

**PENYUSUNAN PROGRAM LITERASI TEMATIK  
SEBAGAI STRATEGI PENGENALAN KEPARLEMENAN  
UNTUK ANAK KELAS TINGGI DI PERPUSTAKAAN DPR RI**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar ahli Madya Informasi,  
Perpustakaan, dan Kearsipan



Oleh  
**Tirilla Jelisa Mahtami Sukhamda**  
**22026075**

**PROGRAM STUDI INFORMASI, PERPUSTAKAAN, DAN KEARSIPAN  
SEKOLAH VOKASI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2025**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### MAKALAH TUGAS AKHIR

Judul : Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi  
Pengenalan Keperlemenan untuk Anak Kelas Tinggi di  
Perpustakaan Parlemen

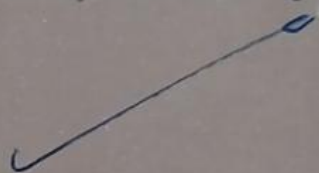
Nama : Tirilla Jelisa Mahtami Sukhamda

NIM : 2022 / 22026075

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

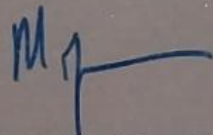
Fakultas : Sekolah Vokasi

Padang, Juni 2025  
Disetujui oleh Pembimbing



Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum  
NIP 198302262005012004

Koordinator Program Studi,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.  
NIP 198307112009122006

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Tirilia Jelisa Mahtarni Sukhamda  
NIM : 2022 / 22026075

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Sekolah Vokasi  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul:

Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi Pengenalan Keparlemenan  
untuk Anak Kelas Tinggi di Perpustakaan Parlemen

Padang, Juni 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum
2. Penguji : Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom
3. Penguji : Jeihan Nabila, S.IIP., M.I.Kom.

Tanda Tangan

1. ....

2. ....

3. ....

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tirilla Jelisa Mahtami Sukhamda

NIM : 22026075

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul "Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi Pengenalan Keparlemenan untuk Anak Kelas Tinggi di Perpustakaan Parlemen " 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 dikutip secara tertulis sebagai acuan didalam 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 telah saya peroleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juni 2025

buat pernyataan,



Tirilla Jelisa Mahtami Sukhamda  
NIM 2022 / 22026075

## ABSTRAK

**Tirilla Jelisa** “Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi Pengenalan Keparlemenan untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan Parlemen”. *Malakah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang

Penelitian ini bertujuan merancang Program Literasi Tematik sebagai strategi pengenalan keparlemenan untuk anak kelas tinggi (4–6 tahun) di Perpustakaan DPR RI, untuk mengatasi tantangan materi kunjungan literasi yang insidental, kurang terstruktur, dan tidak mencerminkan identitas keparlemenan. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi dasar sekaligus memperkenalkan konsep keparlemenan secara sistematis dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Backward Design* dengan tahapan: (1) identifikasi hasil pembelajaran, (2) penentuan bukti penilaian, dan (3) perancangan aktivitas pembelajaran seperti mendongeng dan permainan peran. Selain itu, *Design Thinking* diterapkan untuk mengembangkan permainan edukatif *Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen* melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pembahasan menunjukkan bahwa program ini berhasil menyusun panduan kegiatan tematik yang mendukung literasi dan pengenalan keparlemenan melalui aktivitas interaktif, seperti permainan kartu dan simulasi pengambilan keputusan. Uji coba terbatas pada eksibisi literasi (7 Mei 2025) dan lingkungan anak menunjukkan respons positif terhadap desain dan mekanisme permainan. Program ini efektif sebagai media edukasi kebangsaan, memperkuat peran Perpustakaan DPR RI sebagai pusat transformasi pengetahuan berbasis demokrasi. Saran meliputi pelatihan pustakawan, uji coba skala besar, pengembangan media digital, dan kolaborasi dengan sekolah untuk keberlanjutan program.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga Makalah Tugas Akhir yang berjudul “Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi Pengenalan Keparlemenan Untuk Anak kelas tinggi Di Perpustakaan Parlemen” dapat berjalan dengan baik.

Penyusunan makalah tugas akhir ini tidak akan bisa selesai tanpa bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih yang setulusnya penulis sampaikan kepada Bapak atau Ibu: (1) Dr. Yona Primadesi, S.Sos., M.Hum. selaku pembimbing Makalah Tugas Akhir; (2) Ibu Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., selaku penguji Makalah Tugas Akhir; (3) Ibu Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., selaku penguji Makalah Tugas Akhir; (4) Ibu Ibu Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang; (5) Indira Nadya Paramitha, S.Hum selaku Pustakawan Muda Perpustakaan DPR RI yang telah bersedia menjadi narasumber penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan makalah Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat tersempurnanya makalah ini. Semoga makalah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca

Kuala Lumpur, 2 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pennulisan.....	8
F. Manfaat Penulisan.....	8
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
<b>BAB II: TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Perpustakaan Khusus .....	11
Perpustakaan Parlemen Sebagai Bentuk Perpustakaan Khusus.....	14
B. Praktik Literasi .....	16
C. Litesrasi Anak kelas tinggi.....	19
D. Strategi Penyusunan Program .....	22
1. Penyusunan Program Literasi Tematik.....	23
2. Pembuatan Permainan Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen .....	26
E. Evolusi Parlemen Indonesia .....	31
<b>BAB III: METODE PENGEMBANGAN PRODUK.....</b>	<b>35</b>
A. Metode Pengembangan Produk .....	35
1. Metode Penyusunan Program Literasi Tematik untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan Parlemen .....	36
2. Metode Pengembangan Permainan Gigih Si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen sebagai Bagian dari Program Literasi Tematik untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan Parlemen.....	39
B. Tahap Perancangan Produk .....	41
1. Tahapan Penyusunan Program Literasi Tematik untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan Parlemen dengan berpedoman pada Model <i>Backward Desain</i> .....	42



2. Tahapan Pengembangan Permainan Gigih Si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen sebagai Bagian dari Program Literasi Tematik untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan Parlemen dengan berpedoman pada Metode <i>Design Thinking</i> .....	46
C. Alat dan Bahan .....	52
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. Tahap Pembuatan Program Literasi Tematik untuk Anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI .....	56
1. Menidentifikasi Hasil Pembelajaran yang Di inginkan ( <i>Identify Desired Results</i> ).....	56
2. Menentukan Bukti Penilaian yang Dapat Diterima ( <i>Determine Acceptable Evidence</i> ) .....	58
3. Merancang Aktivitas Pembelajaran ( <i>Plan Learning Experiences and Instruction</i> ).....	60
B. Tahap Pembuatan Permainan Kartu Gigih Si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen .....	70
1. Tahap <i>Empathize</i> (Berempati) .....	70
2. Tahap <i>Define</i> (Mendefenisikan) .....	72
3. Tahap <i>Ideate</i> (Menggagas) .....	74
4. Tahap <i>Prototype</i> (Membuata Prototipe) .....	76
5. Tahap <i>Test</i> (Menguji) .....	82
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1: Bagan Model <i>Backward Desain</i> .....	34
Gambar 3. 2: Bagan Model <i>Design Thinking</i> .....	37
Gambar 4. 1 <i>Cover Program</i> .....	59
Gambar 4. 2 Isi Program.....	60
Gambar 4. 3 Penutup.....	61
Gambar 4. 4 Palet warna pada program.....	62
Gambar 4. 5 Ukuran dan font yang digunakan.....	64
Gambar 4.6 Kartu Dinding.....	72
Gambar 4.7 Kartu Atap.....	72
Gambar 4.8 Permainan Kartu Gigi si Garuda.....	73

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Aspek Informasi.....	77
Tabel 2. Rentang Nilai.....	80

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perpustakaan Parlemen atau yang dikenal dengan nama Perpustakaan DPR RI merupakan salah satu dari perpustakaan khusus terkemuka di Indonesia dengan akreditasi A. Sebagai Perpustakaan khusus, Perpustakaan DPR RI mengacu pada Standar Nasional Perpustakaan Khusus (SNPK) yang diatur dalam Peraturan Perpustakaan Nasional Nomor 7 Tahun 2002. SNPK atau Standar Nasional Perpustakaan Khusus secara jelas merincikan poin-poin yang harus dipenuhi sebuah perpustakaan khusus agar mendapat izin operasional, mulai dari Standar Koleksi Perpustakaan, Standar Sarana dan Prasarana Perpustakaan, Standar Pelayanan Perpustakaan, Standar Tenaga Perpustakaan, Standar Penyelenggaran Perpustakaan hingga Standar Pengelolaan Perpustakaan. SNPK ini bertujuan agar perpustakaan dapat memberikan layanan yang baik dan berkualitas kepada pemustaka. Dengan koleksi dan fasilitas yang lengkap, Perpustakaan DPR RI memiliki kemampuan untuk mengembangkan program literasi yang inovatif dan edukatif, khususnya pada anak kelas tinggi.

Hal ini juga sejalan dengan fungsi utama sebuah perpustakaan, yaitu sebagai media edukasi. Salah satu inovasi dalam pengembangan program literasi ini adalah dengan membawa metode baru dalam program literasi itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah satu pustakawan muda di Perpustakaan DPR RI, Ibu Indira Nadya Paramitha, S.Hum, Sebagai

salah satu perpustakaan khusus yang ada di Indonesia dengan Akreditasi A tentu saja Perpustakaan DPR RI sudah berusaha semaksimal mungkin dalam memenuhi standar-standar yang sudah ditetapkan oleh Perpustakaan Nasional. Perpustakaan DPR RI juga aktif mengadakan berbagai kegiatan literasi seperti Bedah Buku, Seminar Buku, Klub Buku, Kunjungan Literasi, dan Workshop.

Dari beberapa kegiatan literasi yang ada, kegiatan literasi yang rutin dilaksanakan oleh perpustakaan DPR RI adalah Program Kunjungan Literasi. Berdasarkan data yang dicatat dalam rekap kunjungan ke Perpustakaan DPR RI khususnya yang melakukan kunjungan literasi selama tahun 2023 setidaknya satu kunjungan diterima oleh perpustakaan setiap bulanya. Selama tahun 2023 Perpustakaan DPR RI menerima total 15 kunjungan dan data tersebut bertambah 33.33% pada tahun selanjutnya. Dengan bertambahnya jumlah kunjungan yang diterima menunjukkan bahwa kepekaan Masyarakat terhadap Literasi dari tahun ke tahun terus bertambah, namun program-program tersebut terutama program Kunjungan Literasi belum sepenuhnya terstruktur dengan baik. Rangkaian kegiatan yang dibawa masih berupa penjelasan umum mengenai Literasi dan Perpustakaan DPR RI, lalu pada saat kunjungan dari anak-anak akan ada tambahan permainan mini yang mana hal tersebut belum cukup untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam bagi pengunjung.

Perpustakaan DPR RI menjalankan program literasi yang menjangkau berbagai jenjang pendidikan formal, mulai dari Pendidikan Anak kelas tinggi (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah,

hingga Perguruan Tinggi. Keberagaman pengunjung ini menegaskan peran perpustakaan tidak hanya sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai institusi transformatif yang mendorong literasi berkelanjutan melalui interaksi langsung dengan masyarakat. Khusus untuk jenjang anak kelas tinggi, program kunjungan literasi menjadi sarana strategis untuk memperkenalkan nilai-nilai literasi dan keparlemenan sejak dini. Namun demikian, efektivitas program ini belum sepenuhnya optimal karena belum adanya pendekatan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Tantangan utama terletak pada penyiapan materi kunjungan untuk anak yang cenderung bersifat insidental, disusun dalam rentang 10-7 hari sebelum kunjungan, serta kurang terencana sehingga mengurangi penggambaran pada tujuan khusus Perpustakaan DPR RI. Seperti yang penulis alami ketika melakukan observasi, salah satunya terlihat pada kasus kunjungan Bina Keluarga Balita (BKB) PAUD Tunas Indah pada 21 November 2024. Meskipun penulis telah diinformasikan sebelumnya mengenai jadwal kunjungan tersebut, pustakawan baru memberitahu bahwa penulis tidak hanya bertugas menerima kunjungan, tetapi juga harus menyusun kegiatan dan materi dua minggu sebelumnya. Akibatnya, materi yang disiapkan terbatas pada konten umum seperti pengenalan perpustakaan dan literasi dasar, tanpa mengintegrasikan visi khusus Perpustakaan DPR RI terkait literasi keparlemenan. Fenomena serupa terulang pada kunjungan TK Merpati, Tebet, Jakarta Selatan, pada 5 Desember 2024, di mana materi yang disampaikan masih homogen tanpa variasi substansial. Kondisi ini

memunculkan pertanyaan mendasar: apa nilai pembeda kunjungan ke Perpustakaan DPR RI dibandingkan perpustakaan umum lain jika materi yang diberikan tidak menonjolkan peran dan fungsi lembaga legislatif?

Materi yang digunakan pun tidak memiliki standar operasional tetap, sehingga cenderung kurang relevan dengan kebutuhan penguatan literasi dasar dan pengenalan konsep keparlemenan bagi anak kelas tinggi. Selama observasi tiga bulan di Perpustakaan DPR RI, penulis tercatat menangani dua kunjungan dalam kurun kurang dari satu bulan. Tanpa pedoman atau kerangka acuan yang jelas, penyusunan materi akhirnya mengandalkan kapasitas subjektif penulis, yang berujung pada replikasi konten yang sama untuk kedua kunjungan. Padahal, masa kanak-kanak merupakan fase krusial untuk menanamkan kesadaran literasi dan pemahaman kelembagaan melalui metode yang adaptif, inovatif, dan terukur. Ketidakkonsistenan dalam penyiapan materi ini tidak hanya mengurangi dampak edukatif kunjungan, tetapi juga berpotensi mengaburkan peran strategis Perpustakaan DPR RI sebagai sarana transformasi pengetahuan berbasis nilai-nilai parlemen. Akibatnya, kunjungan literasi dari PAUD/TK belum mampu menciptakan dampak signifikan dalam membangun fondasi literasi dan pemahaman awal tentang peran lembaga legislatif.

Program Literasi Tematik merupakan salah satu pendekatan edukatif yang dirancang untuk menintegrasikan tema tertentu kedalam kegiatan literasi dengan tujuan membangun suasana edukatif yang menarik untuk anak kelas tinggi. Dalam konteks program Literasi di Perpustakaan DPR RI, metode ini difokuskan pada pengenalan dunia keparlemenan kepada anak sejak usia dini.

Dengan adanya program ini, anak tidak hanya diajak untuk berliterasi namun juga memahami peran dan fungsi Lembaga legislatif dengan cara yang menyenangkan. Pada program Literasi Tematik ini dirancang dengan metode interaktif, seperti *storytelling*, permainan edukatif, dan kegiatan kreatif yang bertujuan tidak hanya sebagai media dalam menumbuhkan minat baca tapi juga membangun rasa nasionalis dan pemahaman dasar tentang demokrasi dan tata Kelola negara.

Pengembangan Program Literasi Tematik ini dirancang khusus untuk anak kelas tinggi (PAUD/TK) di Perpustakaan DPR RI. Edukasi pada anak kelas tinggi memiliki peran yang krusial dalam membentuk pengetahuan dan karakter anak. Kemampuan anak-anak dalam menyerap informasi pada usia ini juga merupakan moment yang tepat untuk membangun fondasi karakter pada anak. Oleh karena itu program ini tidak hanya berfokus pada literasi umum, namun juga mengenalkan konsep dasar keparlemenan dan demokrasi.

Dengan pengenalan keparlemenan sebagai tema utama di dalam program ini diharapkan juga dapat memicu kreativitas pada anak lebih awal. Materi yang dikembangkan akan dirancang secara sistematis, interaktif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak kelas tinggi, jauh berbeda dengan materi yang selama ini disiapkan secara insidental. Selain itu, program ini diharapkan menjadi panduan tetap dalam kunjungan dari PAUD/TK, sehingga persiapan yang ada jauh lebih matang dan tidak lagi bergantung pada persiapan yang kurang matang.



Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut proses penyusunan program literasi, maka penulis ingin membahas dengan judul “Penyusunan Program Literasi Tematik Sebagai Strategi Pengenalan Keparlemenan Untuk Anak kelas tinggi Di Perpustakaan Parlemen”

## **B. Identifikasi Masalah**

Perpustakaan DPR RI, atau Perpustakaan DPR RI, sebagai salah satu perpustakaan khusus dengan akreditasi A, telah berusaha semaksimal mungkin dalam memenuhi dan menjalankan standar yang telah ditetapkan oleh Perpustakaan Nasional, termasuk dalam penyelenggaraan berbagai program literasi. Namun, setelah melakukan observasi secara langsung selama kurang lebih tiga bulan melalui magang di Perpustakaan DPR RI, penulis menemukan fakta bahwa program kunjungan literasi, khususnya untuk anak kelas tinggi (PAUD/TK) belum sepenuhnya terstruktur secara optimal, sehingga belum mampu mencapai tujuan literasi dan pengenalan keparlemenan secara maksimal. Oleh karena itu penulis menemukan beberapa permasalahan utama terkait program kunjungan literasi untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI, berikut uraian masalah yang dijadikan bahan penelitian:

1. Perpustakaan DPR RI kurang mempersiapkan materi dalam menerima kunjungan literasi khususnya kunjungan dari anak kelas tinggi,
2. Materi yang disajikan oleh Perpustakaan DPR RI tidak terbarukan,
3. Perpustakaan DPR RI Tidak memiliki panduan tetap dalam menyusun materi kunjungan,
4. Materi yang disediakan oleh Perpustakaan DPR RI tidak disiapkan secara matang dan kurang sesuai dengan tujuan dari perpustakaan khusus.

5. Materi yang disiapkan oleh Perpustakaan DPR RI belum berorientasi pada stimulasi literasi dan pengenalan keparlemenan

### **C. Batasan Masalah**

Setelah melakukan observasi selama tiga bulan di Perpustakaan DPR RI, ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengembangan program literasi tematik khusus pada pengenalan keparlemenan untuk anak kelas tinggi (PAUD/TK). Perancangan program ini dikhususkan pada pemecahan masalah akan ketidak strukturan materi kunjungan literasi yang selama ini bersifat dadakan, umum, dan kurang relevan dengan kebutuhan anak kelas tinggi. Penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian hanya dalam lingkup perancangan materi literasi tematik yang sistematis dan interaktif, sesuai dengan tingkat pemahaman anak kelas tinggi, dan berfokus pada penyusunan panduan tetap untuk kunjungan PAUD/TK, sehingga materi tidak lagi disiapkan secara mendadak.

Pada Program ini tidak mencakup implementasi program di lapangan, evaluasi jangka Panjang terhadap dampak program atau pengembangan materi pada jenjang Pendidikan lain selain PAUD/TK. Fokus utama adalah pada perancangan program dan materi yang dapat menjadi acuan tetap bagi Perpustakaan DPR RI dalam menyelenggarakan kunjungan literasi pada anak kelas tinggi. Dengan adanya Batasan ini, perancangan program diharapkan dapat tetap terarah, fokus, dan menghasilkan Solusi yang konkret untuk meningkatkan kualitas kunjungan literasi PAUD/TK di Perpustakaan DPR RI

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah ditetapkan,

rumusan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah **(a) bagaimana penyusunan program literasi tematik sebagai strategi pengenalan parlemen untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI; (b) bagaimana pengembangan permainan Gigih Si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen sebagai bagian dari program literasi tematik untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI?**

#### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan utama penulisan makalah tugas akhir ini adalah untuk **(a) mendeskripsikan proses penyusunan program literasi tematik sebagai strategi pengenalan parlemen untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI; (b) mendeskripsikan proses pengembangan permainan Gigih Si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen sebagai bagian dari program literasi tematik untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI?**

#### **F. Manfaat Penulisan**

Penulisan makalah tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan program literasi tematik untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI. Dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada serta menyusun alternatif solusi berupa rancangan materi dan panduan kunjungan yang sistematis dan relevan, penulisan ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan program literasi yang lebih terstruktur, menyenangkan, dan

bermuatan nilai edukatif keparlemenan.

Selain sebagai kontribusi akademik, hasil penulisan ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan secara praktis oleh berbagai pihak yang terlibat langsung dalam penyelenggaraan program literasi, khususnya bagi pustakawan, pengelola perpustakaan, dan pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penguatan literasi anak kelas tinggi di lingkungan lembaga negara. Penulisan ini menjadi pijakan awal dalam upaya menciptakan standar kegiatan literasi yang adaptif dan berkelanjutan, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak kelas tinggi.

### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan ilmu dan pengetahuan di bidang Informasi Perpustakaan dan Kearsipan khususnya untuk topik literatur anak dan remaja. Pengembangan konsep literasi tematik berbasis keparlemenan memberikan perspektif baru tentang integrasi nilai-nilai kelembagaan legislatif ke dalam program edukasi dini, yang selama ini masih terfokus pada literasi konvensional. Temuan ini juga dapat menjadi referensi akademis bagi studi lanjutan terkait desain program literasi berbasis tema spesifik untuk anak, serta model kegiatan interaktif yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, penelitian ini mengisi celah literatur mengenai strategi transformasi peran perpustakaan khusus dari sekadar penyedia informasi menjadi agen edukasi yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Perpustakaan DPR RI**

Program ini memberikan kerangka acuan tetap dalam menyelenggarakan kunjungan literasi PAUD/TK, sehingga mengurangi ketergantungan pada persiapan insidental. Dengan materi yang terstruktur dan tematik, perpustakaan dapat menonjolkan identitas uniknya sebagai institusi parlemen, membedakan layanannya dari perpustakaan umum, serta memenuhi Standar Pelayanan Perpustakaan sesuai SNPK.

**b. Bagi Pustakawan DPR RI**

Adanya panduan operasional memudahkan pustakawan dalam menyiapkan kegiatan kunjungan secara efisien, mengurangi beban kerja improvisasi, dan meningkatkan konsistensi kualitas layanan. Selain itu, program ini menjadi sarana pengembangan kompetensi profesional pustakawan dalam merancang konten edukatif berbasis kebutuhan spesifik pengguna.

**c. Bagi Pengembangan Literasi Nasional**

Program Literasi Tematik keparlemenan diharapkan dapat menjadi model rujukan bagi perpustakaan lain dalam mengintegrasikan nilai kelembagaan ke dalam kegiatan literasi anak kelas tinggi. Hal ini mendukung upaya sistematis pemerintah dalam membangun kesadaran demokrasi dan pengetahuan kelembagaan sejak dini, sekaligus memperkuat peran perpustakaan sebagai mitra strategis pendidikan nasional.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penyusunan Program Literasi Tematik sebagai strategi pengenalan keparlemen untuk anak kelas tinggi di Perpustakaan DPR RI merupakan upaya inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pelaksanaan kunjungan literasi yang selama ini bersifat insidental dan kurang terstruktur. Berdasarkan observasi selama tiga bulan (Oktober–Desember 2024) dan wawancara dengan pustakawan, Ibu Indira Nadya Paramitha, S.Hum, ditemukan bahwa materi kunjungan literasi untuk anak kelas tinggi (PAUD/TK) belum memiliki panduan tetap, kurang interaktif, dan tidak sepenuhnya mencerminkan identitas keparlemen. Program ini dirancang dengan pendekatan Backward Design, yang terdiri dari tiga tahap: (a) mengidentifikasi hasil pembelajaran yang diinginkan, seperti kemampuan literasi dasar dan pemahaman konsep keparlemen; (b) menentukan bukti penilaian yang dapat diterima, seperti observasi partisipasi dan kuis sederhana; serta (c) merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif, seperti mendongeng dan permainan edukatif.

Sebagai bagian dari program ini, pengembangan permainan kartu Gigih si Garuda: Petualangan di Dunia Parlemen menggunakan pendekatan Design Thinking dengan lima tahap: (a) empathize, untuk memahami kebutuhan anak melalui observasi dan wawancara; (b) define, untuk merumuskan masalah utama yaitu kurangnya media interaktif; (c) ideate, untuk menghasilkan konsep permainan berbasis kartu yang diadaptasi dari Rhino Hero; (d) prototype, untuk membuat desain awal permainan dengan visual ramah anak; dan (e) test, untuk

menguji prototipe dalam ekshibisi literasi dan lingkungan terbatas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan ini menarik, mendukung literasi dasar, dan efektif dalam memperkenalkan konsep keparlemenan secara sederhana.

Program Literasi Tematik ini berhasil menyusun panduan yang sistematis dan tematik, dengan kegiatan seperti mendongeng, permainan peran, dan kerajinan tangan yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia 4–6 tahun. Permainan Gigih si Garuda menjadi media inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi melalui mekanisme bermain yang menyenangkan. Program ini selaras dengan visi Perpustakaan DPR RI sebagai pusat edukasi kebangsaan, mendukung Standar Nasional Perpustakaan Khusus (Perpusnas No. 7 Tahun 2002) dan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kualitas kunjungan literasi, tetapi juga memperkuat peran perpustakaan sebagai agen transformasi pengetahuan berbasis demokrasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan Program Literasi Tematik dan permainan Gigih si Garuda, berikut adalah beberapa saran untuk mendukung implementasi dan pengembangan lebih lanjut:

1. Implementasi dan Pelatihan Pustakawan: Perpustakaan DPR RI disarankan untuk mengadakan pelatihan bagi pustakawan dalam menggunakan panduan Program Literasi Tematik dan permainan Gigih si Garuda. Pelatihan ini dapat mencakup teknik fasilitasi kegiatan interaktif, seperti

mendongeng dan permainan peran, untuk memastikan konsistensi dan efektivitas pelaksanaan program.

2. Uji Coba Skala Besar: Sebelum implementasi penuh, program dan permainan ini perlu diuji coba secara langsung dengan kelompok PAUD/TK yang lebih besar di lingkungan Perpustakaan DPR RI. Uji coba ini dapat melibatkan evaluasi kuantitatif, seperti kuesioner untuk pendidik, dan kualitatif, seperti wawancara dengan anak, untuk mengukur dampak terhadap literasi dan pemahaman keparlemenan.
3. Kolaborasi dengan Pendidik PAUD/TK: Perpustakaan DPR RI dapat menjalin kerja sama dengan sekolah-sekolah PAUD/TK untuk mengintegrasikan Program Literasi Tematik ke dalam kurikulum pembelajaran. Kolaborasi ini dapat mencakup penyediaan panduan dan permainan sebagai bahan ajar tambahan untuk mendukung pendidikan karakter dan kebangsaan.
4. Pengembangan Media Digital: Untuk meningkatkan aksesibilitas, Perpustakaan DPR RI dapat mempertimbangkan pengembangan versi digital dari permainan Gigih si Garuda, seperti aplikasi mobile atau permainan berbasis web, yang dapat diintegrasikan dengan platform DPR e-Library. Hal ini akan memperluas jangkauan program literasi kepada anak-anak di luar kunjungan fisik.
5. Promosi Program: Untuk meningkatkan partisipasi, Perpustakaan DPR RI dapat mempromosikan Program Literasi Tematik melalui media sosial, seperti akun resmi DPR RI, atau melalui brosur yang dibagikan kepada



sekolah-sekolah PAUD/TK. Promosi ini dapat menyoroti keunikan program, seperti permainan Gigih si Garuda, untuk menarik minat masyarakat.

Saran-saran ini diharapkan dapat mendukung keberlanjutan dan peningkatan kualitas Program Literasi Tematik, sehingga Perpustakaan DPR RI dapat terus berperan sebagai pusat edukasi kebangsaan yang relevan dan berdampak bagi anak kelas tinggi. Program ini juga berpotensi menjadi model bagi perpustakaan khusus lainnya dalam mengembangkan literasi tematik yang berbasis nilai-nilai kelembagaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Nugroho, & Siskandar. 2014. Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 1(1): 1-9.
- Abidin, Y. (2018). Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis. Bandung: Refika Aditama.
- Adianto, S., Ikhsan, M., & Oye, S. (2020). Penilaian Autentik Pada Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 133–142.
- Afifah, Deris, dkk. (2018). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alvarado, L.F. (2025). *The Impact of Design Thinking on Educational Media Development. Frontiers in Education*.
- Anderson, J., Mayes, R., & Steinken, K. (2023). Understanding by Design: A framework for effecting curricular development and assessment. *Journal of College Science Teaching*, 52(4). Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4791084/>
- Anderson, J., Mayes, R., & Steinken, K. (2023). Understanding by Design: A framework for effecting curricular development and assessment. *Journal of College Science Teaching*, 52(4). Retrieved from <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4791084/>
- Andriyan, D. N. (2016). Hukum Tata Negara dan Sistem Politik, Kombinasi Presidensial dengan Multipartai di Indonesia. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggun, T. (2022). Pendidikan Literasi Pada Anak kelas tinggi. Terakhir diakses pada hari Juma'at tanggal 16 Mei 2025 pukul 01.31 WIB. <https://dispersip.hulusungaiselatankab.go.id/2022/10/pendidikan-literasi-pada-anak-usia-dini.html>

- Ash-Shallabi, A. M. (2023). *Parlemen di Negara Islam Modern: Hukum Demokrasi, Pemilu, dan Golput*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Bergen, D. (2016). Play as a medium for learning and development. In D. G. Singer, R. M. Golinkoff, & K. Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth* (pp. 129–145). Oxford University Press.
- Calavia, M. B., Blanco, T., Casas, R., & Dieste, B. (2023). Making design thinking for education sustainable: Training preservice teachers to address practice challenges. *Thinking Skills and Creativity*, 47, 101199. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101199>
- Chairunnisa, C. (2018). Pengaruh Literasi Membaca Dengan Pemahaman Bacaan (Penelitian Survei Pada Mahasiswa Stkip Kusumanegara Jakarta). *Jurnal Tuturan*, 6(1), 745. <https://doi.org/10.33603/Jt.V6i1.1584>.
- CSIS. (2024). *Laporan Inisiatif Parlemen Kita*. Jakarta: Centre for Strategic and International Studies.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2019). *Design Thinking: A Non-Linear Process for Creative Problem Solving*. Interaction Design Foundation.
- Dewi, R. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Interior pada PT. Cipta Kreasi Buana Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 89-103.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95–120.
- Fauziah, U. D., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Esa Unggul.  
from:<https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/dsemnasdik/article/download/835/465/1576>[([https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas\\_dikdasU](https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasU)ST/article/download/1154/667/2550)]
- Fuadah, S. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Buku Ilustrasi Di RA Nurul Falah Karawang*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Hartono, S. (2016). *Manajemen Perpustakaan Profesional: Dasar-Dasar Teori Perpustakaan dan Aplikasinya*. Jakarta: Sagung Seto.
- Heller, S. (2008). *The Education of a Graphic Designer*. New York: Allworth Press.
- Hidayati, N. (2022). Tantangan dalam Implementasi Program Literasi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 45-60.
- Hills, M., Harcombe, K., & Bernstein, N. (2020). Using anticipated learning outcomes for backward design of a molecular cell biology course-based undergraduate research experience. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 48(4), 311–319. <https://doi.org/10.1002/bmb.21394>
- Interaction Design Foundation. (2025). *Design Thinking: A Methodology for User-Centered Innovation*.
- Kartawidjaja, P. R. (2012). Tentang Efektivitas dan Efisiensi Keparlemenan atau Penciptaan Multikepartaian Sederhana di Dalam Tubuh Parlemen. Naskah tidak dipublikasikan.
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Universitas Riau*, 1-11.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). *Pedoman desain ramah anak: Aspek visual dan ergonomis untuk media pendidikan*. Jakarta: Direktorat Kesehatan Keluarga, Kemenkes RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak kelas tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2007). *Undang-undang no 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan Khusus*. Jakarta: Kemenkumham
- Koh, E., Lee, S. C., & Lim, S. (2015). The role of game-based learning in early literacy development: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(2), 104–115.
- Kompaspedia. (2024). Merunut Perjalanan Parlemen di Indonesia. Diakses dari <https://kompaspedia.kompas.id/>

- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kurniawati, E. M., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak kelas tinggi melalui Pengembangan Permainan Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak kelas tinggi*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Maharani, N. K., Yuanita, A. Z., Apriyanti, Y., & Tisnasari, S. (2024). Dampak program gerakan literasi sekolah (GLS) dalam meningkatkan minat baca peserta didik di MAN 1 Pandeglang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 79–85. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3428>
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- McCreary, M. (2022). *Beyond backward design, or, by the end of this article, you should be able to imagine some alternatives to learning objectives. To Improve the Academy: A Journal of Educational Development*, 41(1). <https://doi.org/10.3998/tia.404>
- McCreary, M. (2022). Beyond backward design, or, by the end of this article, you should be able to imagine some alternatives to learning objectives. *To Improve the Academy: A Journal of Educational Development*, 41(1). <https://doi.org/10.3998/tia.404>
- Meepung, T., & Pratsri, S. (2022). Virtual commerce management using design thinking process to
- Merholz, P. (2024). *The Enduring Power of Design Thinking in Education*. *LinkedIn Articles*.
- Mulyani, E. (2023). Backward design: Strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 801–808. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Norman, D. A. (2016). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books.

- Norman, D. A. (2016). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books.
- Nutbrown, C. Clough. (2015). Pendidikan Anak kelas tinggi, Sejarah, Filosofi dan Pengalaman. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika*, 12(1)
- Permadi, A. 2015. Pedoman Pengembangan Koleksi Perpustakaan. Jakarta. Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah.
- Perpustakaan DPR RI. (2015-2023). Layanan dan Pengembangan Perpustakaan DPR RI. Diakses dari [perpustakaan.dpr.go.id](https://perpustakaan.dpr.go.id) (<https://perpustakaan.dpr.go.id>)
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia 2017. Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional RI No. 14 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Khusus. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2011). Standar Nasional Perpustakaan SNP: (bidang perpustakaan umum dan perpustakaan khusus). Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2016). Direktori Perpustakaan Khusus Indonesia, diakses pada tanggal 16 Maret 2018 dari <http://pemetaan.perpusnas.go.id/direktori/khusus>.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. 2005. Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Khusus. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Prabowo, A. (2020). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Program Literasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123-135.
- Putri, Z. S. (2018). Analisis Standar Nasional Perpustakaan Khusus berdasarkan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2017 (Studi pada Perpustakaan Balai Penelitian Aneka Kacang dan Umbi)".
- Rhino Heroes (n.d.). Permainan rules and components. HABA. Retrieved from

- Rusydi, A. (2018). Peran Perpustakaan Parlemen dalam Mendukung Fungsi Legislasi. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(2), 45-53. (Disesuaikan dengan konteks sumber).
- Sa'diyah, L., & Adli, M. F. (2019). Perpustakaan di Era Teknologi Informasi. *Al Maktabah*, 4(2), 142-149.
- Sari, A., Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Permainan Edukasi untuk Anak kelas tinggi.
- Septiansah, H., & Primadesi, Y. (2023). Evaluasi kompetensi literasi informasi siswa menggunakan model MIL Concept and Application Scheme di SMP Negeri 29 Padang. *Educationd Journal: General and Specific Research*, 3(1), 11–19.
- Surbakti, R. (1992). *Memahami Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan
- Widoyoko, Putro, E. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2016). *Understanding by Design* (Expanded 2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Wulan, M. W., Purwanto, W., & Ambarwati, N. A. (2023). Optimalisasi gerakan literasi sekolah melalui pendekatan berbasis budaya lokal di SD Negeri 1 Mangkubumen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Retrieved
- Yamin & Syahri (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telah metode pembelajaran). *Jurnal ilmiah mandala education*. 6(1), 126-136.
- Zulaicha, S. (2019). *Manajemen pelayanan jasa informasi perpustakaan khusus*. Surabaya: Penerbit JDS.