

## Pengembangan *Busy Book* Digital untuk Mengoptimalkan Kemampuan Kognitif Anak *Slow Learner*

Egidia Okterina, Dhea Nailul Farah, Nur Zila'aidah, Wiwik Widajati, Pamuji, Reza Akbar Fauzan

Universitas Negeri Surabaya  
egidia.23082@mhs.unesa.ac.id

---

### Article History

accepted 1/5/2025

approved 1/6/2025

published 20/6/2025

---

### Abstract

*Slow learner children require appropriate learning media to support their understanding of basic concepts. This study aims to design and develop a digital learning medium in the form of a busy book to enhance the cognitive abilities of slow learner students. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were elementary school students identified as slow learners. The results showed that the digital busy book features an attractive design and interactive features tailored to the needs and characteristics of the students. Validation by material experts yielded a feasibility score of 87%, while media experts provided scores of 91.25% and 93.75%, all of which fall into the highly feasible category. Therefore, the digital busy book has proven to be an effective, engaging, and meaningful learning tool for slow learner children.*

**Keywords:** *Busy Book, Learning Media, Slow Learner.*

### Abstrak

Anak *slow learner* memerlukan media pembelajaran yang tepat guna membantu mereka dalam memahami konsep-konsep dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berbentuk *busy book* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa *slow learner*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang tergolong *slow learner*. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *busy book* digital memiliki tampilan yang menarik serta dilengkapi dengan fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87%, sementara validasi dari ahli media memperoleh skor masing-masing sebesar 91,25% dan 93,75%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu, media *busy book* digital ini terbukti efektif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak *slow learner*.

**Kata kunci:** *Busy Book, Media Pembelajaran, Slow Learner.*

---



## PENDAHULUAN

*Slow learner* adalah individu yang mengalami hambatan dalam menyerap dan memahami materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Cooter dan Cooter Jr (dalam Nikmah & Rusman, 2019), anak dengan kategori *slow learner* menunjukkan hasil belajar yang rendah, baik pada salah satu maupun seluruh aspek akademik. Sementara itu, Ginting, dkk. (2023) menjelaskan bahwa anak *slow learner* memiliki kemampuan kognitif yang berada sedikit di bawah rata-rata, dengan rentang IQ sekitar 70 hingga 90. Anak-anak ini memerlukan waktu yang lebih lama serta latihan berulang untuk dapat memahami materi yang diajarkan. Ciri fisik dan sosial mereka tidak berbeda mencolok dibandingkan anak-anak lain, sehingga keberadaan mereka sering tidak dikenali oleh guru di sekolah. Oleh karena itu, mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih sederhana, terstruktur, dan disertai bimbingan intensif agar dapat mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

Anak *slow learner* biasanya mengalami keterlambatan dalam memahami materi pembelajaran serta dalam melakukan aktivitas lainnya. Karakteristik ini dapat dikenali melalui berbagai aspek seperti kondisi fisik, perkembangan mental dan intelektual, interaksi sosial, latar belakang ekonomi, serta kepribadian anak. Selain itu, cara belajar mereka juga perlu diperhatikan, agar dapat diketahui penyebab dari permasalahan mereka. Dengan menganalisis keseluruhan aspek tersebut, dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai gejala dan faktor penyebab kesulitan belajar yang mereka alami (Bagaskorowati, 2021).

Menurut Mulyadi (dalam Rofiah & Rofiana, 2017) anak *slow learner* berpotensi menghadapi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan lambatnya kemampuan belajar meliputi gangguan konsentrasi, lemahnya daya ingat, keterbatasan kognitif, serta masalah sosial dan emosional. Di sekolah, peserta didik dituntut untuk menyelesaikan tugas, belajar dengan serius, dan meraih nilai tinggi. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut karena kemampuan belajarnya yang lambat. Hal ini seringkali menimbulkan perasaan rendah diri atau *inferioritas*.

Menurut Ellis (dalam Mansyur, 2022) anak *slow learner* memiliki tantangan besar yang tidak boleh diabaikan oleh guru. Pada masalah pendidikan, tingkat pendidikan orang tua berdampak besar pada proses belajar anak. Orang tua yang berpendidikan biasanya lebih memperhatikan perkembangan anak, menyediakan bahan belajar seperti alat edukasi dan buku sejak dini. Namun, orang tua dengan latar belakang pendidikan rendah sering kali tidak mampu memberikan perhatian yang cukup, yang dapat membuat anak merasa minder dan kurang percaya diri. Sehingga mengakibatkan anak-anak dari lingkungan ini berisiko mengalami kesulitan belajar sejak awal.

Pada permasalahan penyesuaian sosial, anak *slow learner* kesulitan menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial, terutama saat berinteraksi dengan teman sebaya. Label negatif seperti "malas" atau "kurang pintar" seringkali disematkan kepada mereka, yang menyebabkan diskriminasi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kurangnya pemahaman dari orang sekitar turut memperparah kondisi tersebut. Anak-anak ini juga cenderung bergantung pada bimbingan orang dewasa karena rasa tidak percaya diri, yang menghambat kemandirian dan kemampuan bergaul secara alami. Maka dari itu, dukungan lingkungan yang empatik dan inklusif sangat diperlukan untuk menunjang perkembangan sosial mereka (Iqbal Sauqi & Nova Estu Harsiwi, 2024).

Pada masalah emosi, anak *slow learner* cenderung mengalami ketidakstabilan emosi, seperti perasaan tidak percaya diri dan frustrasi akibat kesulitan mengikuti pelajaran. Mereka juga lebih rentan terhadap tekanan psikologis karena

tidak mampu memenuhi standar akademik yang umum diterapkan. Dalam kondisi seperti ini, dukungan emosional dari orang tua menjadi sangat penting. Orang tua yang mampu menciptakan hubungan yang hangat dan menerima akan membantu anak merasa dihargai dan lebih percaya diri, sehingga emosi negatif seperti kecemasan dan stres dapat dikurangi (Soraya, dkk., 2024).

Dalam proses pembelajaran, anak *slow learner* kerap mengalami rasa cemas, rendah diri, dan kesulitan untuk mengikuti ritme belajar teman-temannya. Hal ini disebabkan oleh kemampuan berpikir yang lebih lambat, sehingga mereka membutuhkan pendekatan yang lebih sabar dan individual. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, inklusif, dan bebas tekanan agar anak tidak merasa tersisih. Pendekatan pembelajaran yang empatik serta strategi penguatan positif dapat membantu mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar (Septianingsih dkk., 2024)

Diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak *slow learner*. Pembelajaran dengan menggunakan digital merupakan salah satu media ajar yang sangat sesuai untuk digunakan oleh anak *slow learner*. Media digital memberikan tampilan materi yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Selain itu, media digital memungkinkan dapat memberikan perluasan materi yang lebih fleksibel. Penggunaannya yang mudah dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak *slow learner* sehingga anak tidak merasa kesulitan dalam memahami materi.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik khusus yang dimiliki oleh anak *slow learner* agar media yang dibuat benar-benar relevan dengan kebutuhan mereka. Anak-anak dengan hambatan belajar ini cenderung membutuhkan dukungan visual guna membantu mereka memahami materi yang disampaikan. Selain itu, karakteristik pembelajaran lain yang perlu diperhatikan adalah penyajian materi yang sederhana serta penggunaan metode yang bersifat lebih interaktif. Afifah, dkk. (2024) menyatakan bahwa anak *slow learner* memerlukan media pembelajaran yang interaktif agar dapat memperoleh gambaran materi secara nyata dan konkret.

Salah satu bentuk bahan ajar digital yang dinilai sesuai untuk anak *slow learner* adalah *busy book* yang telah dimodifikasi menjadi versi digital. *Busy book* sendiri merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang berbentuk buku dan umumnya terbuat dari kain flanel. Di dalamnya terdapat berbagai elemen tambahan seperti resleting, kancing baju, potongan kain, dan berbagai variasi lain yang dirancang untuk mendukung stimulasi motorik dan kognitif anak (Fitriyah, dkk., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa *busy book* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak *slow learner* guna mengoptimalkan kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjawab permasalahan terkait proses pengembangan media pembelajaran digital yang tepat bagi anak *slow learner*, serta menilai tingkat kelayakan media tersebut berdasarkan hasil validasi dari para ahli.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang umum digunakan dalam bidang akademik untuk merancang serta mengevaluasi keefektifan suatu produk (Waruwu, 2024). Pada penelitian ini, *busy book* dikembangkan menjadi bahan ajar dalam format digital dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Pada tahap pertama dilakukan analisis, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar anak *slow learner*. Analisis dilakukan terhadap karakteristik siswa, materi yang sulit dipahami, serta kondisi dan fasilitas pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan nyata siswa di lapangan. Menurut Pribadi & Rachmatullah (2020), analisis kebutuhan belajar yang komprehensif menjadi dasar utama dalam merancang solusi pembelajaran yang efektif.
2. Pada tahap kedua dilakukan perancangan (*Design*), setelah kebutuhan siswa dipahami, selanjutnya adalah merancang *busy book* digital dengan tampilan menarik, mudah digunakan, dan berisi materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Desain yang baik memperhatikan keterlibatan kognitif dan kesesuaian dengan kemampuan siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Zainuddin, dkk., (2021), tahap desain bertujuan memastikan bahwa rancangan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
3. Pada tahap ketiga, yakni pengembangan (*Development*), pada tahap ketiga ini, *busy book* mulai dibuat dalam bentuk digital, mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan animasi agar lebih interaktif. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi untuk memastikan kualitasnya. Pengembangan media memerlukan kolaborasi antara pengembang, guru, dan ahli materi agar produk sesuai dengan standar pembelajaran (Nurulhuda, dkk., 2022).
4. Pada tahap keempat yakni implementasi, *busy book* diuji coba kepada siswa *slow learner* untuk melihat bagaimana mereka berinteraksi dengan media dan menilai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman mereka. Seperti yang dinyatakan oleh Riyanti & Prasetyo (2023), tahap implementasi memungkinkan pengembang memperoleh umpan balik langsung dari pengguna sehingga dapat dilakukan penyesuaian jika diperlukan.
5. Kemudian pada tahap terakhir yakni evaluasi, melakukan penilaian terhadap keberhasilan *busy book* digital melalui evaluasi formatif (selama pengembangan) dan sumatif (setelah implementasi). Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk serta menentukan apakah media layak untuk digunakan secara luas (Hidayati & Azzahra, 2021).

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Skala Likert, yaitu metode yang digunakan untuk mengkonversi data kualitatif menjadi bentuk kuantitatif. Penentuan skor atau nilai dilakukan berdasarkan ketentuan yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Tabel Skor**

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Untuk menghitung nilai rata-rata dari setiap aspek penilaian oleh ahli materi dan ahli media, digunakan rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut: (rumus nyusul)

**Tabel 2. Skala Kelayakan Media Pembelajaran**

Persentase	Kategori
85% - 100%	Sangat Layak
75% - 84%	Layak
65% - 74%	Cukup Layak
55% - 64%	Tidak Layak
0% - 54%	Sangat Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, khususnya bagi peserta didik yang tergolong *slow learner*. Lekitoo (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan alat bantu yang lebih efektif guna mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Peran media pembelajaran dalam proses pendidikan sangatlah signifikan. Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media ini juga mampu mendorong perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Dengan adanya media pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Tak hanya itu, media pembelajaran juga memberi peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, memperluas pemahaman mereka, serta mendalami konsep-konsep dasar secara lebih optimal (Rohima, 2023).

### Pengembangan Media Pembelajaran *Busy Book*

Menurut Rika, dkk. (2022) *busy book* adalah sebuah buku berbahan kain flanel yang terdiri dari beberapa halaman, di mana setiap halamannya menyajikan aktivitas interaktif dan menyenangkan. Kegiatan-kegiatan di dalamnya dirancang khusus untuk mendukung proses belajar anak serta mengembangkan berbagai kemampuannya. Ragam aktivitas yang tersedia meliputi latihan mengeja, berhitung, pengembangan motorik halus, dan lain sebagainya.

Secara etimologis, istilah *busy book* berasal dari bahasa Inggris, di mana "busy" berarti sibuk atau aktivitas, dan "book" berarti buku. *Busy book* merujuk pada sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan berbagai aktivitas kepada peserta didik, sehingga mereka tetap aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar. Media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman edukatif yang menyenangkan bagi anak-anak (Rizki & Fitriawanawati, 2020).

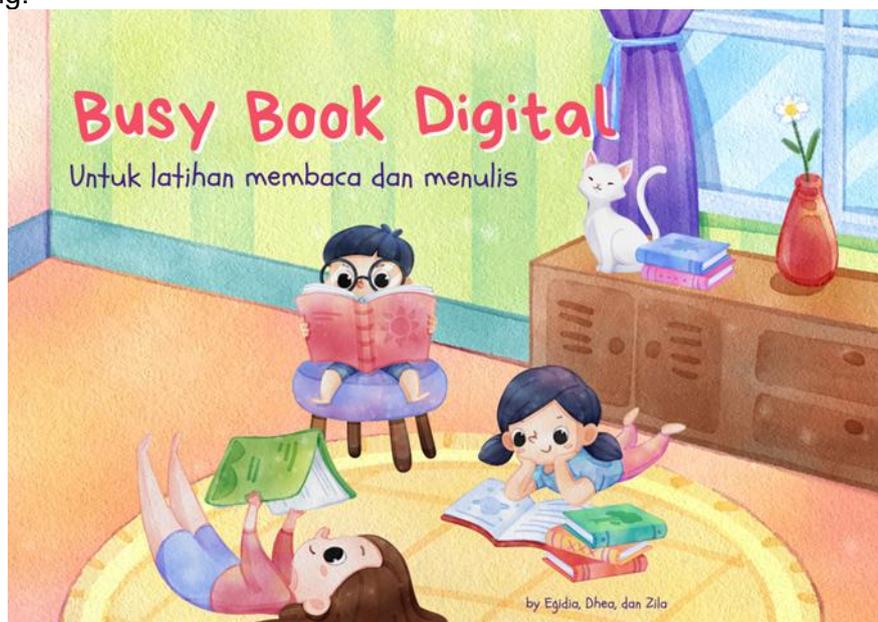
Pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada pembuatan *busy book* digital yang dirancang khusus untuk anak *slow learner*. *Busy book* digital merupakan bentuk inovatif dari *busy book* konvensional yang sebelumnya berbentuk fisik dan terbuat dari bahan kain flanel. Dalam versi digitalnya, media ini dikembangkan menjadi lebih interaktif dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti gadget

atau tablet. *Busy book* digital memuat berbagai fitur edukatif seperti permainan mencocokkan gambar, berhitung, mengenal warna dan bentuk, serta aktivitas motorik halus yang disajikan secara digital dan menarik.

Media pembelajaran digital memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar siswa. Salah satunya adalah mampu meningkatkan minat belajar karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Penyajian materi secara visual dan multimedia membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah. Media digital juga memberikan fleksibilitas dalam belajar, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Keunggulan lainnya adalah sifatnya yang interaktif dan bervariasi, sehingga mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digital juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan memungkinkan mereka mengulang materi sesuai kebutuhan (Yuniarti dkk., 2023)

Pengembangan media pembelajaran *busy book* digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *Development*, di mana produk media telah dirancang dan divalidasi oleh para ahli, namun belum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

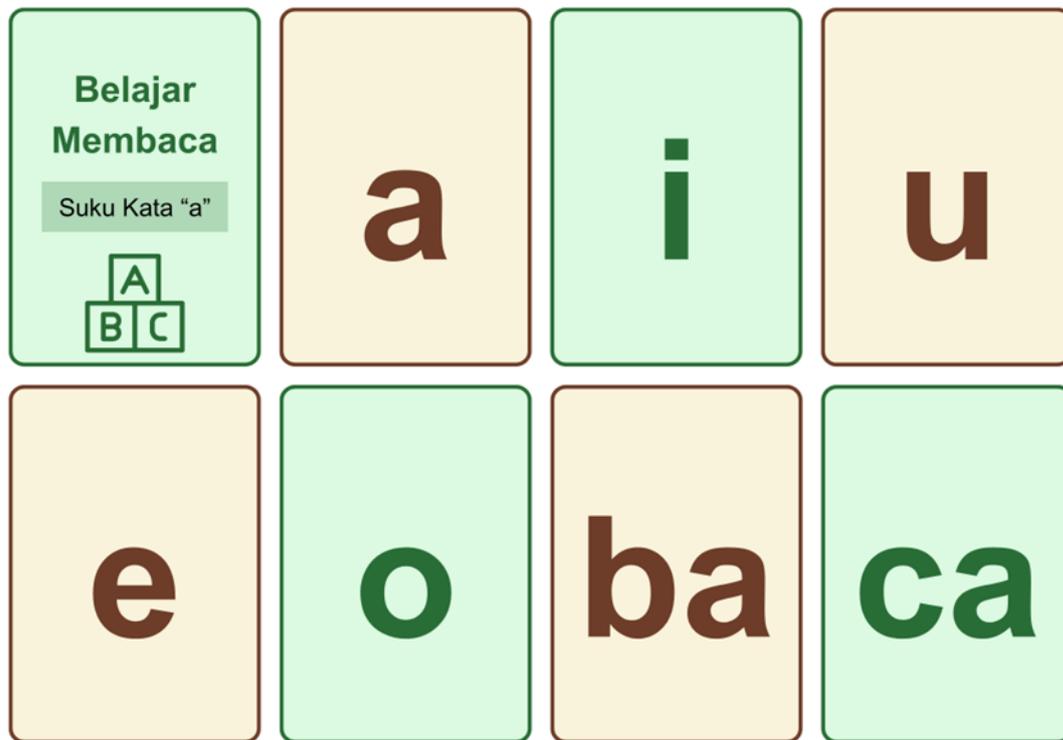
*Busy book* digital ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi interaktif berbasis visual yang dapat diakses melalui perangkat tablet. Tampilan halaman utama terdiri atas beberapa ikon kegiatan yang dapat dipilih siswa secara mandiri. Aktivitas yang tersedia yaitu; mengenal huruf dan angka, membaca, menulis, mewarnai, dan berhitung.



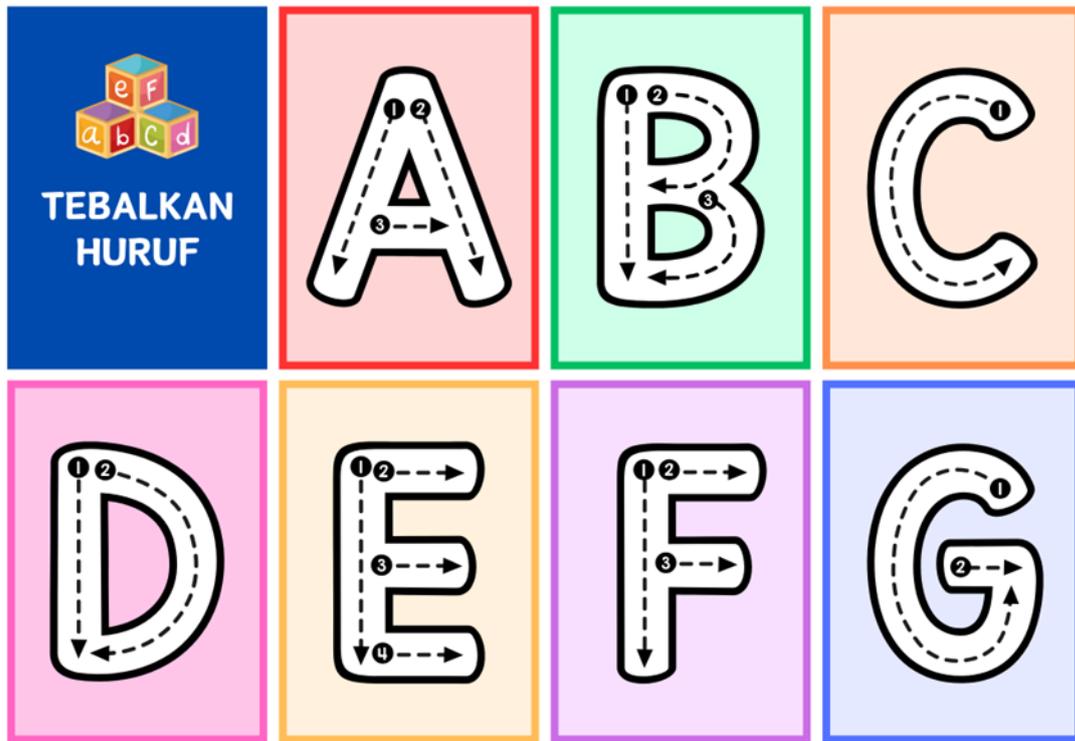
Gambar 1. Sampul *Busy Book Digital*



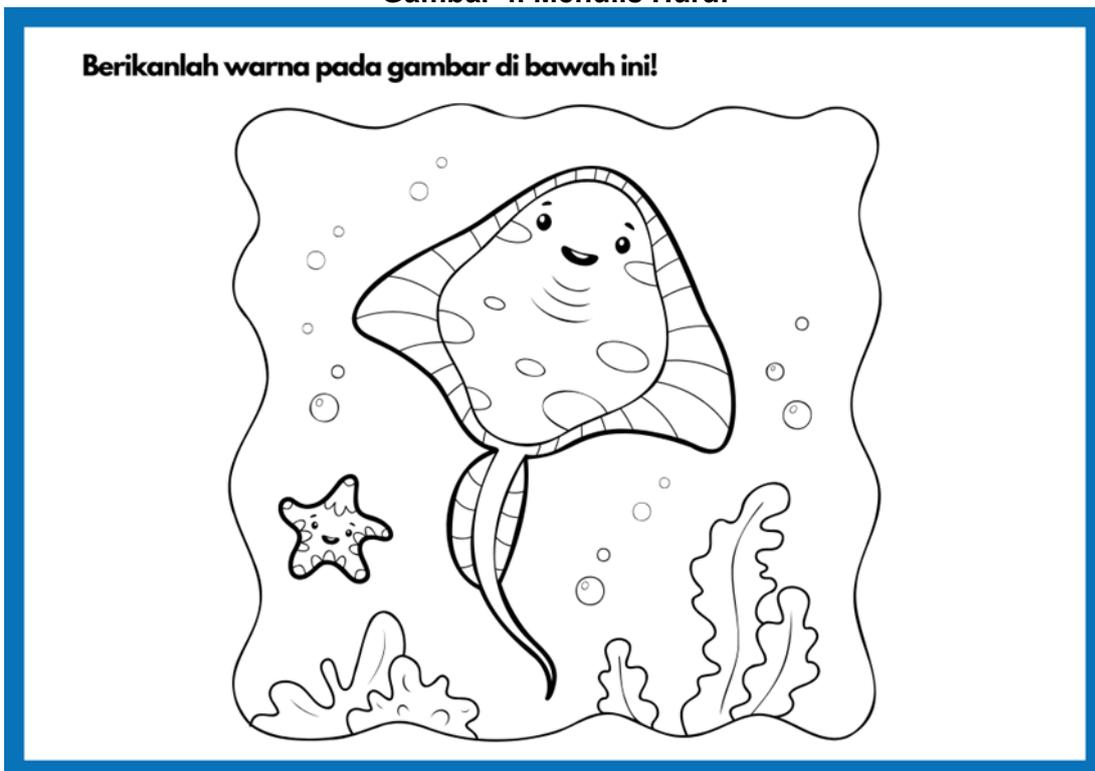
Gambar 2. Mengenal Huruf



Gambar 3. Membaca



Gambar 4. Menulis Huruf

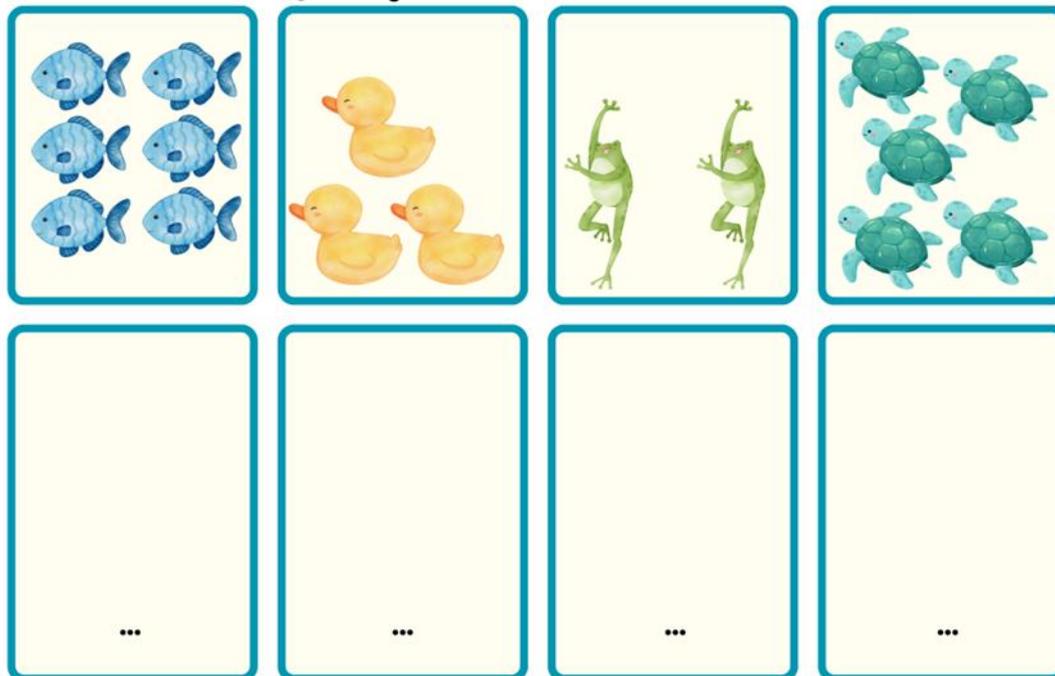


Gambar 5. Mewarnai



Gambar 6. Mengenal angka

Hitunglah jumlah hewan di bawah ini!



Gambar 7. Berhitung

Tahapan validasi merupakan langkah akhir dalam proses pengembangan media yang bertujuan untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan. Proses ini dilakukan melalui pengisian angket berupa lembar validasi oleh para validator untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan.

Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 35 dari skor maksimal 40. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, diperoleh nilai sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun telah layak digunakan dan sesuai untuk diterapkan pada anak *slow learner*. Selanjutnya, validasi dilakukan oleh dua orang ahli media. Ahli media pertama memberikan skor sebesar 73 dari total skor maksimal 80, sedangkan ahli media kedua memberikan skor 75 dari skor maksimal yang sama. Berdasarkan perhitungan persentase, masing-masing validator memberikan nilai sebesar 91,25% dan 93,75%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Hasil validasi media pembelajaran busy book digital menunjukkan bahwa media ini berada pada kategori "sangat layak", baik berdasarkan penilaian ahli materi (87%) maupun ahli media (91,25% dan 93,75%). Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara kualitas dinilai sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak *slow learner*. Penelitian ini mendukung hasil penelitian oleh Hamidaturrohman, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media busy book efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa berkebutuhan khusus, khususnya tunagrahita ringan, karena mampu meningkatkan persentase kemampuan membaca hingga mencapai 100% pada sesi akhir.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nuriani & Juli (2023) yang menyatakan bahwa busy book dapat menstimulasi keterampilan bahasa melalui aktivitas menyusun huruf, mengenali simbol, dan mengembangkan kemampuan berbicara. Dalam konteks media digital, konversi busy book ke bentuk interaktif berbasis layar tidak menghilangkan unsur edukatif dan multisensori, justru memperluas aksesibilitas serta fleksibilitas penggunaannya. Media busy book digital yang dilengkapi dengan animasi, suara, dan warna mencolok mampu mempertahankan daya tarik siswa sambil memfasilitasi gaya belajar visual dan kinestetik yang dominan pada anak *slow learner*.

Penelitian terdahulu lainnya oleh Andriana, dkk. (2024) juga mendukung pentingnya busy book sebagai media ajar bagi *slow learner* karena terbukti mampu merangsang minat belajar dan memudahkan pemahaman simbol huruf. Mereka menekankan bahwa keunggulan busy book terletak pada bentuk fisiknya yang menarik, bahan yang tahan lama, serta konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Ketika dikembangkan ke dalam versi digital, media ini semakin mudah diakses dan dipersonalisasi, tanpa kehilangan esensi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan busy book digital memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran anak *slow learner*. Tidak hanya mampu meningkatkan aspek kognitif dan literasi awal, media ini juga mendorong pembelajaran mandiri, memperkuat keterlibatan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan khusus siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa inovasi berbasis teknologi dalam pendidikan inklusi sangat relevan dan dibutuhkan di era digital saat ini.

## SIMPULAN

Penelitian ini berfokus pada pentingnya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, terutama *slow learner*. Adanya pendekatan yang tepat dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami dan keterampilan anak *slow learner*. Pengembangan media pembelajaran menjadi langkah krusial dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, terutama bagi anak *slow learner*. Media pembelajaran *busy book* digital memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman materi, meningkatkan

motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan juga menerapkan media pembelajaran yang sesuai dapat memaksimalkan potensi anak slow learner, membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. R., Chasanatun, F., Lestari, S., & Murtafiah, W. (2024). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Direct Instruction Berbasis Digital Book Bagi Mahasiswa Slow Learner. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 723–728. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.842>
- Andriana, O., Aulia Miftahul Janna, & Putri Wahyuni. (2024). Pengembangan Media Belajar dengan Desain Khusus Bagi ABK Slow Learning. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 161–166. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i1.1842>
- Bagaskorowati, R. (2021). Lambat Belajar (Slow Learner). In *Pembelajaran Slow Learner Di Sekolah Dasar*.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suisanto, S., & '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). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Ginting, R., Sipayung, K., Ramahdani, D., Zhafirah, M., Hutasoit, G., Ramadana, D., Caroline, I., & Zafirah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inklusif Untuk Anak Slow Learner. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6).
- Hamidaturrohmah, Ailulia, R., & Rofiqoh, N. (2023). Busy Book Learning Media To Improve the Beginning Reading. *Gentala Journal of Basic Education*, 8(1), 14–31.
- Hidayati, A., & Azzahra, A. R. (2021). Evaluation of Digital Media Development with ADDIE Model: A Study on Special Education. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(4), 377-385.
- Iqbal Sauqi, & Nova Estu Harsiwi. (2024). Menganalisis Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner di Sekolah Dasar Negeri Keleyan 1. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 29–42. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.797>
- Mansyur, A. R. (2022). Telaah Problematika Anak Slow Learner dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.147>
- Nikmah, D., & Rusman. (2019). Implementasi Metode SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelektual) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Siswa Slow Learner di SMP Negeri 29 Surabaya. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2).
- Nuriani, N., & Juli, J. (2023). Busy Book for Improving Students' Language Skills. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 7(1), 59–66. <https://doi.org/10.29062/edu.v7i1.655>
- Nurulhuda, N., Putri, D. A., & Saputra, R. (2022). The Application of The ADDIE Model in Digital Learning Development for Children with Special Needs. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 55-64.
- Pribadi, B.A., & Rachmatullah, R. (2020). Design and Development of Digital Learning Media Based on ADDIE Model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(6), 42-55. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i06.12085>
- Rika, R. P., Prastiwi, C. H. W., Kholidah, N. R. J., Zuhriah, F., & Ningsih, S. (2022). Busy book as a means to build multiliteracies for children at TBM Smart Friends. *Community Empowerment*, 7(12). <https://doi.org/10.31603/ce.7848>
- Riyanti, N., & Prasetyo, A. D. (2023). Implementation of ADDIE-Based Learning Media to Support Inclusive Education. *Jurnal Pendidikan Khusus dan Inklusif*,

- 7(2), 114-121.
- Rizki, E. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan Media Busy Book Tema 1 Diriku Subtema 2 Tubuhku Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(2), 101–112. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2706>
- Rofiah, N. H., & Rofiana, I. (2017). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK SLOW LEARNER. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.108>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1).
- Septianingsih, M. A., Pangayom, A. E., Rohmah, A. A., Surakarta, U. M., Surakarta, U. M., Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2024). *STRATEGI GURU PENDAMPING UNTUK MENDORONG*. 2, 128–142.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>