

**PEMBUATAN PERMAINAN *BUSY BOOK* UNTUK KEMAMPUAN
PERKEMBANGAN STIMULASI ANAK USIA DINI DI TK HANG TUAH
SITEBA KECAMATAN NANGGALO KOTA PADANG**

YULIA ATIFAH WIRISMAN

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PEMBUATAN PERMAINAN *BUSY BOOK* UNTUK KEMAMPUAN
PERKEMBANGAN STIMULASI ANAK USIA DINI DI TK HANG TUAH
SITEBA KECAMATAN NANGGALO KOTA PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya Informasi Perpustakaan dan Kearsipan



**YULIA ATIFAH WIRISMAN
NIM 2020/20026117**

**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang

Nama : Yulia Atifah Wirisman

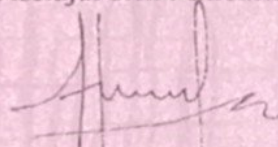
NIM : 20026117

Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Jurusan : Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Nurizzati, M.Hum.
NIP. 19620926.198803.2002

Ketua Departemen,



Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom.
NIP. 197212242006042002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Yulia Atifah Wirisman

NIM : 2020 / 20026117

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Padang

dengan judul

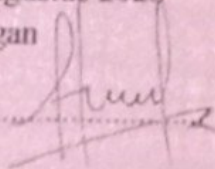
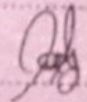
Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak
Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang

Padang, Agustus 2023

Tanda Tangan

Tim penguji

1. Ketua : Dr. Nurizzati, M.Hum.
2. Sekretaris : Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.
3. Anggota : Gustina Erlianti, S. Hum., M.IP.

1. 
2. _____
3. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul "Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali diutip secara tertulis sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicatumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 25 Agustus 2023



Yulia Atifah Wirisman
NIM 2020/20026117

ABSTRAK

Yulia Atifah Wirisman, 2023. ‘Pembuatan Permainan *Busy Book* Untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini Di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang’. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) untuk mengetahui tahapan kerja pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan simulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang, (2) untuk mengetahui uji coba pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang, dan (3) apa saja kendala dalam pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan simulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi ke TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang dan studi kepustakaan yang berkaitan tentang pembuatan *busy book* dan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan dari pembahasan makalah, dapat disimpulkan, *pertama* dalam tahapan pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba sudah dijelaskan mulai dari analisis kebutuhan, persiapan bahan dan alat, proses pembuatan hingga selesai menjadi sebuah produk, dan uji coba produk yang sudah dibuat, *kedua* bagaimana uji coba permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba telah mendapatkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan oleh penulis dan didapatkan hasil bahwa ada 80% yang menyukai hasil dari pembuatan *busy book* dan ada 20% yang tidak menyukai hasil pembuatan *busy book*, dan *ketiga* kendala dalam pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba memiliki beberapa kendala yang dihadapi mulai dari proses pembuatan samapai penerapannya ke anak-anak yang ada di TK Hang Tuah Siteba.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan judul “Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Kemampuan Perkembangan Simulasi Anak Usia Dini di Tk Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang”. Maka makalah Tugas Akhir ini dibuat oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan makalah ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Nurizzati, M.Hum., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) dosen penguji satu Dr. Yona Primadesi, M.Hum.; (3) dosen penguji dua Gustina Erlianti, S.Hum., M.IP ; (4) Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) sekaligus Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan; (3) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., dan Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom., selaku Kepala dan Sekretaris Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (4) Kepala sekolah dan guru serta staf TK Hang Tuah Siteba, Kota Padang.

Penulis menyadari bahwa pada makalah ini terdapat kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan.....	6
D. Manfaat Penulisan.....	6
E. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Perpustakaan Sekolah.....	7
2. Literatur Anak.....	9
3. Permainan.....	11
4. <i>Busy Book</i>	12
F. Metode Penulisan.....	18
1. Jenis Penulisan.....	18
2. Objek Kajian.....	19
3. Pengumpulan Data.....	19
4. BAB II PEMBAHASAN	24
A. Tahapan Kerja Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i> untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang.....	24
a. Analisis Kebutuhan.....	24
b. Menentukam Tema.....	26
c. Penentuan Desain Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i>	27
d. Penentuan Bahan dan Alat dalam Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i>	32
e. Membuat Pola.....	34
f. Proses Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i>	34
g. Hasil Produk.....	40
h. Pemanfaat <i>Busy Book</i>	40
B. Uji Coba Produk.....	43
C. Kendala Dalam Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i> untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang.....	46
BAB III PENUTUP	49
A. kesimpulan.....	49
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alat dan Bahan Pembuatan <i>Busy Book</i>	35
Gambar 2. Bentuk Pola Sebelum di Potong.....	36
Gambar 3. Pinggir Latar Halaman <i>Busy Book</i> yang Sudah diberi Hiasan.....	36
Gambar 4. Pola setiap halaman <i>Busy Book</i>	37
Gambar 5. Pola yang Telah di Gunting.....	37
Gambar 6. Objek yang Sudah di Tempel.....	38
Gambar 7. Halaman Pertama <i>Busy Book</i>	39
Gambar 8. Halaman Sampul <i>Busy Book</i>	39
Gambar 9. Produk Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i>	40
Gambar 10. Pengenalan Cara Bermain Permainan <i>Busy Book</i>	43
Gambar 11. Anak Mulai Mencoba Bermain dengan <i>Busy Book</i>	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian Akhir atas hasil Uji Coba.....	44
Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba <i>Busy Book</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	54
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	55
Lampiran 2 Jurnal Bimbingan.....	56
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	57
Lampiran 4 Format Wawancara.....	58
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	59
Lampiran 6 Hasil Uji Coba.....	61

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan sebagai sumber informasi harus memanfaatkan sumber daya yang ada semaksimal mungkin agar perpustakaan dapat memberikan layanan dalam memenuhi kebutuhan informasi kepada pengguna yang mempunyai minat serta kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Layanan anak-anak dalam perpustakaan dapat dikatakan sebagai upaya dari perpustakaan umum menjaring pembacaan sebanyak-banyaknya, dan sedini mungkin anak dapat mengenal perpustakaan, layanan anak-anak dapat diadakan di perpustakaan umum karena pada dasarnya perpustakaan umum melayani semua lapisan masyarakat termasuk anak-anak (Elfisa & Yunaldi, 2012). Adapun dalam pelayanan perpustakaan untuk anak usia dini turut disediakan koleksi dan pemberian layanan yang baik sehingga dapat dipergunakan sesuai kebutuhan anak, karena dengan hal tersebut akan membuat anak-anak betah berada pada ruangan anak untuk membaca dan tujuan ruangan baca dalam menumbuhkan minat baca terhadap anak akan mudah tercapai secara sendirinya.

Anak usia dini merupakan masa terpenting, karena dapat memperoleh informasi dari sekelilingnya. Oleh karena itu, saat masa ini dibutuhkan bermacam kegiatan yang bisa menarik minat baca anak usia dini. Dengan begitu diperlukan suatu layanan anak untuk mendukung

kemampuan membaca anak dan tempat yang saat ini yang bisa mengedikan fasilitas pendidikan pra sekolah dan pendidikan anak usia dini adalah taman kanak-kanak. Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan usia dini untuk anak usia dini (usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar), dimana bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuannya adalah untuk membantu meletakkan pengembangan sikap moral, nilai-nilai keagamaan, emosional, kemandirian serta pengetahuan dasar bahasa, kognitif, fisik, motor. Sehingga permainan ini cocok diterapkan pada anak usia tersebut.

Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pendidikan anak usia dini didefinisikan dalam Pasal 28 (1) yang berbunyi: “Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun” dan bukan merupakan keharusan. menyelesaikan pelatihan dasar. Selain itu, Bab I, Pasal 1, Pasal 14 menekankan pentingnya pendidikan anak. Menurut *Early Age* adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia lanjut enam tahun, dilaksanakan melalui insentif pendidikan yang meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak siap untuk pendidikan lebih lanjut sebagai tambahan (Depdiknas, USPN, 2004:4).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 terdapat enam aspek perkembangan

anak usia dini yaitu kognitif, fisik motorik, nilai agama dan moral, sosial emosi, bahasa dan seni. Salah satu aspek fisik meliputi perkembangan motorik halus (*fine Motorik*) dan motorik kasar yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan kesehatan anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil salah satu aspek perkembangan fisik motorik yaitu motorik halus, dimana perkembangan motorik halus adalah perkembangan gerak anak yang menggunakan otot bagian kecil atau bagian tertentu dari tubuh yang dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan amalan.

Permainan *busy book* memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Pertama, permainan *busy book* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti menggerakkan jari, memegang, dan memutar benda-benda kecil. Kedua, permainan *busy book* dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kreatif anak, karena anak harus menyelesaikan berbagai macam permainan yang ada di dalamnya. Ketiga, permainan *busy book* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa dan membantu anak belajar mengenal konsep penyusunan kata dan angka. Permainan *busy book* memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan anak usia dini. Pertama, permainan *busy book* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, seperti menggerakkan jari, memegang, dan memutar benda-benda kecil. Kedua, permainan *busy book* dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis dan kreatif anak, karena anak harus menyelesaikan berbagai macam permainan yang ada di dalamnya. Ketiga,

permainan *busy book* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa dan membantu anak belajar mengenal konsep penyusunan kata dan angka.

TK Hangtuh cabang Padang merupakan salah satu satuan pendidikan di bawah naungan yayasan Hangtuh Cabang Padang yang mempunyai visi untuk menjadikan Putra Putri atau keluarga besar TNI AL dan masyarakat umum cerdas. Dengan konsep pola pengasuhan yang seimbang yang berkualitas, mutu pendidikan yang inovatif serta berwawasan luas.

Berdasarkan permasalahan di atas, pada penulisan makalah tugas akhir ini bertujuan untuk menjelaskan cara membuat permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang. Selain itu, tugas akhir ini juga bertujuan untuk menjelaskan manfaat dari permainan *busy book* dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini. Diharapkan hasil observasi ini dapat membantu orang tua dan pendidik dalam memberikan rangsangan yang tepat pada anak usia dini untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa guru di taman kanak-kanak Hang Tuah saat ini belum memiliki media yang cukup menunjang pembelajaran anak, dan anak agar lebih mudah untuk pengenalan konsep yang harus diketahui anak usia dini saat ini. Dalam observasi ini penulis ingin menggunakan media *busy book*

yang awet atau bisa digunakan dalam jangka waktu lama. Media yang saat sering digunakan adalah beberapa jenis LKS sekali pakai namun tidak ada tema khusus terkait keterampilan pengenalan sehari-hari untuk anak-anak, dengan hadirnya *busy book* yang saat ini telah dibuat dan dilakukan uji coba terhadap anak yang ada di TK Hang Tuah, mampu menarik perhatian anak dalam belajar mengenai huruf, angka, gambar serta warna dan media ini juga bisa menjadi penunjang guru dalam pembelajaran yang saat ini dilaksanakan di sekolahnya.

B. Perumusan Masalah

Dalam tugas akhir ini, akan dibahas mengenai pembuatan permainan *busy book* sebagai salah satu media stimulasi untuk kemampuan perkembangan anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba, Kecamatan Nanggalo, Kota Padang. Dalam hal ini, terdapat beberapa masalah yang akan dijadikan fokus penelitian, yaitu: (1) bagaimana tahapan kerja pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang?, (2) bagaimana hasil uji coba pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang?, dan (3). apa saja kendala dalam pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penulisan makalah tugas akhir ini yaitu: (1) mendeskripsikan bagaimana tahapan kerja pembuatan permainan busy book untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang, (2) mendeskripsikan bagaimana uji coba pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang, dan (3) mendeskripsikan apa saja kendala dalam pembuatan permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang.

D. Manfaat Penulisan

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penulisan di atas, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut: (1) penulis, diharapkan dapat menjadi lebih terampil dalam membuat karya yang berguna dan bermanfaat bagi anak-anak usia dini mengasah kemampuan kreativitas dalam merancang permainan yang dapat memfasilitasi perkembangan anak, memperdalam pemahaman tentang konsep penyusunan huruf, angka, mengenal benda, dan mengenal warna pada anak-anak usia dini, (2) bagi guru, dengan adanya permainan *busy book*, dengan menambah pengetahuan dan wawasan tentang konsep penyusunan kata dan angka pada anak-anak usia dini, memperoleh informasi mengenai permainan

busy book yang dapat membantu stimulasi perkembangan anak, mempelajari bagaimana merancang dan membuat permainan *busy book* yang berguna untuk perkembangan anak-anak usia dini, dan (3) bagi pengguna, dengan memperoleh informasi yang berguna tentang permainan *busy book* dan konsep penyusunan kata dan angka pada anak-anak usia dini, mempelajari cara merancang permainan *busy book* yang dapat membantu stimulasi perkembangan anak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Perpustakaan Sekolah

a. Pengertian Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan merupakan salah satu sumber belajar penting dalam proses pembelajaran, ada beberapa pengertian perpustakaan sekolah. Menurut Sulistyono-Basuki, (2010) perpustakaan **sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga** pendidikan formal di lingkungan pendidikan dasar dan menengah yang merupakan bagian integral dari kegiatan sekolah yang bersangkutan dan merupakan pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan.

Pengertian perpustakaan sekolah menurut Pawit M. Yusuf dan Yaya Suhendar, (2017) adalah perpustakaan yang ada di lingkungan sekolah. Diadakannya perpustakaan sekolah adalah untuk tujuan memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat di lingkungan sekolah yang bersangkutan, khususnya murid dan guru. Sedangkan menurut

Rahayuningsih, (2007) perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang melayani para siswa, guru dan karyawan dari suatu sekolah tertentu.

Menurut Prastowo, (2013) perpustakaan sekolah adalah sarana penunjang pendidikan di sekolah yang berupa kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun bukan buku. Kumpulan bahan pustaka tersebut diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid dan para guru dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan demikian, perpustakaan turut serta dalam menyukseskan pencapaian tujuan lembaga pendidikan yang menaunginya.

Menurut Darmono, (2013) perpustakaan sekolah merupakan bagian integral dari sekolah untuk mendukung proses pembelajaran. Keberadaan perpustakaan sekolah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan, dan keberadaannya tidak dapat diabaikan karena secara potensial dan secara sistemik mampu mendukung kualitas pendidikan.

Dari berbagai definisi tentang perpustakaan sekolah oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan sekolah merupakan perpustakaan yang diselenggarakan oleh sekolah dan merupakan fasilitas yang disediakan untuk dimanfaatkan seluruh warga sekolah sebagai pusat sumber belajar, serta merupakan bagian integral untuk mendukung tercapainya suatu tujuan pendidikan sekolah dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

b. Tujuan Perpustakaan Sekolah

Tujuan perpustakaan menurut Sinaga adalah sebagai tempat

mencerdaskan anak bangsa agar masyarakat Indonesia terdidik, oleh karena itu perpustakaan sekolah membutuhkan manajemen yang baik dalam menjalankan perpustakaan terutama perpustakaan sekolah sebagai penunjang.

Menurut Hartono, (2016) tujuan perpustakaan sekolah adalah sebagai sumber belajar bagi masyarakat sekolah khususnya siswa-siswi yang merupakan bagian integral dari sekolah bersama-sama dengan sumber belajar lainnya bertujuan mendukung proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan sekolah.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas tergambar dengan jelas arah dan capaian yang dimaksud dalam penyelenggaraan perpustakaan sekolah yang dalam jangka panjangnya adalah untuk menambah dasar-dasar pengetahuan siswa-siswi untuk menjadi tidak perkembangan yang akan datang. Semua tujuan perpustakaan sekolah tersebut mengacu kepada pelaksanaan pengembangan jangka panjang negara kita yang lebih menitik beratkan kepada peningkatan kualitas sumber daya manusia.

2. Literatur Anak

a. Pengertian Literatur Anak

Literatur merupakan bahan tulisan, bahan-bahan tercetak dan bahan pandang dengar (audio visual). Menurut Sulisty Basuki, (2010) literatur (dokumen) artinya objek yang merekam informasi dengan tidak memandang media maupun bentuknya. Literatur merupakan wadah yang menyimpan pengetahuan dan ingatan manusia pada literatur tersimpan

segala pengetahuan manusia serta ingatan manusia. Jadi dapat disimpulkan bahwa Literatur merupakan informasi atau pengetahuan yang direkam dalam berbagai media dan digunakan untuk keperluan intelektual ataupun rekreasi.

Seseorang dapat dikategorikan sebagai anak itu adalah orang yang berusia 0 tahun sampai dengan sekitar 12-13 tahun. Jadi anak yang dimaksudkan dalam sastra anak itu adalah orang yang berusia 0 tahun sampai sekitar 12 atau 13 tahun, atau anak yang sudah masuk dalam masa remaja awal. Pada usia inilah anak sudah mulai berkenalan dengan sastra, karena pada usia ini, anak sudah memiliki kemampuan untuk menguasai ketrampilan berbahasa, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang merupakan bekal atau media dalam memahami sastra.

Menurut *Library of Congress* mendefinisikan literatur anak sebagai suatu bahan yang ditulis dan diproduksi khusus untuk memberi informasi dan hiburan kepada anak. Jadi, sastra atau literatur anak merupakan sebuah bahan bacaan yang ditulis oleh orang dewasa atau oleh anak yang ditujukan untuk memberi informasi dan hiburan kepada anak. Dari sisi sudut pandang ceritanya juga menggunakan sudut pandang anak-anak. Selain itu sastra anak juga harus memperhatikan beberapa aspek seperti perkembangan emosi dan moral serta kebahasaan agar sesuai dengan kemampuan anak-anak.

B. Tujuan Literatur Anak

Tujuan dari literatur anak adalah untuk menyediakan beragam bahan yang mutakhir dan relevan yang memenuhi kebutuhan informasi, rekreasi, budaya dan semua perkembangan anak di masyarakat. Melekat dalam tujuan ini, adalah keinginan untuk mendorong belajar sepanjang hayat, menumbuhkan apresiasi sastra dan cinta membaca dan menyediakan sumber informasi yang akurat dan terbaru.

c. Manfaat Literatur Anak

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak mulai dari kebiasaan, tingkah laku yang dicontohkan oleh orang tua, adat istiadat, budaya hingga pendidikan baik yang diberikan orang tua atau melalui lembaga pendidikan Literatur merupakan salah satu penunjang perkembangan anak agar menjadi pribadi yang baik. Orang tua dapat mendukung perkembangan anak dengan menyediakan atau memberi akses anak yang dibutuhkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

3. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan adalah tindakan untuk mendapatkan sesuatu mengajarkan keterampilan tertentu dengan cara yang merangsang. Jika keterampilan diperoleh dalam permainan dalam bentuk kompetensi linguistik tertentu, Permainan itu disebut permainan bahasa. belajar melalui bermain merupakan kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang terintegrasi tema fitur ini merupakan upaya untuk membuat kegiatan

belajar yang menyenangkan dengan tujuan akhir mencapainya pembelajaran yang sehat dan berkualitas optimal.

Permainan adalah kegiatan yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Maksud saya di belajar untuk mencapai tujuan perkembangan anak tidak hanya pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga dilaksanakan melalui permainan. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan aktivitas menyenangkan. Ada berbagai permainan yang membutuhkan motorik dan memperkuat berbagai konsep pada anak. Jadi karena itu konsep permainan dapat diimplementasikan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, dalam hal ini untuk membantu perkembangan anak (Kusbudiah, 2014).

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.

4. *Busy Book*

a. Pengertian *Busy Book*

Busy book merupakan media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini. Menurut Kreasiumpy (2017) *busy book* adalah sebuah buku yang biasanya terbuat dari kain flanel berisi gambar-gambar dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan bacaan anak.

Manfaat *busy book* yang diberikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong keterampilan motorik, keterampilan, mental dan emosional.

Menurut Annisa, Agustin, dan Eliyawati (dalam Yulia Afrianti & Asdi Wirman 2020) *busy book* merupakan pengembangan dari buku edukatif. *Busy book* terbuat dari kain flanel dengan berbagai warna menarik dan tidak berbahaya untuk anak-anak, dengan ukuran 25 x 25 cm. Proyek mengembangkan keterampilan anak-anak seperti mengancingkan, beberapa konsep juga dilarang seperti menghitung, mengetahui ukuran, bentuk dan warna, pengelompokan bentuk dan warna. Sejalan dengan itu menurut Wulansari Ramadhani dan Sudarsini (dalam Yulia Afrianti dan Asdi Wirman 2020:) buku sibuk/buku sepi/buku aktivitas adalah Jenis media 3 dimensi model/tiruan berupa buku kain yang terbuat dari kain-kain flanel yang terdiri dari halaman-halaman berisi berbagai kegiatan anak suka berhitung, mengenal warna, mengikat tali, tahu binatang, dan lain-lain yang bersifat mendidik.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat diartikan bahwa, *busy book* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kain flanel dikembangkan atau dibuat sesuai dengan yang kita inginkan tentunya Sehubungan dengan pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak didik kita. Misalnya dengan merangkai huruf menjadi kata, menyenal bentuk benda, dan warna

b. Penggunaan *Busy Book*

Menurut Prakarsi, Kasrono & Dewi (dalam Yulia Afrianti dan Asdi Wirman, 2020) media *busy book* dapat digunakan disesuaikan berdasarkan kebutuhan selama proses pembelajaran berlangsung karena media buku *busy book* adalah bentuk media baru kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuannya oleh anak.

Menurut Ratnanningsih (dalam Yulia Afrianti & Asdi Wirman, 2020) media *busy book* merupakan media interaktif yang dapat menarik perhatian anak, membuat anak lebih aktif, dan menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan. Kaitan media *busy book* dengan kemampuan membaca anak karena media ini dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Media *busy book* dapat menarik perhatian anak, anak akan termotivasi untuk belajar, sehingga dapat menstimulasi kemampuan membaca anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Sumber belajar *busy book* dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan kita yang tentu saja bergantung pada tingkat perkembangan anak. Dalam pengertian ini, gunakan *busy book* dapat diterapkan pada semua pembelajaran.

c. Keunggulan *Busy Book*

Kelebihan media pembelajaran *busy book* menurut Daryanto (2019:) bisa digunakan untuk semua tema, bisa di buat sendiri sesuai kreasi kita masing-masing gambar bisa di atur sendiri, bisa menyesuaikan

dengan kebutuhan anak, bisa dipakai berkali-kali, hemat waktu dan tenaga. Jadi mahasiswa bisa melakukan kegiatan seperti mencocokkan gambar, mengenal, merangkai huruf atau angka, belajar berhitung dan banyak permainan interaktif lainnya yang tentunya dapat meningkatkan kemampuan berkonsentrasi, berbicara, keterampilan sosial dan mampu meningkatkan kemandirian pada anak.

Menurut Mufliharsi (2017) penggunaan media buku *busy book* sebagai pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) Guru dapat dengan mudah menentukan bahan ajar, hanya perlu disesuaikan antara konten berdasarkan pesan, (2) Guru dapat dengan mudah menilai siswa karena dengan kegiatan itu sendiri yang terdapat dalam buku dapat eksplorasi kemampuan masing-masing anak, (3) Anak tanpa diminta dapat langsung melakukan kegiatan yang dibimbing di setiap lembar buku *Busy Book*, (4) Rasa ingin tahu anak akan timbul dan mereka cenderung melakukannya sendiri tanpa bantuan guru, (5) Sifat media yang tahan lama karena terbuat dari kain jadi tidak mudah kotor atau sobek, (6) Pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan aktif, (7) Belajar menjadi menyenangkan karena banyaknya kegiatan, dan memancing kreatifitas anak untuk melakukan kegiatan yang ada menjadi lebih baik dan sistematis.

Dari dua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan lingkungan buku *busy book* itu memiliki banyak kegunaan Penggunaannya termasuk menghubungkan huruf menjadi kata, mencocokkan gambar, belajar

berhitung dan banyak lagi aktivitas Penggunaan lingkungan buku sibuk dapat diubah sesuai dengan subjeknya sesuai dengan kebutuhan anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Media *Busy Book*

Permainan media *busy book* termasuk dalam media visual. Keunggulan permainan media buku *busy learning* menurut Daryanto (2013) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, bisa dibuat sendiri, barang bisa diatur sendiri, dapat disiapkan terlebih dahulu, memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan siswa, dapat digunakan berkali-kali, dan hemat waktu dan usaha. 17 Sehingga dapat disimpulkan bahwa keunggulan permainan mempelajari buku *busy book* ini adalah bahwa ada item yang bisa digunakan atau diatur berkali-kali, mempercepat pemahaman anak, bisa disesuaikan dengan kebutuhan anak dan dibuat semenarik mungkin dengan warna yang terkandung dalam media permainan busy book.

Kelemahan permainan media *busy book* menurut Daryanto (2013) adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, selain itu media busy book saja persepsi persepsi indra penglihatan saja dan tidak menampilkan unsur audio dan gerak. 18 Sehingga dapat disimpulkan bahwa kurangnya media yang sibuk Buku ini hanya tekanan persepsi dan indera penglihatan rasa sentuhan dan tidak menampilkan elemen audio dan gerak di dalamnya.

Pembelajaran dengan menggunakan busy book ada beberapa keuntungan yaitu: (1) Guru menyesuaikan bahan ajar, menyesuaikan saja

dengan urutannya disesuaikan dengan isi dalam busy book, (2) guru dapat dengan mudah menilai siswa karena dengan kegiatan mereka sendiri yang terkandung dalam buku dapat ditelusuri kemampuan masing-masing anak, (3) Anak-anak tanpa diminta, melakukan kegiatan yang diminta untuk dilakukan pada dalam buku sibuk (4) Rasa ingin tahu akan muncul dari siswa dan cenderung langsung lakukan sendiri tanpa bantuan guru, (5) sifat medianya awet karena terbuat dari kain jadi tidak mudah kotor, berkerut, atau sobek. (6) pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan aktif, (7) Pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyak warna, banyak aktivitas, dan memancing kreativitas siswa untuk melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih baik dan sistematis.

Sehingga dapat disimpulkan keuntungan belajar dengan menggunakan permainan media *busy book* guru dapat menyesuaikan materi pengajaran dalam proses pembelajaran berlangsung, guru dengan mudah melakukan evaluasi anak sendiri, anak tanpa diminta untuk melakukan kegiatan belajar dengan media buku ramai, rasa ingin tahu akan timbul sifat media yang kuat dan tahan lama mudah digunakan kapan saja, belajar kelas akan menyenangkan karena ada banyak warna dalam setiap kegiatan di dalamnya di permainan media busy book.

e. Langkah-langkah Kegiatan Permainan Media *Busy Book*

Media busy book sangat banyak digunakan saat bekerja pembelajaran di TK, salah satunya menurut Ratri (2017) Media *busy book* Ini cukup sederhana untuk anak-anak. Merujuk pada pendapat Ratri,

langkah-langkah penggunaan media *busy book* adalah sebagai berikut. (1) Anak duduk di kursi menghadap ke depan, (2) Guru duduk di depan sambil memegang media buku yang ramai, (3) Guru menunjukkan setiap gambar kepada anak dan anak mulai mulai mendengarkan cerita guru dengan menunjuk ke gambar, (4) Guru memperkuat cerita di media, (6) Setelah cerita selesai, anak diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut bergiliran di depan kelas dengan menggunakan media *busy book*. Maka dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan media busy book.

Maka dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan media *busy book* dia harus menggunakan media mengikuti langkah-langkah di atas sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan mudah digunakan anak atau mainkan media ini secukupnya dan dengan senang hati.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penulisan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti secara mendalam. Dan metode ini mengkaji suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau suatu golongan peristiwa pada masa kini. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan

secara sistematis, faktual dan akurat mengenai sifat-sifat, fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

2. Objek Kajian

Objek kajian yang penulis bahas dalam penulisan makalah tugas akhir adalah media permainan *busy book* untuk kemampuan perkembangan stimulasi anak usia dini yang dilakukan di TK Hang Tuah, di Jl. Tutwuri 2 No.7, Surau Gadang, Kec. Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat.

3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses dan cara yang digunakan penulis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Setiap penelitian baik itu dengan penelitian deskriptif ataupun penelitian kualitatif tentunya menggunakan teknik dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Tujuan dari hal ini ialah untuk membantu penulis memperoleh data-data yang autentik, penulisan ini menggunakan tiga metode dalam pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Metode observasi adalah penyelidikan yang dilakukan secara sistematis sengaja sistematis dengan menggunakan indra untuk beberapa peristiwa itu terjadi atau berlangsung ditangkap pada saat peristiwa itu terjadi Menurut Narbuco Cholid, metode observasi merupakan alat pengumpulan data. Hal ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat gejala secara sistematis diselidiki. 11 Pendapat Nasution dikutip dalam

buku Metodologi Riset Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, kata Essay Sugiyono bahwa pengamatan adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan.

Dalam pengumpulan metode observasi ini peneliti menggunakan formulir observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah keterlibatan dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi partisipan ini, data diperoleh akan lebih lengkap. Demikian pula dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung di taman kanak-kanak Hang Tuah Siteba.

b. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan informasi. metode ini meliputi sarana yang digunakan oleh seseorang untuk tujuan tertentu, mencoba untuk mendapatkan informasi atau pendapat secara lisan langsung dari seorang informan. Hal inilah yang peneliti gunakan agar proses wawancara tidak terlalu kaku saat berlangsung tetapi fleksibel. Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara mendalam (in-depth interview) dengan tujuan untuk menemukan isu secara lebih terbuka dan intensif, pihak mana yang diundang wawancara untuk meminta pendapat, dan ide. Cara ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai pembuatan permainan busy book untuk perkembangan simulasi pada kemampuan anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba.

c. Dokumentasi

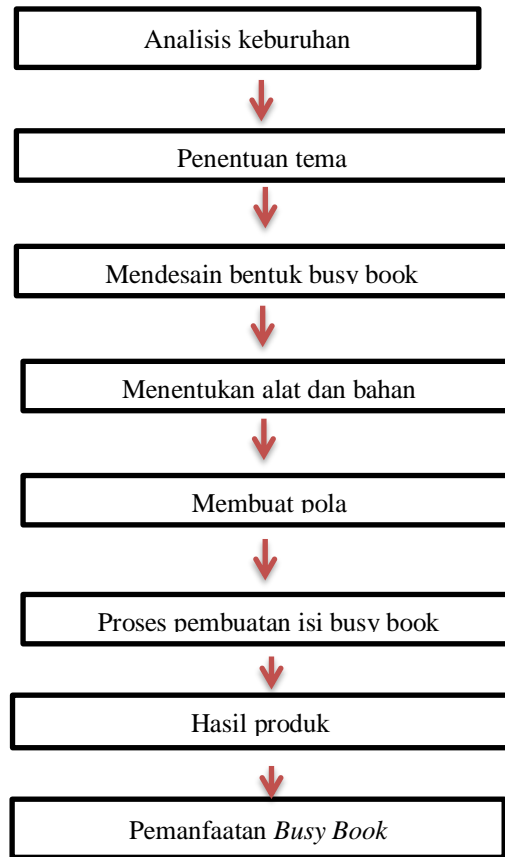
Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan

mengumpulkan dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar dan elektronik. Metode ini merupakan teknik pengambilan data dari sumber data yang berasal dari bukan manusia, sumber ini adalah sumber yang akurat dan stabil sebagai cerminan kondisi aktual dan lebih mudah dianalisis berulang kali. Menurut metode Suharsimi Arikunto Pengumpulan adalah cara pengumpulan data berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, foto, prasasti, risalah, poster, agenda dan dll.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data khususnya terkait mengenai pembuatan permainan busy book untuk perkembangan simulasi pada kemampuan anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba. Dokumentasi juga memuat informasi dari pembuatan busy book yang diperoleh dari observasi lapangan (Amri, 2021). Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, foto, dan dll.

d. Tahapan Kerja Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Kemampuan Perkembangan Stimulasi Anak Usia Dini di TK Hang Tuah Siteba Kecamatan Nanggalo Kota Padang

Setelah mendapat semua data dan informasi. Adapun tahapan dalam pembuatan permainan *busy book* menurut Uwien Budi (2017), yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Kerja

Tahapan kerja pada gambar 1 merupakan tahapan kerja yang penulis gunakan dalam pembuatan permainan *busy book*. Tahapan pertama adalah analisis kebutuhan yaitu dalam tahapan ini ada beberapa analisis kebutuhan yang harus diketahui sebelum ke tahap pembuatan permainan *busy book*. Tahap kedua adalah menentukan tema yaitu pada tahap ini, penulis atau perancang *busy book* harus menentukan tema atau konsep utama permainan *busy book* yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini di TK Hang Tuah Siteba. Tahapan ketiga setelah tema ditentukan, langkah selanjutnya adalah mendesain bentuk dan *layout* halaman *busy book* secara keseluruhan. Perancang harus

mempertimbangkan tata letak gambar, teks, dan elemen interaktif lainnya agar sesuai dengan tema dan mudah dipahami oleh anak-anak. Tahap keempat yaitu penentuan bahan dan alat dalam pembuatan permainan *busy book*. Tahapan kelima adalah membuat pola, dalam membuat pola untuk setiap lembar dari *busy book* harus menarik dan pola dibuat berbagai macam bentuk mulai dari pola huruf, angka, bentuk benda, dan lain-lain. Tahapan keenam yaitu proses pembuatan permainan *busy book*, dalam tahapan ini penulis menguraikan. Tahap ketujuh adalah hasil produk dari proses pembuatan permainan *busy book*, setelah selesai produk dibuat, produk harus di cek terlebih dahulu, apakah produk masih ada kekurangan atau sudah siap digunakan oleh anak-anak di TK Hang Tuah Siteba. Tahap terakhir adalah pemanfaatan *busy book*, dalam pemanfaatan ini penulis bisa melihat apa saja manfaat yang di dapatkan setelah anak-anak menggunakan permainan *busy book*.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan di atas, pembuatan permainan *busy book* di TK Hang Tuah Siteba dapat dilakukan secara sistematis dan berhasil menghasilkan permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan kreativitas anak usia dini.