

**PEMBUATAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA I-61 PADANG**

JESISCA MARDATILLA

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

**PEMBUATAN *ACTIVITY BOOK* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI DI TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA I-61 PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**JESISCA MARDATILLA
NIM 2020/20026052**

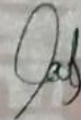
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

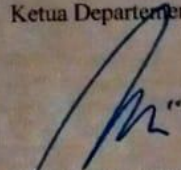
Judul : Pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di
Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang
Nama : Jেসিস্কা Mardatilla
NIM : 2020/20026052
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Februari 2024
Disetujui oleh Pembimbing,



Gustina Erlianti, S.Hum., M.I.P.
NIP. 199208192019032018

Ketua Departemen



Dr. Marlina, S.IPL., MLIS.
NIP. 198102102009122005

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Jesisca Mardatilla

NIM : 2020/20026052

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 *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika 1-61 Padang


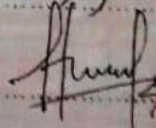
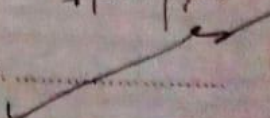
Tim Penguji

Padang, 19 Februari 2024

1. Ketua : Gustina Erlianti, S.Hum., M.IP.

2. Sekretaris : Dr. Nurrizati, M.Hum.

3. Anggota : Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum.

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jেসিসা Mardatilla

NIM : 20026052

Program Studi : Informasi Perpustakaan Kearsipan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan 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 sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dan dicantumkan sebagai acuan dalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 19 Februari 2024

Saya menyatakan,



Jesisca Mardatilla

NIM 2020/20026052

ABSTRAK

Jesisca Mardatilla, 2024. ‘Pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang’. *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang, (2) uji coba pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang, dan (3) apa saja kendala dalam pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi ke Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang dan studi kepustakaan yang berkaitan tentang pembuatan *Activity Book* dan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan dari pembahasan makalah, dapat disimpulkan, *pertama* dalam proses pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang sudah dijelaskan mulai dari analisis kebutuhan yaitu identifikasi kelompok usia, karakteristik anak, materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan aspek kreatif, persiapan bahan dan alat, proses pembuatan hingga selesai menjadi sebuah produk, dan uji coba produk yang sudah dibuat, *kedua* bagaimana uji coba *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang telah mendapatkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan oleh penulis dan didapatkan hasil bahwa ada 100% yang menyukai hasil dari pembuatan *Activity Book*, dan *ketiga* kendala dalam pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang memiliki kendala yang dihadapi mulai dari proses pembuatan sampai penerapannya ke anak-anak yang ada di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang yaitu kesesuaian dengan kurikulum, kesulitan penyusunan materi, keterbatasan bahan dan alat, keterampilan jahit, waktu dan tenaga, respon anak serta pemeliharaan dan perawatan.

Kata kunci: *activity book*, anak usia dini, taman kanak-kanak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pembuatan *Activity Book* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang”. Makalah tugas akhir ini dibuat oleh penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Nadya pada program studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak dan Ibu: (1) Gustina Erlianti, S.Hum., M.IP., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Nurrizati, M.Hum., selaku penguji makalah tugas akhir; (3) Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum, selaku penguji makalah tugas akhir; (4) Dr. Marlini, S.IPI., MLIS., selaku Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan; (5) Desriyeni, S,Sos., M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA); (6) Helvina Nurman, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang; (7) Vera Eka Saputri, S.Pd., selaku guru di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.

Kepada pihak Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan di tempat. Terutama kepada

Kepala Sekolah dan Guru. Serta kepada anak praktik kerja lapangan dan orang tua yang bersedia di wawancara dan mengisi angket terkait penelitian.

Kepada Papa, Mama, Abang dan Kakak yang selalu memotivasi, mendoakan, dan memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan makalah ini. Dan juga kepada Yoga Fermansyah sebagai partner yang telah memberikan support kepada penulis untuk menyelesaikan makalah ini.

Penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penulisan.....	6
D. Manfaat Penulisan.....	6
E. Tinjauan Pustaka	7
1. Perpustakaan Sekolah.....	7
2. Literatur Remaja.....	9
3. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
4. Pengertian Media Pembelajaran	14
5. <i>Activity Book</i>	18
F. Metode Penulisan.....	22
1. Jenis Penulisan	22
2. Objek Kajian.....	22
3. Teknik Pengumpulan Data	22
4. Sistematika Penulisan/Tahapan Kerja	23

BAB II PEMBAHASAN	26
A. Proses Tahapan Kerja Pembuatan <i>Activity Book</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.....	26
1. Analisis Kebutuhan	26
2. Menentukan Tema.....	28
3. Mendesain Bentuk <i>Activity Book</i>	29
4. Alat dan Bahan	33
5. Pembuatan Pola	35
6. Proses Pembuatan Isi <i>Activity Book</i>	35
B. Hasil Uji Coba <i>Activity Book</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.....	40
C. Kendala dalam Pembuatan <i>Activity Book</i> sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.....	44
BAB III PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Kerja.....	20
Gambar 2. Bahan Pembuatan <i>Activity Book</i>	30
Gambar 3. Alat Pembuatan <i>Activity Book</i>	31
Gambar 4. Bentuk Pola setelah dipotong.....	32
Gambar 5. Kain Flanel yang telah dipotong.....	34
Gambar 6. Pinggir Latar Halaman <i>Activity Book</i>	34
Gambar 7. Pola yang telah digunting.....	35
Gambar 8. Objek yang sudah ditempel.....	36
Gambar 9. Halaman Pertama <i>Activity Book</i>	36
Gambar 10. Halaman Sampul atau <i>Cover Activity Book</i>	37
Gambar 11. Hasil Produk Pembuatan <i>Activity Boo</i>	37
Gambar 12. Pengenalan Cara Bermain <i>Activity Book</i>	39
Gambar 13. Anak mencoba Bermain <i>Activity Book</i>	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian Akhir atas Hasil Uji Coba.....	40
Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba <i>Activity Book</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	51
Lampiran 2. Jurnal Bimbingan.....	52
Lampiran 3. Hasil Observasi.....	53
Lampiran 4. Hasil Wawancara.....	54
Lampiran 5. Hasil Uji Coba.....	55

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak merupakan aset berharga untuk masa depan suatu negara. Anak usia dini adalah individu dengan rentang usia 0-8 tahun. Dalam usia ini anak sedang dalam pembentukan serta peniru ulung dari lingkungan sekitar anak. Pada masa ini merupakan periode yang paling penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan pada manusia. Usia dini biasa disebut masa *golden age* atau masa emas. Pada masa keemasan sangat krusial dalam menentukan dan mengenali segala potensi diri, minat, bakat, dan karakter yang ada di dalam diri anak untuk bekal kehidupan di jenjang selanjutnya.

Pada masa ini anak harus diberi perhatian khusus untuk menstimulasi segala perkembangan dan potensi pada diri anak. Dalam membentuk karakter serta mengasah kemampuan perkembangan, anak harus diberikan pendidikan yang layak dan stimulasi yang baik. Sangat penting untuk memberikan anak pendidikan sejak dini agar anak menjadi terbiasa dan dapat meningkatkan keterampilan serta kemampuan pada masing-masing aspek perkembangan. Setiap perkembangan anak harus distimulasi dengan maksimal sehingga perlunya pemberian layanan pendidikan sesuai dengan aspek perkembangan dan usianya.

Strategi pembelajaran yang paling mendasar untuk diterapkan pada lembaga pendidikan anak usia dini yaitu melalui pendekatan bermain. Hal ini dikarenakan

daya konsentrasi pada anak masih sangat terbatas selain itu anak juga bersifat aktif kecuali jika mereka diperhadapkan pada sesuatu yang menarik atau menyenangkan. Untuk menghadirkan kondisi tersebut diperlukan tenaga pengajar yang kreatif yang menciptakan suasana pembelajaran yang aktif serta didukung dengan media pembelajaran yang menarik.

Dengan menggunakan cerita dapat berisikan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak seperti hewan ataupun tumbuhan. Dengan begitu anak menjadi lebih tertarik dalam pelaksanaan belajar mengajar. Selain menggunakan metode yang menyenangkan untuk pembelajaran pada anak usia dini, media juga komponen yang penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar anak di dalam kelas. Media sangat mendukung keberlangsungan dan keberhasilan kegiatan belajar anak. Menggunakan media yang menarik bagi anak dapat membuat perhatian anak tertuju pada media tersebut sehingga anak dapat lebih fokus untuk mendengarkan materi ajar yang disampaikan. Dengan media yang menarik bagi anak dan metode bercerita maka pembelajaran pada anak usia dini akan lebih menyenangkan dan anak dapat menikmati alurnya.

Dalam belajar anak-anak memiliki karakteristik yang mudah bosan serta daya fokus yang kecil dalam belajar (*having short attention span*) sehingga dalam mempelajari hal baru mereka lebih senang menggunakan panca indera. Media dalam proses pembelajaran sangatlah penting peranannya dalam mengajarkan suatu ilmu

pada anak usia dini. Keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini sangatlah bergantung pada media yang digunakan. Maka dari itu, media pembelajaran anak usia dini harus aplikatif. Sebagai implikasinya, untuk membantu anak dalam mencapai keberhasilan perkembangannya maka perlu kiranya dipikirkan suatu program stimulasi untuk mengembangkan potensi anak usia 3-5 tahun. Piaget mengatakan bahwa tahap perkembangan kognitif usia 3 sampai 5 tahun merupakan tahap pra-operasional. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini.

Media di Taman Kanak-kanak merupakan alat kelengkapan yang sangat penting artinya dalam proses pembelajaran seperti yang dikutip dari Depdiknas (2006:3), bahwa media adalah suatu benda yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar agar kegiatan bermain dan belajar dapat berlangsung secara efisien dan efektif sehingga tujuan pembelajaran di Taman Kanak-kanak dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk memperlancar proses pembelajaran dan belajar siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa guru di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah berjalan cukup baik dengan adanya variasi dalam mengajar seperti penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran. Adapun model

pembelajaran yang sering digunakan adalah Bercerita, Tanya Jawab, Karyawisata, Proyek dsb. Untuk media pembelajaran yang digunakan adalah lembar kerja siswa (LKS), majalah, papan putar sesuai topik, kincir angka dan kartu huruf. Namun, pada media pembelajaran mungkin membutuhkan inovasi yang baru seperti *Activity Book*. Media pembelajaran *Activity Book* merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian murid. Pada media pembelajaran *Activity Book*, materi disampaikan dengan berbagai permainan yang disajikan. Media ini dikemas dengan menggunakan kain flanel. Dengan menggunakan media tersebut, murid akan berinteraksi secara langsung dengan media yang telah diberikan oleh guru sehingga adanya peran aktif murid dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun adalah *Activity Book* atau Buku Aktifitas. Media *Activity Book* adalah sebuah inovasi dari *Bussy Book* yang berisikan beberapa kegiatan dalam buku yang dapat dimainkan oleh anak. Selain kegiatan, di dalam *Activity Book* ini terdapat alur cerita yang dapat dibaca oleh anak. Media *Activity Book* termasuk dalam media visual. *Activity Book* ini menggunakan material yang aman bagi anak dan bahan yang tidak mudah rusak. Dengan menggunakan *Activity Book* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dan agar anak tidak merasa bosan dan monoton saat kegiatan belajar. Di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang dalam proses pembelajaran belum ada menggunakan *Activity Book*. Oleh karena itu, *Activity Book* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi anak usia dini untuk

mempercepat kemampuannya. Dengan adanya *Activity Book* yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi anak usia dini dalam belajar akan jauh lebih menyenangkan bagi anak.

Beberapa literatur menyebutkan bahwa *Activity Book* diperuntukkan untuk anak usia pra-sekolah. Namun meskipun demikian *Activity Book* tetap bisa digunakan untuk anak usia taman kanak-kanak, karena pembuatan *Activity Book* dapat disesuaikan dengan aktivitas dan kemampuan serta minat anak. Jika dilihat dari fungsinya maka sangatlah bermanfaat pelatihan pembuatan *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di lingkungan (Mufliharsi, 2017:149). *Activity Book* membuat anak tetap sibuk dengan segala aktivitas di dalam buku tersebut. *Activity Book* memuat materi pelajaran yang diramu secara ringkas pada intinya (*to the point*) disertai gambar-gambar yang menarik, ada pula permainan edukasi yang dapat menstimulus keterampilan dasar anak seperti, keterampilan motorik halus, kognitif, dan dapat meningkatkan serta melatih konsentrasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk menjelaskan **Pembuatan Activity Book sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia

dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang? (2) bagaimana hasil uji coba *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang? (3) apa saja kendala dalam pembuatan *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) proses pembuatan *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang. (2) hasil uji coba *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang. (3) kendala dalam pembuatan *Activity Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.

D. Manfaat Penulisan

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya: (1) bagi anak, *Activity Book* mempercepat pemahaman anak melalui proses visualisasi dan membuat anak sibuk dengan aktivitas-aktivitas positif yang dapat mengembangkan perkembangan anak tanpa ada paksaan. (2) bagi guru, *Activity Book* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran yang aktif sesuai dengan kebutuhan anak. (3) bagi taman kanak-

kanak, *Activity Book* menambah media pembelajaran yang dapat membantu melancarkan proses pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

E. Tinjauan Pustaka

1. Perpustakaan Sekolah

a. Pengertian Perpustakaan Sekolah

Menurut Sulistyono-Basuki (2010:2.16) perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang berada pada lembaga pendidikan formal di lingkungan pendidikan dasar dan menengah yang merupakan pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan sekolah yang bersangkutan.

Menurut Prastowo (2013:45) perpustakaan sekolah adalah sarana penunjang pendidikan di sekolah yang berupa kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku maupun non buku. Kumpulan bahan pustaka tersebut diorganisasi secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu muridmurid dan para guru dalam proses pembelajaran. Sehingga, dengan demikian, perpustakaan turut serta dalam menyukseskan pencapaian tujuan lembaga pendidikan yang menaunginya.

Menurut Darmono (2013:4) 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

Menurut Sulistyio Basuki (2016:16) tujuan perpustakaan sekolah adalah membantu sekolah mencapai tujuannya sesuai dengan kebijakan sekolah tempat perpustakaan itu berada. Menurut Sulistyio Basuki (2017:56) dikatakan juga bahwa tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menyerap dan mengumpulkan informasi, menciptakan suatu kumpulan pengetahuan yang terorganisir, mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir, mendidik siswa agar mampu menggunakan dan memelihara perpustakaan untuk mengakses bahan secara efektif.

Menurut Hartono (2016:27) 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.

Berdasarkan pendapat dari beberapa sumber yang telah disebutkan di atas, penulis menyimpulkan tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menumbuhkan

minat baca siswa dan memperluas wawasan siswa melalui berbagai koleksi yang dimiliki perpustakaan.

2. Literatur Remaja

a. Pengertian Literatur Anak

Literatur adalah daftar bacaan hal ini sama dengan yang dikemukakan oleh *ALA Glossary of Library and Information Science* mendefenisikan literatur adalah bahan bacaan yang digunakan dalam berbagai aktifitas secara intelektual maupun rekreasi.

Menurut Sale (2009:90) literatur adalah bahan tertulis dengan tangan atau mesin ketik seperti manuskrip, surat-surat, dan bahan-bahan tercetak seperti artikel, majalah, buku, dan bahan pandang dengar (audio-visual) seperti gambar, piringan hitam, pita rekam, pita video, dan lain-lain.

Menurut Sari (2015:9) literatur adalah suatu bahan bacaan yang dapat digunakan untuk beraktifitas secara intelek dan berupa kumpulan tulisan (dokumen/buku). Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa literatur adalah suatu bahan bacaan baik tercetak seperti artikel, majalah, buku, maupun non cetak seperti gambar, video dan lain-lain yang digunakan dalam berbagai aktifitas baik secara intelektual maupun rekreasi.

b. Tujuan Literatur Anak

Tujuan dari literatur anak adalah untuk menyediakan berbagai bahan yang mutakhir dan relevan yang memenuhi kebutuhan informasi, rekreasi, budaya dan

semua perkembangan anak di masyarakat. Dalam tujuan ini, adalah keinginan untuk mendorong belajar, menumbuhkan apresiasi sastra dan cinta membaca dan menyediakan sumber informasi yang akurat dan terbaru.

c. Manfaat Literatur Anak

Manfaat literatur anak adalah dapat meningkatkan kreativitas siswa, sehingga guru, pustakawan maupun orang tua sebaiknya lebih memotivasi siswa dalam membaca. Dapat disimpulkan manfaat literatur anak adalah meningkatkan perkembangan anak menjadi pribadi yang lebih baik.

3. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang tentang Perlindungan terhadap Anak (UU RI Nomor 32 Tahun 2002) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak yang masih dalam kandungan. Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Sementara itu menurut direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD), pengertian anak usia dini

adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 6 tahun, baik yang terlayani maupun yang tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Menurut *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana D Widarmi, 2013:13). Sujiono (2014:6) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Karakteristik anak usia dini menurut Bredekamp (1987:77) adalah sebagai berikut:

Anak usia dini bersifat unik. Anak usia dini berada dalam masa potensial. Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “*golden age*” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

Anak usia dini bersifat relatif spontan. Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

Anak usia dini cenderung ceroboh dan kurang perhitungan. Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

Anak usia dini bersifat aktif dan energik. Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”.

Anak usia dini bersifat egosentris. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut main, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan: 1) tahap sensori motorik, 2) tahap pra operasional, 3) tahap operasional konkret.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Rasa ingin tahu yang dimilikinya sangat tinggi sehingga mereka tak bosan bertanya “apa ini dan apa itu” serta “mengapa begini dan mengapa begitu.” anak berpandangan bahwa dunia ini

dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu anak bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya.

Anak usia dini berjiwa petualang. Karena rasa ingin tahunya yang besar dan kuat membuat anak usia dini ingin menjelajah berbagai tempat untuk memuaskan rasa ingin tahu tersebut dengan cara mengeksplor benda dan lingkungan di sekitarnya.

Anak usia dini memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi. Daya imajinasi dan fantasi anak sangat tinggi hingga terkadang banyak orang dewasa atau orang yang lebih tua menganggapnya sebagai pembohong dan suka membual. Namun sesungguhnya hal ini karena mereka suka sekali membayangkan hal-hal di luar logika. Anak memiliki dunianya sendiri, berbeda dengan orang dewasa. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi.

Anak usia dini cenderung mudah frustrasi. Anak usia dini cenderung mudah putus asa dan bosan dengan segala hal yang dirasa sulit baginya. Mereka akan segera meninggalkan kegiatan atau permainan yang bahkan belum diselesaikannya.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek. Rentang perhatian anak usia dini tidak terlalu panjang, itulah sebabnya mengapa mereka tidak bisa diam dan sulit diajak fokus pada kegiatan yang membutuhkan ketenangan.

4. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Dhine (2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Menurut Khadijah (2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication Technology*) media didefinisikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada anak agar mudah diserap oleh anak. Media yang digunakan untuk pembelajaran pada pendidikan anak usia dini memiliki prinsip khusus. Berikut prinsip yang perlu diperhatikan pada media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini: pertama, media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan, kedua,

bahan mudah didapat dilingkungan sekitar, murah serta dapat dibuat menggunakan barang bekas atau sisa, ketiga, tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diharapkan kepada anak saat proses pembelajaran, keempat, dapat menimbulkan imajinasi anak, kelima, sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, keenam, dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal, dan ketujuh, dibuat sesuai dengan tingkatan perkembangan anak.

Education Association (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Dari beberapa teori di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sangatlah penting, sebagaimana menurut Harjonto (2010:43) Media pengajaran dibagi dua bagian yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide, fotogarfi, diagram dan bagan buatan guru. Media yang biasa digunakan pada pendidikan anak usia dini

adalah media yang dibuat sendiri oleh guru atau media imitasi yang dibeli namun harus sesuai dengan tema yang ada pada rancangan kegiatan mingguan (RKM) dan rancangan kegiatan harian (RKH) hari itu.

Berikut ini adalah jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak, menurut Thoiruf (2008:20) antara lain: 1) Media Audio. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. 2) Media Visual. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual. 3) Media Audio Visual. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film. 4) Media lingkungan. Menurut Maryana (2010:18) lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dalam kata lain, Yaumi (2013:214) menyatakan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisata yang mempunyai nilai

pendidikan lainnya. Dengan kata lain, media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak dapat mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu. Dengan kata lain, menurut Yaumi (2013:214) lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi proses belajar mengajar. Adapun manfaat media menurut Arsyad (2019:29) adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

5. Activity Book

a. Definisi Activity Book

Activity Book adalah kain flanel yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna yang cerah. *Activity Book* dapat berupa kegiatan yang mampu mengembangkan aspek motorik siswa. Buku ini memuat beberapa kegiatan yaitu mencari gambar yang sesuai, menghitung suatu benda, serta mengenal berbagai macam makhluk hidup, diantaranya hewan, tumbuhan, buah-buahan dan lain sebagainya. *Activity Book* merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi dari beberapa media yang sejenis seperti : *quiet book*, *busy book*, dan *interactive book*. Dimana media ini dikemas seperti buku yang bahan utamanya adalah kain flanel. Seperti yang dikemukakan oleh Wardani (2019:2480) bahwa *quiet book* merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kain flanel yang dipotong seukuran kertas HVS. (Untari dkk, 2018:182-192) juga memaparkan bahwa *quiet book* merupakan media yang dikemas seperti bentuk *busy book*, *play book*, *activity book*, dan *interactive book*.

Wulansari Ramadhani & Sudarsini (2018:10) menjelaskan *Activity Book* merupakan media 3 dimensi jenis model/tiruan berupa buku kain flanel yang terdiri dari halaman-halaman yang berisi bermacam-macam kegiatan anak-anak seperti menghitung, mengenal warna, mengikat tali, mengenal satwa, dll yang bersifat edukatif. *Activity Book* tergolong buku interaktif yang dikemas dengan gambar dan

warna yang menarik. Buku ini menekankan aktivitas yang berhubungan dengan keterampilan, misalnya mencocokkan, menempel pada setiap halamannya.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Activity Book* merupakan suatu media yang berbentuk buku dengan bahan utama adalah kain flannel yang dimodifikasi pada bagian isi. Adapun pada bagian isi buku, tidak hanya menggunakan kain flannel tetapi juga menggunakan kertas warna-warni dan gambar atau teks yang akan didesain menggunakan *Canva dan Microsoft Word 2010*. Desain buku ini tidak hanya seperti buku pada umumnya yang hanya menyajikan gambar dan tulisan. Namun, pada media *Activity Book* akan disajikan beberapa permainan yang akan mengasah psikomotorik siswa. Di dalam media ini juga akan disajikan *Scrap Book* untuk menambah kesan menarik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Scrap Book merupakan seni menempel foto atau gambar di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. *Scrap Book* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *Scrap* dan *Book*, dimana *Scrap* memiliki arti sisa, guntingan atau potongan dan *Book* adalah buku. Sehingga berdasarkan pemaparan para ahli dapat disimpulkan bahwa *Scrap Book* adalah media pembelajaran yang berbentuk potongan atau guntingan kertas yang dibuat sekreatif mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat fokus dalam pembelajaran yang akan diberikan. Adapun kelebihan *Scrap Book* bahwa *Scrap Book* mencerminkan keunikan pemikiran, hidup, dan aktivitas penulisnya, sifatnya yang kongret dan realistik

menunjukkan permasalahan yang akan bahasa, *Scrap Book* dapat mengatasi ruang dan waktu, serta bahan-bahan mudah didapatkan dan tidak menggunakan alat khusus.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Activity Book*

Media pembelajaran yang berbentuk *Activity Book* dapat menarik perhatian siswa. Melalui media *Activity Book*, siswa dapat bermain sambil belajar. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengasah kognitif serta psikomotorik siswa. *Activity Book* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari *Activity Book* adalah sebagai berikut: (1) menyenangkan, dengan adanya *Activity Book* siswa tidak akan mudah merasa bosan karena dilengkapi dengan permainan dalam media. (2) merangsang motorik siswa, *Activity Book* dapat merangsang motorik siswa karena didalamnya terdapat berbagai aktivitas seperti menggerakkan objek, mewarnai, dan sebagainya. (3) menyelesaikan masalah, dengan adanya *Activity Book* siswa akan menyelesaikan masalah karena dikerjakan bersama dengan teman di dalam kelompok. (4) lebih fokus, bagi anak yang hiperaktif dan sulit untuk fokus terhadap pembelajaran. *Activity Book* dapat membantu siswa untuk mendisiplinkan diri dan mudah dapat arahan dari guru.

Activity Book tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga memiliki kekurangan dalam penerapannya. Adapun kekurangan dari *activity book* adalah sebagai berikut: (1) *Activity Book* dalam penerapannya hanya menyajikan unsur visual. Melalui media *activity book* hanya menggunakan indera penglihatan serta

perabanya saja, karena tidak menampilkan unsur audio. (2) *Activity Book* tidak dapat menjangkau kelompok besar, artinya di dalam kelas harus membutuhkan lebih dari satu media *Activity Book*. Karena penggunaannya untuk 5-6 orang jika lebih dari itu, penggunaan media kurang efektif.

c. Langkah-langkah Pembuatan *Activity Book*

Membuat *Activity Book* dibutuhkan beberapa langkah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *Activity Book* adalah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan bahan dan metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, (2) menentukan tema yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini, (3) mendesain bentuk *Activity Book*, (4) menentukan alat dan bahan, (5) pembuatan pola pada setiap lembar *Activity Book*, (6) proses pembuatan isi *Activity Book*.

d. Langkah-langkah Penggunaan *Activity Book*

Langkah-langkah penggunaan *Activity 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 menceritakan guru menunjuk ke gambar. (4) guru memperkuat cerita di media. (5) setelah cerita selesai, anak diminta untuk menceritakan kembali cerita tersebut bergiliran di depan kelas dengan menggunakan media *Activity Book*.

F. Metode Penulisan

1. Jenis Penulisan

Dalam penulisan makalah tugas akhir ini, jenis penulisan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2014:21) metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Tujuan dari penelitian deskriptif dalam penelitian ini membuat deskripsi, gambaran sistematis faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Pada pembuatan *Activity Book* pada anak usia dini di taman kanak-kanak, penelitian ini dilakukan agar mendapatkan data dalam pembuatan *Activity Book* secara sistematis, faktual dan akurat.

2. Objek Kajian

Objek kajian merupakan sasaran yang akan diteliti atau hal yang menjadi fokus pada penelitian. Dalam penulisan makalah tugas akhir ini, objek penelitiannya Murid Taman Kanak-kanak dengan lokasi penelitian di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik ini mengumpulkan data melalui pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau objek sasaran. Observasi adalah pengumpulan data

yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung atau proses pengamatan sesuatu dengan cermat demi mendapatkan sesuatu informasi atau membuktikan kebenaran dari suatu penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan langsung untuk menemukan fakta-fakta di lapangan.

b. Wawancara

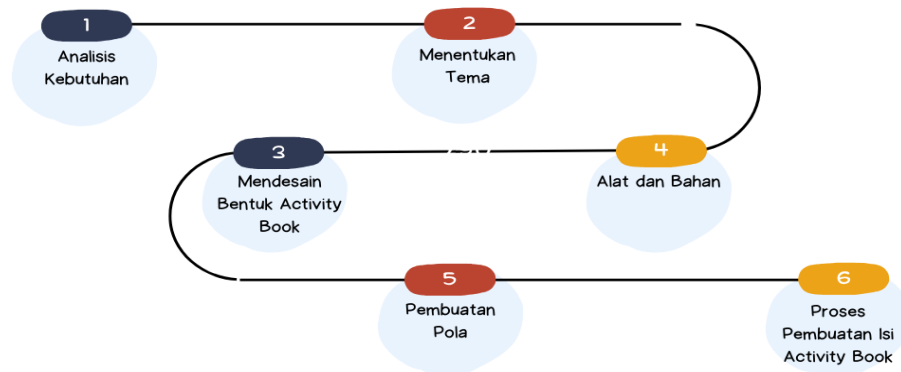
Teknik ini mengumpulkan data secara langsung dari sumbernya. Wawancara adalah salah satu teknik mengumpulkan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Teknik pengumpulan data ini penulis melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara melakukan penelusuran literatur yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti baik melalui buku, karya ilmiah, maupun literatur yang bersumber dari internet.

4. Sistematika Penulisan/Tahapan Kerja

Membuat *Activity Book* dibutuhkan beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Setelah mendapat semua data dan informasi, adapun tahapan dalam pembuatan *Activity 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 *Activity Book*. Tahapan pertama adalah analisis kebutuhan yaitu dalam pembuatan *Activity Book*. Tahapan ini ada beberapa analisis kebutuhan yang harus diketahui sebelum ke tahap pembuatan *Activity Book*. Tahap kedua adalah menentukan tema yaitu pada tahap ini, penulis harus menentukan tema atau konsep utama *Activity Book* yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang. Tema ini akan menjadi dasar dalam merancang dan menyusun halaman-halaman Menentukan Tema. Pada tahap ini, penulis harus menentukan tema atau konsep utama *Activity Book* yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang. Tema ini akan menjadi dasar dalam merancang dan menyusun halaman-halaman *Activity Book* yang edukatif dan menarik. Serta pada tahapan ini penulis memilih tema huruf, angka, bentuk

benda, dan warna. Tahapan ketiga setelah tema ditentukan, langkah selanjutnya adalah mendesain bentuk dan layout halaman *Activity Book* secara keseluruhan. Penulis 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 *Activity Book*, setelah desain ditentukan, langkah berikutnya adalah menentukan bahan dan alat yang diperlukan. Bahan utama *Activity Book* biasanya adalah kain flanel atau *felt*, kain katun, kancing, perekat kain atau *velcro*, benang jahit, jarum, gunting, spidol, lem tembak dan bahan-bahan isi tambahan seperti pita atau kancing kecil. Pastikan bahan dan alat yang dipilih berkualitas dan aman digunakan oleh anak-anak. Tahapan kelima adalah membuat pola, dalam membuat pola untuk setiap lembar dari *Activity Book* harus menarik dan pola dibuat berbagai macam bentuk mulai dari pola huruf, angka, benda, dan lain-lain. Tahapan terakhir yaitu proses pembuatan *Activity Book* dalam tahapan ini penulis menguraikan proses pembuatan *Activity Book*.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan di atas, pembuatan *Activity Book* di Taman Kanak-kanak Kartika I-61 Padang dapat dilakukan secara sistematis dan berhasil menghasilkan permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, bahasa, dan kreativitas anak usia dini.