

**PEMBUATAN PERMAINAN *BUSY BOOK* UNTUK MENGENALKAN
ABJAD DAN BELAJAR MENGEJA
PADA ANAK USIA DINI DI TK VILLA BETA
PARUPUK TABING KECAMATAN KOTO TANGAH
KOTA PADANG**

MAKALAH TUGAS AKHIR

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



**NURIL HIDAYATI
NIM 2020/20026076**

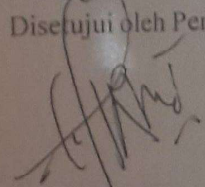
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
DEPARTEMEN ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

MAKALAH TUGAS AKHIR

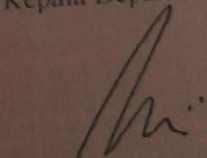
Judul : Pembuatan Permainan Busy Book Untuk Mengenalkan Abjad
an Mengeja Pada Anak Usia Dini di TK Villa Beta Tabing
Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang
Nama : Nuril Hidayati
NIM : 2020/20026076
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Departemen : Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 27 Mei 2024
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Ardoui, M.Si
NIP 196011041987021002

Kepala Departemen,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nuril Hidayati

NIM : 2020/20026076

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 Mengenalkan Abjad Dan
Mengeja Pada Anak Usia Dini Di TK Villa Beta Tabing Kecamatan
Koto Tangah , Kota Padang.

Padang, 27 Mei 2024

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Ardoni, M.Si
2. Sekretaris : Desriyeni, S.Sos, M.I.Kom
3. Anggota : Gustina Erlianti, S.Hum, M.I.P

Tanda Tangan

1.

2.

3.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul "Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Mengenalkan Abjad dan Mengeja pada Anak Usia Dini di TK Villa Beta Tabing, Kecamatan Koto Tengah, 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 dicantumkan pada daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran 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, Juni 2024



Nuril Hidayati

Nim 2020/20026076

ABSTRAK

Nuril Hidayati 2024. “Pembuatan Permainan *Busy Book* untuk Mengenalkan Abjad dan Mengeja pada Anak Usia Dini, di TK Villa Beta Parupuk Tabing, Kecamatan Koto Tengah, 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 bagaimana tahapan kerja pembuatan permainan *busy book*, bagaimana pemanfaatan pembuatan permainan *busy book*, dan apa saja kendala dalam pembuatan permainan *busy book*. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan dilakukan observasi dan dokumentasi ke TK Villa Beta dan studi kepustakaan yang berkaitan tentang pembuatan *busy book* dan pendidikan anak usia dini.

Busy book adalah media yang terbuat dari flannel berbentuk buku yang dibuat semenarik mungkin, dipenuhi warna, berisikan berbagai macam kegiatan yang akan membuat anak sibuk dengan kegiatan didalam buku tersebut. Manfaat *busy book* diberikan kepada anak usia dini agar dapat merangsang rasa ingin tahu anak dengan cara menghibur, mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk 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.

Satuan Pendidikan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan satuan-satuan pendidikan yang menyelenggarakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Berdasarkan dari pembahasan makalah, dapat disimpulkan, *Pertama* dalam tahapan pembuatan permainan *busy book* 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 pemanfaatan permainan *busy book* memiliki beberapa manfaat yang didapatkan baik untuk anak usia dini maupun untuk pembelajaran yang dilakukan di TK Villa Beta, dan *ketiga* kendala dalam pembuatan permainan *busy book* memiliki beberapa kendala yang dihadapi mulai dari proses pembuatan sampai penerapannya ke anak-anak yang ada di TK Villa Beta.

Kata kunci: *Busy Book*, Anak Usia Dini

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 Mengenalkan Abjad Dan Mengeja Anak Usia Dini TK Villa Beta Parupuk Tabing, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang”. Maka 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.

Penulisan makalah ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Ardoni, M.Si., selaku dosen pembimbing makalah tugas akhir; (2) Dr. Marlina, S.IPI, MLIS., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA) sekaligus; Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan (3) Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., dan Gustina Erlianti, S.Hum, M.IP., selaku penguji .

Terimakasih kepada diri sendiri yang sudah mampu bertahan terhadap segala rintangan dan ujian yang ada, yang mampu untuk tetap berfikir waras dalam upaya untuk menyelesaikan makalah ini. Doa dan dukungan yang istimewa dari ibu dan ayah telah menjadi pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan makalah ini. Dukungan juga diterima dari kakak, Adik dan keluarga besar penulis. Untuk sahabat penulis yaitu ica, yang telah memberikan dukungan dan sudah bersedia menjadi tempat berkeluh kesah saat proses pembuatan makalah ini, serta teman-teman dekat penulis rahel, uci, uti, iva dan Filda, yang telah memberikan dukungan dan bantuan berarti dalam proses penulisan makalah ini Penulis menyadari bahwa pada makalah ini terdapat banyak kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca.

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.

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, Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan	4
D. Manfaat Penulisan	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian	17
BAB II PEMBAHASAN	
A. Tahapan Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i> Untuk Mengenalkan Abjad dan Mengeja Pada Anak Usia Dini TK Villa Beta, Parupuk Tabing, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang	23
B. Pemanfaatan Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i> Untuk Mengenalkan Abjad dan Belajar Mengeja Pada Anak Usia Dini TK Villa Beta, Parupuk Tabing, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang	35
C. Kendala Dalam Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i> Untuk Mengenalkan Abjad dan Mengeja Pada Anak Usia Dini TK Villa Beta, Parupuk Tabing, Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang	36
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	38
B. Saran	38
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penilaian Akhir Atas Hasil Uji Coba	34
Tabel 2. Hasil Angket Uji Coba <i>Busy Book</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alat dan Bahan Pembuatan <i>Busy book</i>	28
Gambar 2. Bentuk Pola Sebelum di Potong	28
Gambar 3. Pola Setiap Halaman <i>Busy Book</i>	30
Gambar 4. Proses Pemotongan Pola dan Pola yang Sudah di Gunting	30
Gambar 5. Objek yang Sudah ditempel	31
Gambar 6. Halaman Pertama dan Kedua <i>Busy Book</i>	31
Gambar 7. Halaman Sampul <i>Busy Book</i>	31
Gambar 8. Hasil Produk Pembuatan Permainan <i>Busy Book</i>	32
Gambar 9. Pengenalan Cara Bermain Permainan <i>Busy Book</i>	33
Gambar 10. Anak Mulai Mencoba Bermain Dengan <i>Busy Book</i>	33

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu layanan yang diberikan kepada pemustaka yang pemanfaatannya sebagai sumber informasi merupakan perpustakaan yang berguna dalam penyediaan administrasi yang paling maksimal dan dapat mencakupi kebutuhan data penggunanya yang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Sebagai bentuk dalam memajukan administrasinya, maka upaya yang dapat dilaksanakan yaitu dengan menyediakan data yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka. Menurut Iskandar (2016), dalam mencapai visi dan misi, administrasi, dan tujuan dari perpustakaan yaitu memberikan pelayanan maksimal dengan fasilitas yang teratur dan tertata dengan baik dan tepat guna.

Salah satu pemanfaatan perpustakaan yaitu pada periode anak usia dini, dikarenakan pada periode tersebut mereka akan dengan mudahnya mendapatkan berbagai macam informasi di sekitarnya. Pada periode ini benar-benar membutuhkan latihan yang dapat menarik minat baca anak. Layanan anak-anak yang diperlukan dalam mendukung bakat membaca anak-anak, salah satunya adalah perpustakaan. Pengajaran pra-sekolah pada anak usia dini (4-6 tahun) dapat dimulai dari taman kanak-kanak. Mereka akan diberikan program pengajaran yang cocok seusianya dengan melakukan pembelajaran sambil bermain atau sebaliknya guna meningkatkan pemahaman mereka. Tujuannya adalah untuk membantu menciptakan sikap etis, nilai-nilai yang taat, antusias, kebebasan dan informasi penting tentang dialek, kognitif, fisik, motorik.

Sejalan dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, pengajaran anak usia dini dicirikan dalam Pasal 28 (1) yang berbunyi "Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dilakukan sejak anak lahir sampai usianya beranjak enam tahun salah satunya melalui pelatihan dasar."

Permasalahan yang terjadi di TK Villa Beta yaitu kurikulum belajar yang dipakai tidak jelas sehingga kegiatan belajar mengajar kurang efektif, menyebabkan perkembangan hafalan huruf anak menjadi lambat serta kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan metode belajar juga menjadi salah satu permasalahan yang besar. Penggunaan metode belajar seperti menulis dipapan tulis dan anak-anak menyalin dibuku menyebabkan anak-anak merasa belajar adalah suatu hal yang sulit karena itu guru harus berusaha untuk menggunakan metode belajar yang lebih menarik seperti belajar sambil bermain. Metode ini berguna agar anak-anak tidak merasa belajar adalah suatu hal yang sulit untuk dikerjakan, karena pada tahap usia dini anak-anak hanya mengenal bermain.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bersama guru di TK Villa Beta ada beberapa kendala dalam belajar mengajar pada anak-anak. Yaitu, untuk media pembelajaran yang kurang menarik perhatian, seperti: *puzzle*, mainan bongkar pasang, piramida huruf, dan metode pembelajaran yang digunakan juga membosankan, metode yang digunakan dalam mengajar anak-anak yaitu guru menulis huruf di depan dan memberi tahu huruf yang ditulis, anak-anak menyalinnya di buku, sehingga anak-anak cepat bosan dalam belajar dan merasa belajar adalah sesuatu hal yang tidak menyenangkan sehingga anak-anak sulit dalam menghafal huruf dan perkembangan hafalan huruf anak sangat lambat.

Berdasarkan permasalahan di atas, pada penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk menjelaskan cara membuat permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan belajar mengeja pada anak usia dini di TK Villa Beta Tabing, Kecamatan Koto Tangah. Penulisan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk menjelaskan permainan *busy book* dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan belajar mengeja di TK Villa Beta Tabing, Kecamatan Koto Tangah. Tujuan lainnya yaitu menjelaskan kegunaan dari permainan *busy book* dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal abjad dan mengeja. Harapan yang ingin diperoleh dari hasil observasi ini yaitu dapat mengoptimalkan potensi anak usia dini sehingga hal ini dapat membantu para orang tua dan pendidik dalam memberikan rangsangan yang sesuai usianya.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan wawancara yang sudah dilaksanakan bersama beberapa guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Villa Beta saat ini yaitu masih belum memiliki media yang cukup dalam menunjang kegiatan belajar anak. Dalam observasi menggunakan media *busy book* yang awet atau bisa digunakan dalam jangka waktu lama. Dengan hadirnya *busy book* yang saat ini telah dibuat dan dilakukan uji coba terhadap anak yang ada di TK Villa Beta, mampu menarik perhatian anak dalam belajar mengenai huruf, 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 untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan mengeja pada usia dini di TK Villa Beta. Dalam hal ini, terdapat beberapa masalah yang akan dijadikan fokus penelitian, yaitu: (1) bagaimana tahapan kerja pembuatan permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan mengeja di TK Villa Beta?; (2) bagaimana pemanfaatan pembuatan permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan mengeja di TK Villa Beta?; (3) apa saja kendala dalam pembuatan permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan mengeja TK Villa Beta?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penulisan tugas akhir ini yaitu mendeskripsikan: (1) tahapan kerja pembuatan permainan *busy book*, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad dan mengeja pada anak usia dini TK Villa Beta, (2) pemanfaatan pembuatan permainan *busy book* untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal abjad dan mengeja pada anak usia dini di TK Villa Beta, (3) kendala dalam pembuatan permainan *busy book*, untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal abjad dan mengeja pada anak usia dini di TK Villa Beta.