti merancang media busy book dengan memberikan lembar kerja dengan aktivitas melakukan eksplorasi lingkungan, bahwasannya tidak hanya di kelas pembelajaran dapat dilakukan tetapi anak juga bisa melihat dan merasakan langsung. Busy book yang dirancang oleh peneliti juga memiliki manfaat untuk perkembangan anak usia dini antara lain untuk mengembangkan sensori motorik halus hal tersebut didukung bahwa anak dapat belajar sambil bermain melalui sentuhan. Selain itu juga, mereka belajar paling baik dengan berinteraksi dengan tangan (Seldin & McGrath, 2021: 92). Kemudian divalidasi oleh empat validator dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas media permainan Busy Book, buku panduan, dan video tutorial. Selanjutnya media Busy Book diimplementasikan kepada delapan anak serta media Busy Book peneliti melakukan observasi terhadap anak selama kegiatan

implementasi produk sehingga peneliti mendapatkan hasil data tentang bagaimana produk yang peneliti kembangkan didukung oleh anak.

Setelah media Busy Book diimplementasikan, dilakukan tahap evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan melalui media permainan Busy Book naturalis. Setelah melakukan implementasi dan evaluasi, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan dari media busy book yang dikembangkan antara lain, membuat anak senang, dapat mengajarkan banyak hal yang berkaitan tentang alam dengan pendampingan orang tua/guru, dapat mengajarkan anak dalam mengembangkan sensori motorik halusnyanya, dapat mengembangkan indera peraba dan penglihatannya, dapat melakukan eksplorasi ke lingkungan secara langsung agar dapat pengalaman dari pembelajaran, dan media busy book dapat mudah dibawa kemana-mana dan dapat bermain di manapun. Kekurangan yang didapat dari busy book ini tidak dapat bermain lebih dari 5 orang. Maka, penelitian selanjutnya perlu mengembangkan media bermain busy book dalam jumlah yang banyak agar anak dapat bermain secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang didapatkan adalah media permainan Busy Book untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia 3-5 tahun dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah dalam ADDIE, yaitu Analyze (analisis), Design (desain/perancangan), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Tahap analyze digunakan untuk menemukan gap antara media pembelajaran yang tersedia dengan praktik pembelajaran di sekolah. Analisis kebutuhan menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup. Tahap design digunakan merancang Busy Book dan buku panduan naturalis.

Tahap develop digunakan untuk mengembangkan media Busy Book dan buku panduan dan membuat dan memvalidasi produk media Busy Book, buku panduan, dan video tutorial. Tahap implement digunakan untuk mengujicobakan media Busy Book secara terbatas dengan melibatkan delapan anak usia 3 - 5 tahun. Tahap evaluate digunakan untuk melakukan evaluasi formatif dan sumatif serta memperbaiki media untuk tahap akhir. Kualitas media Busy Book yang dikembangkan untuk mengembangkan kecerdasan naturalis pada anak usia dini usia 3-5 tahun adalah "Sangat baik" dengan rekomendasi "Tidak perlu revisi". Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya, pada tahap implementasi dan analisis kebutuhan penelitian dapat dilakukan dengan leluasa setelah masa pandemi virus covid-19 selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Zulkardi, Aisyah, S., dkk. (2007). Pengembangan dan konsep dasar perkembangan anak usia dini. Jakarta: Universitas Terbuka
- Amaris, D. U., Rakimahwati, R., & Marlina, S. (2018). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Jurnal Usia Dini*. 4 (2). 8-17. Diunduh pada tanggal 11 Maret 2021, dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/12099/10500>
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. Alexandria: ASCD.
- Arsyad, A. (2003). *Media pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R.B. (2009). *Instructional design: the ADDIE approach*. USA: Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan (Multiple intelligences)*. Batam: Interaksara.
- Juniarti, Y. (2015). Peningkatan kecerdasan naturalis melalui metode kunjungan lapangan (field trip). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 9 (2). 267-284.
- Karina, V. (2017). *Smart practice book: membaca, menulis huruf, angka, dan kata*. Jakarta: Cikal Aksara.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik pengembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna*. 2 (2). 15-28.
- Maryanti, S., Kurniah, N., Yulidesni, Y. (2019). Meningkatkan kecerdasan naturalis anak melalui metode pembelajaran outing class pada kelompok B TK Asyiyah X Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 4 (1). 22-31. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2021, dari <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/3501/3478>
- Mufliharsi, R. (2017). Pemanfaatan busy book pada kosakata anak usia dini di PAUD Swadaya PKK. *Jurnal Metamorfosa*. V (2). 146-155. Diunduh pada tanggal 7 April 2021, dari <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/185/156>
- Prasetyo, Justinus, R., & Andriani, Y. (2009). *Melatih 8 kecerdasan majemuk pada anak dan dewasa*. Yogyakarta: Andi of set.
- Seldin, T. & McGrath, L. (2021). *Montessori for every family. A practical parenting guide to living, loving, and learning*. United States: DK Publishing 1450 Broadway.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca anak di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan*

dan Kearsipan. 6 (1). 28-37. Diunduh pada tanggal 7 Maret 2021, dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/8121>

Utami, F. (2020). Pengaruh metode pembelajaran outing class terhadap kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (2). 551-558.

Utami, T. (2017). Penanaman kompetensi inti melalui pendekatan saintifik di PAUD Terpadu An-nuur. *Yaa Bunayya: Jurnal pendidikan anak usia dini*. 1(2). 91-100.