

MEMPERSIAPKAN PUSTAKAWAN KREATIF UNTUK MELAYANI PEMUSTAKA ANAK

Gita Sagita^{1*} Resty Jayanti Fakhlina^{2*}

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik Universitas Terbuka

²Dosen Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Universitas Islam Negeri Imm Bonjol Padang

Received: ; 22 Juli 2023 Accepted: 24 Agustus 2023 Published: 25 Agustus 2023

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui usaha kreatif apa saja yang dapat dilakukan oleh pustakawan untuk dapat memberikan pelayanan yang prima kepada pemustaka anak. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan tinjauan pustaka dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish, Prisma2000, dan VOSviewer dalam mengumpulkan teori-teori pendukung pada ide-ide yang dapat digunakan oleh pustakawan yang melayani pemustaka anak. Perpustakaan seharusnya dapat memberikan manfaat kepada pengguna dari semua katagori usia, tidak terkecuali anak-anak. Karakter yang dimiliki oleh pemustaka usia anak diyakini cukup unik dan menjadi tantangan tersendiri, oleh karena itu pustakawan dapat memberi inovasi pada kegiatan pelayanan rutin, serta mengadopsi kegiatan-kegiatan kreatif lainnya untuk menarik hati para pemustaka anak ini sebagai wujud peran pustakawan dalam menumbuhkan kecintaan akan literasi sejak dini.

Key words: creativity, children's services, libraries, and librarians

ABSTRAK

This research aims to find out what creative efforts librarians can make to provide excellent service to children's readers. The author uses a qualitative method with a literature review approach using the Publish or Perish, Prisma2000, and VOSviewer applications to collect supporting theories for ideas that can be used by librarians serving children's libraries. Libraries should be able to provide benefits to users of all age categories, including children. The character possessed by child users is believed to be quite unique and a challenge in itself, therefore librarians can provide innovation in routine service activities, as well as adopt other creative activities to attract the hearts of these child users as a manifestation of the librarian's role in fostering a love of literacy. since early stage.

Key words: creativity, children's services, libraries, and librarians

1. PENDAHULUAN

Perpustakaan umum dalam menjalankan salah satu fungsinya untuk menyediakan sumber informasi bagi masyarakat, sudah seyogyanya

diperuntukkan untuk seluruh lapisan masyarakat tanpa membedakan usia, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status ekonomi (Umar, G., & Jaya, 2021) Berangkat dari pernyataan tersebut, maka diadakanlah

layanan perpustakaan yang diperuntukkan kepada seluruh lapisan usia salah satunya usia anak-anak. Masa anak-anak merupakan masa keemasan dimana seorang individu mulai dapat mempelajari tentang berbagai pengetahuan dan pengenalan akan lingkungannya. Pada masa ini juga, literasi dini diperkenalkan. Literasi dini adalah kemampuan yang dapat dipelajari dan berkaitan dengan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Laurie dan Whitehead dalam Rosdiana & Christiani, 2018) sehingga dengan adanya literasi dini, maka seorang individu akan belajar untuk menemukan dan mengelola informasi dengan baik dan benar sebagai bekal di masa depannya kelak.

Upaya dalam mewujudkannya, peran pustakawan dalam memberikan pelayanan di perpustakaan perlu diberi perhatian khusus. Menurut Kode Etik Pustakawan, seseorang yang melaksanakan kegiatan perpustakaan dengan memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan tugas yang diberikan berdasarkan ilmu pengetahuan, dokumentasi, dan informasi yang didapatnya melalui pendidikan disebut sebagai Pustakawan (Purwono, 2014). Sehingga dalam hal pemberian literasi dini di perpustakaan, pustakawan dapat memfasilitasinya pada pemakai perpustakaan dengan kelompok usia anak yang kemudian dikenal dengan istilah pemustaka anak.

Kelompok usia anak memiliki karakter yang istimewa dibandingkan kelompok usia

lain. Selain kurangnya kemampuan anak dalam memahami secara mendalam informasi bacaan yang kompleks, rentang perhatian yang terbatas, minat akan bacaan yang sederhana, mereka juga cenderung membutuhkan interaksi atau cara berkomunikasi yang khusus. Hal tersebut merupakan tantangan bagi seorang pustakawan dalam menyediakan kebutuhan mereka seperti pemilihan koleksi yang sesuai dengan umur mereka, hingga menciptakan inovasi pelayanan perpustakaan yang menyenangkan sehingga pemustaka anak menjadi tertarik untuk mengunjungi dan memanfaatkan perpustakaan. Oleh karena itu, penanganan dari pustakawan yang kompeten, terutama dalam hal ini adalah pustakawan terlatih yang memiliki kreativitas sangat dibutuhkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. LAYANAN ANAK

Sebagai salah satu jenis pelayanan kepada anak-anak usia prasekolah sampai tingkat sekolah dasar, layanan anak dapat diberikan di perpustakaan umum atau perpustakaan sekolah yang memiliki pengunjung dengan katagori usia tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sutarno (dalam Umar, G., & Jaya, 2021) yang menyatakan bahwa layanan anak adalah salah satu kegiatan di perpustakaan dalam rangka menyediakan layanan bagi pembaca atau kelompok usia anak.

Lebih lanjut, tujuan pemberian layanan anak menurut International Federation Library Association and Intitution (IFLA) diantaranya: memfasilitasi hak setiap anak untuk memperoleh informasi manfaat fungsional, visual digital, media literasi, pengembangan budaya, pengembangan kegiatan membaca, pembelajaran sepanjang hayat, dan hiburan/ fungsi rekreasi. Tujuan lainnya adalah untuk menyediakan akses terbuka terhadap seluruh sumber dan media, menyediakan berbagai aktivitas bagi anak dan orangtua/ pengasuh, memfasilitasi keluarga baru ke dalam komunitas masyarakat, memberi pengetahuan kepada anak agar dapat memperjuangkan kebebasan dan keselamatannya, memotivasi anak agar menjadi individu yang memiliki kepercayaan diri dan kompetensi (2003). Melalui tujuan-tujuan mulia di atas, maka akan sangat disayangkan apabila pelayanan anak tidak dijalankan dengan maksimal. Sudah sebaiknya layanan anak diperlakukan sama pentingnya dengan layanan perpustakaan lainnya. Sebagai tambahan, sebuah pelayanan anak yang berkualitas pada perpustakaan dapat melengkapi anak dengan pembelajaran sepanjang hayat yang akan sangat berguna dalam menghadapi dunia nyata.

Layanan anak di perpustakaan tidak terlepas dari koleksi-koleksi bacaan

yang disediakan, seperti buku cerita bergambar. Buku cerita dengan ilustrasi yang menarik, teks bacaan yang tidak terlalu padat, terdapat gambar tokoh atau kartun yang sedang digemari oleh anak merupakan karakteristik buku anak yang akan menjadi pilihan utama. Pustakawan perlu melatih kemampuan menyeleksi untuk pengadaan buku cerita anak tersebut. Buku cerita bergambar sangat bermanfaat untuk anak-anak. Menurut Halim & Munthe (2019) buku cerita bergambar dapat menjadi sarana pembelajaran dalam berpikir dari yang abstrak ke bentuk yang konkret. Melalui buku cerita bergambar juga, anak-anak dapat mengenal kosakata baru karena dukungan ilustrasi atau gambar yang terdapat di dalamnya.

Setiap anak sepatutnya merasa akrab dan nyaman dengan pelayanan di perpustakaan. Oleh karena itu, layanan anak dalam perpustakaan diberikan dalam berbagai cara yang menarik. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam layanan anak di perpustakaan antara lain adalah meminjamkan koleksi atau fasilitas, menawarkan jasa informasi dan referensi, membantu anak memilih koleksi, mengikutsertakan anak dalam memilih koleksi sesuai keinginannya dan melayani di perpustakaan, menawarkan pendidikan pemustaka, menggalakkan aksi gemar membaca, menyediakan kegiatan yang kreatif

dan kegiatan mendongeng, mengedukasi orang tua/ pendamping anak, menyediakan referensi bagi orang tua, pendamping anak, atau guru, serta melakukan kerjasama yang baik dengan organisasi, komunitas atau institusi lainnya (Standing Committee members of the Libraries for Children and Young Adults Section, 2003).

b. PROFESI PUSTAKAWAN

Perpustakaan tanpa adanya pustakawan yang kompeten dalam mengelola dan melayani, tentunya tidak akan terpenuhi semua fungsi-fungsinya. Pustakawan sebagai sebuah profesi dimana dalam melakukan bidang pekerjaannya, ia telah terlatih dan mampu mengaplikasikan keahlian yang telah didapatkan. Nugrohadhi (2017) menambahkan bahwa Pustakawan selayaknya profesi yang lain. Mereka memerlukan kompetensi yang seimbang antara kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual untuk dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diamalkan.

Diakui bahwa kemudahan mengakses informasi melalui gawai dan sambungan internet membuat fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi menjadi tergantikan. Namun, sisi negatifnya adalah terjadinya banjir informasi, sehingga masyarakat sering menemui kesulitan untuk dapat memilah-milah informasi yang tepat dan akurat untuk dipercaya. Hal ini

dapat menjadi peluang bagi pustakawan untuk menunjukkan nilai tambah yang dimilikinya dengan memberi bimbingan bagi dalam memilah informasi yang valid atau yang tidak. Melalui kreativitas pustakawan, maka akan semakin beragam inovasi layanan yang diciptakan untuk membuat perpustakaan lebih dekat dengan pemustakanya.

Septiyantono (2019) menyatakan bahwa kualitas pustakawan dinilai dari kemampuannya menghubungkan pemakai dengan informasi dan pengetahuan yang mereka butuhkan. Dengan kata lain, pustakawan diharapkan jeli dan tepat sasaran dalam menyampaikan informasi beserta sumbernya. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang pustakawan selain dituntut untuk memiliki kompetensi yang baik dalam menjalankan tugas-tugas pokoknya dan mengembangkan diri, jiwa kreatifnya dapat dibangun dengan kesediaannya untuk memiliki sikap terbuka terhadap perubahan yang akan terjadi, serta bersedia menerima kritikan atau masukan yang membangun (Nugrohadhi, 2017).

Lebih lanjut, bagi pustakawan yang melayani pemustaka anak sekiranya dapat menunjukkan sikap yang antusias ketika bertemu dengan anak, bergerak aktif dalam

mengimbangi pergerakan dan merespon anak, serta mampu mengkomunikasikan pesan dengan mengasosiasikannya pada pengalaman-pengalaman nyata yang dapat dimengerti atau dialami juga oleh anak-anak.

6. KREATIF

Perbawaningsih (dalam Nugrohadhi, 2017) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kreatif adalah upaya untuk mencari cara-cara baru di dalam mencari solusi atas permasalahan yang terjadi, baik yang bersumber dari optimalisasi potensi dari dalam maupun luar.

Pola pikir kreatif perlu dikembangkan dalam melakukan tugas atau pekerjaan sehari-hari. Selain akan menghasilkan banyak inovasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan, juga dapat memberi inspirasi, bahkan ide kreatif yang dihasilkan tersebut membawa pencapaian yang lebih baik dibanding menggunakan cara lama.

Apabila Pustakawan sebagai penyedia informasi tidak memiliki kreatifitas dalam menyajikan informasi tersebut, maka akan sangat memungkinkan informasi dan juga pelayanan yang ada tidak dapat dimanfaatkan dengan maksimal atau bahkan tidak dilirik sama sekali oleh pemustaka (Purwono, 2014)

Ide-ide kreatif yang kemudian diterapkan oleh pustakawan akan menjadikan pelayanan perpustakaan berkualitas sehingga profesi pustakawan pun tidak lagi dianggap sebelah mata. Terlebih lagi, usaha-usaha kreatif yang dilakukan menunjukkan kepedulian pustakawan untuk memajukan literasi bagi masyarakat.

3. METODE

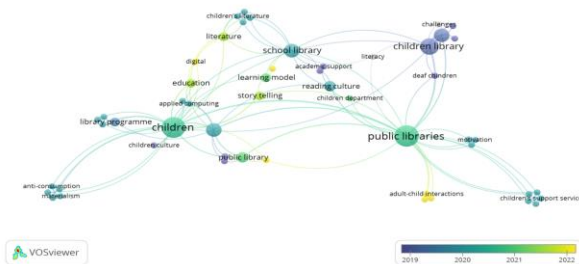
Tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan tinjauan pustaka. Berbagai artikel dan buku yang berhubungan dengan pustakawan untuk pemustaka anak diambil dari sumber elektronik dengan menggunakan aplikasi Publish or Perish (PoP) menggunakan kata kunci: "layanan perpustakaan"; "perpustakaan anak"; "layanan perpustakaan anak"; "perpustakaan". Diperoleh 97 artikel dalam 4 tahun terakhir (2019-2022), lalu dipilah dengan menggunakan Prisma2000 dan diperoleh 31 artikel terkait. Kemudian dianalisis memakai aplikasi VOSviewer dan dinarasikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pustakawan yang melayani pemustaka anak seharusnya memiliki kompetensi yang mampu menerima perubahan dan beradaptasi dengan menciptakan usaha-usaha kreatif seperti menciptakan program menyenangkan bagi anak yang berhubungan dengan peningkatan literasi dan pemanfaatan

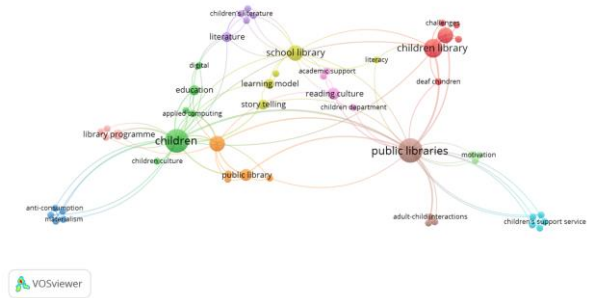
layanan perpustakaan. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dari (Rahma, Pratiwi, & V.A, 2014) bahwa program tersebut merupakan bagian yang dibutuhkan sebagai bentuk layanan anak dan juga pendorong minat baca.

Perkembangan penelitian mengenai perpustakaan anak selama 5 tahun terakhir dapat dilihat dari gambar 1. Penelitian mengenai perpustakaan anak yang meliputi layanan anak di perpustakaan umum dan perpustakaan sekolah dasar dalam 4 tahun terakhir hanya diteliti dalam 31 artikel.



Gambar 1: Perkembangan penelitian mengenai perpustakaan anak dalam 5 tahun terakhir (analisis melalui vosviewer)

Kecenderungan penelitian mengenai perpustakaan anak, dianalisis menggunakan vosviewer, memperlihatkan bahwa perpustakaan sekolah dan perpustakaan umum mendominasi layanan perpustakaan untuk anak. Terdapat 52 kata kunci, 11 kluster, 133 tautan, dan 153 total kekuatan tautan. Hal ini sesuai dengan gambar 2:



Gambar 2: kecenderungan penelitian mengenai perpustakaan anak (analisis menggunakan vosviewer)

Ada beberapa kegiatan inovatif yang dapat dilakukan dalam layanan anak, diantaranya mendongeng, pemberian hadiah, pengadaan alat-alat edu games, pemutaran film, mewarnai, tantangan membaca, perlombaan literasi, pertunjukkan-pertunjukan, dll. Hal-hal tersebut diuraikan pada paragraf berikut ini.

Mendongeng (Storytelling). Kegiatan ini memang cukup lumrah dilakukan untuk pemustaka anak, namun yang perlu diketahui sebenarnya belum ada pengajaran khusus mengenai cara mendongeng yang baik yang dapat kita jumpai dalam materi pembelajaran di studi ilmu perpustakaan, sehingga tidak heran bahwa tidak semua pustakawan mampu melakukannya. Hal itulah yang menuntut kreativitas seorang pustakawan untuk mencari tahu dari berbagai sumber, mempelajari, dan mempraktikkan cara mendongeng yang baik sekaligus menarik pemustaka anak.

Mendongeng menggunakan alat peraga seperti buku cerita bergambar, kostum, boneka, dan lain sebagainya masih tetap menjadi primadona. Alat peraga yang

berwarna-warni, serta dengan bentuk yang menarik dapat merangsang indra penglihatan yang terkait dengan kecerdasan visual anak. Ditambah lagi, apabila pustakawan memperbolehkan atau mengajak anak menyentuh alat peraganya ketika bercerita dapat melatih motorik halus anak. Suara atau intonasi yang dikeluarkan ketika pustakawan bercerita mampu merangsang indra pendengaran anak. Lebih lanjut, selain menggunakan suara sendiri, pustakawan dapat menambahkan rekaman suara-suara asli sesuai dengan karakter yang diceritakan. Hal ini tentunya akan menarik atensi anak untuk fokus pada cerita.



Gambar 3 Penggunaan alat peraga yang menarik dalam kegiatan bercerita (Sumber: id.pinterest.com)

Sebagai tambahan, salah satu karakter yang dimiliki oleh anak-anak di zaman sekarang adalah kritis akan segala hal, maka metode bercerita yang hanya satu arah sudah kuno untuk diterapkan. Pustakawan pun harus menyadari hal itu, maka ketika mendongeng ajak anak untuk ikut menerka adegan selanjutnya dalam cerita, tanyakan pendapat mereka, dan bila memungkinkan biarkan mereka menentukan apa cerita yang ingin didengarkan sebelum kegiatan mendongeng dimulai. Kembali terkait

dengan alat peraga, penggunaan alat multimedia tertentu dapat dimanfaatkan dalam bercerita karena anak-anak di generasi sekarang sudah begitu akrab dengan teknologi.



Gambar 4 Kegiatan bercerita yang interaktif dapat tercipta dengan memperbolehkan anak menyentuh alat peraga yang digunakan (Sumber: id.pinterest.com)

Pemberian *reward* (hadiah). Dalam laporan penelitian yang dilakukan oleh Inayati (2018) dengan judul "Peran Pustakawan dalam Pemanfaatan Layanan Anak sebagai Motivasi Belajar Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi DKI Jakarta" menunjukkan dampak positif dari pemberian *reward* untuk memotivasi pemustaka anak yang aktif dalam mengikuti kegiatan yang ada di perpustakaan. *Reward* dalam bentuk *souvenir* sekiranya tidak akan membebankan pustakawan dalam mengadakannya, bahkan *reward* yang diberi dapat berupa kreasi buatan tangan sendiri dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana atau bekas pakai sehingga tidak memerlukan

dana yang besar. Perlu diketahui bahwa sama halnya dengan pemberian pujian dan perhatian, pemberian *reward* adalah respon positif dimana hadiah yang diberikan hanya menjadi simbol dari pencapaian yang anak lakukan.



Gambar 5 Suvenir berupa stiker dan gantungan kunci sebagai hadiah untuk pemustaka anak (Sumber: id.pinterest.com)

Dorong anak untuk dapat menceritakan kembali cerita dari buku yang dibacakan, minta mereka menjawab beberapa pertanyaan seputar cerita, ajak anak melakukan kegiatan tambahan di perpustakaan seperti mewarnai gambar tokoh di buku cerita, dan ketika mereka bersedia bahkan berhasil melakukan contoh kegiatan di atas, maka kita dapat memberi apresiasi salah satunya dengan *reward* tadi. *Reward* yang dapat pustakawan sediakan dapat beraneka ragam sesuai dengan selera anak-anak. Dapat juga *reward* tersebut kita hubungkan dengan promosi koleksi perpustakaan atau kegiatan literasi seperti pembatas buku, *sticker* dengan gambar tokoh-tokoh di buku cerita, hingga buku cerita anak terbaru.

Pengadaan alat-alat *edu games*. Anak-anak dan mainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan, pustakawan seharusnya mengetahui hal tersebut. Ditambah lagi, salah satu fungsi

perpustakaan adalah fungsi rekreasi dimana pemustaka tidak hanya mencari sumber pengetahuan namun juga hiburan melalui fasilitas yang disediakan perpustakaan. Bagi layanan anak, fungsi rekreasi dapat diberikan dengan menyediakan alat-alat permainan bagi pemustaka anak. Lebih baik lagi, apabila alat permainan yang disediakan selain menyenangkan juga mendidik. Mainan edukatif dapat melatih daya ingat, sensori, kreativitas, dan kemampuan mengelola emosi, serta memecahkan masalah. Perpustakaan dapat menyediakan puzzle, pasak geometri, balok huruf/ angka, dan masih banyak lagi.



Gambar 6 Fasilitas bermain anak di perpustakaan Jakarta TIM (Sumber: jakarta.tribunnews.com)

Mengingat anak-anak generasi sekarang cukup akrab dengan teknologi, pustakawan pun dapat menyediakan komputer yang terhubung internet sehingga dapat mengakses permainan-permainan edukatif yang disediakan secara bebas di situs-situs seperti abcya.com, wordwall.com, educandy.com, dan banyak lainnya. Beberapa dari sumber *game* tersebut dapat diganti pertanyaannya sehingga pustakawan dapat memodifikasinya dengan pengetahuan tentang perpustakaan dan

koleksinya. Apabila tidak memungkinkan tersedianya jaringan internet disediakan, pustakawan dapat menggunakan aplikasi *Power Point* untuk menciptakan kreasi berupa kuis-kuis bergambar sederhana yang mudah dimainkan anak. Fitur-fitur yang ada di *game* komputer atau *online* begitu menarik seperti efek suara, dan animasi dua dimensi yang futuristik.



Gambar 7 Permainan edukatif yang sudah dimodifikasi untuk promosi koleksi menggunakan fitur di *wordwall.com* (Sumber: Dok. Pribadi)

Sebagai tambahan, apabila dikaitkan dengan kegiatan membaca buku, pustakawan dapat mengajak anak untuk bermain terlebih dahulu sebelum menyampaikan isi cerita kepada mereka. Bermain membuat anak-anak bersemangat dan antusias, serta menaikkan suasana hati mereka untuk rileks dan gembira sebelum membaca. Hal tersebut merupakan salah satu upaya dari pernyataan yang pernah diutarakan oleh seorang penulis, Dee Lestari (dalam Novita, 2022) bahwa kita dapat mengasosiasikan kegiatan membaca buku sebagai kegiatan yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa canggung untuk melakukannya. Dengan melakukan trik seperti itu, diharapkan akan terpatry di pikiran anak-anak bahwa membaca buku itu seru dan

menyenangkan sama halnya dengan bermain.

Pemutaran film. Seperti yang kita ketahui bahwa perpustakaan tidak hanya menyimpan koleksi sumber informasi tercetak saja, melainkan juga bentuk media lain seperti film. Tidak dapat dipungkiri, bentuk multimedia seperti video atau film sangat menarik perhatian anak-anak. Pustakawan juga harus jeli untuk menangkap momen tersebut dalam upaya meningkatkan jumlah kunjungan pemustaka anak, dan sebagai bentuk pengenalan akan fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan.

Pustakawan yang baik tetap harus mengawasi penggunaan dan pemilihan isi cerita dari film yang akan diputar. Tetapkan prosedur yang tepat sebelum memutar film tersebut, baik dengan menonton dan membaca ulasan mengenai isi film. Seringkali gambar atau ilustrasi kartun yang terlihat di sampul CD atau cuplikan video terlihat lucu bagi anak namun isinya kurang sesuai, baik dari segi konten maupun penggunaan bahasanya. Cermati juga dengan saksama agar menghindari film yang berbau kekerasan dan pornografi untuk anak.

Aktivitas kreatif seperti mewarnai. Perlu disadari bahwa perpustakaan bukan hanya tempat untuk membaca buku saja, terlebih bagi pemustaka anak, perpustakaan dapat menjadi pusat aktivitas yang seru sekaligus mendidik. Pustakawan dapat menyediakan gambar-gambar yang dapat dipilih dan diwarnai oleh anak. Kegiatan mewarnai atau menggambar dapat melatih kreativitas, motorik, dan merangsang sensori mata anak. Terlebih lagi, anak dilatih kesabaran dan fokusnya untuk dapat menekuni kegiatan ini dengan baik.

Bukan seorang pustakawan kreatif apabila ia tidak dapat mengkaitkan kegiatan mewarnai ini dengan pemanfaatan perpustakaan dengan cara menjadwalkan kegiatan ini secara rutin, mengapresiasi hasil karya mewarnai/menggambar anak, dan menyediakan gambar-gambar seperti tokoh-tokoh cerita rakyat atau karya buku populer, gedung perpustakaan lengkap dengan jargon tentang literasi, dan sebagainya. Upaya ini secara tidak langsung sebagai bentuk promosi perpustakaan.

Tantangan Membaca (*Reading challenge*).

Pada sebuah tulisan mengenai inovasi pustakawan, Hapsari (2020) yang menerapkan sebuah ide yang didapat dari sosial media mengenai tantangan membaca, dimana terdapat daftar langkah-langkah/ panduan yang meminta seseorang untuk membaca buku yang sesuai dengan panduan tersebut. Sebagai contoh; pada pertemuan pertama pustakawan dapat meminta anak untuk membaca buku dengan sampul berwarna kuning, lalu anak mengikuti arahan dengan memilih sendiri koleksi buku di perpustakaan dengan sampul berwarna kuning dan kemudian dapat dibacakan oleh orang tua mereka. Kemudian di pertemuan kedua, pustakawan meminta anak membaca koleksi buku cerita anak tentang cerita rakyat dari Jawa Barat, dan seperti itu seterusnya. Tidak lupa pustakawan mendokumentasikan dan mendata hasilnya.

Tantangan membaca seperti ini membuat pustakawan dapat memaksimalkan pemanfaatan koleksi yang ada. Pustakawan dapat mengkreasi tema menarik pada setiap kegiatan tantangan membaca yang juga

disesuaikan dengan kemampuan dan kesukaan anak. Sebagai tambahan, kegiatan seperti ini dapat melatih anak untuk mampu memilih informasi yang dibutuhkan. Ketika pustakawan meminta mereka melakukannya sebuah tantangan membaca dengan tema atau topik tertentu maka biarkan mereka menentukan pilihan dengan pemahaman mereka di awal terlebih dahulu, sebelum kita mengoreksi atau membantunya.



Gambar 8 Contoh lembar yang berisi Reading Challenge sederhana untuk anak (Sumber: Dok. Pribadi)

Perlombaan literasi. Seperti halnya pemberian *reward* sebagai salah satu upaya menarik pustakawan anak, perlombaan dengan tema literasi dapat menjadi inovasi dalam mempromosikan perpustakaan dan

meningkatkan kemampuan literasi anak. Yang dapat diperlombakan setelah menyesuaikan dengan kemampuan anak-anak, antara lain Lomba Mendongeng, Lomba Membaca Puisi, Lomba Membuat Cerita Bergambar Sederhana, Lomba Membuat Pantun, dan sebagainya.

Sebagai tambahan, agar perpustakaan mendapatkan pengunjung, lokasi lomba dapat diadakan di perpustakaan bila memungkinkan. Pustakawan juga dapat mensyaratkan penggunaan koleksi dari perpustakaan saja yang dapat menjadi sumber cerita bagi peserta apabila dibutuhkan. Mengundang juri tamu dari luar perpustakaan yang kredibel juga dapat dilakukan dalam memberikan penilaian agar hasil perlombaan adil dan dapat dipertanggungjawabkan.

Perpustakaan juga dapat menggelar sebuah acara hiburan seperti pertunjukkan sulap yang mengundang bintang tamu untuk tampil untuk menarik pengunjung dari luar yang bahkan belum pernah berkunjung ke perpustakaan kita. Namun, tidak hanya sekadar pertunjukkan sulap biasa saja namun pertunjukkan tersebut dapat memakai properti/fasilitas yang ada di perpustakaan. Lebih lanjut, dengan mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengundang tamu berarti sebagai bentuk usaha pustakawan menjalin kerja sama dengan pihak luar untuk memajukan perpustakaan.

Selain itu, demi menarik perhatian anak untuk berkunjung, dekorasi perpustakaan yang menonjol dan disesuaikan dengan kesukaan anak dapat diadakan. Manfaat yang terbangun dari dekorasi ruangan selain untuk memperindah, juga dapat menjadi penanda bagi keberuntungan

perpustakaan tersebut. Dekorasi dengan tema kartun dan konsep warna-warni biasanya diperuntukkan kepada perpustakaan anak, sedangkan perpustakaan dengan dekorasi minimalis biasanya diperuntukkan untuk pemustaka dewasa muda, dan sebagainya. Akan lebih baik lagi, apabila dekorasi atau hiasan yang ada mengampanyekan mengenai kegiatan literasi di perpustakaan.



Gambar 9 Dekorasi menarik pada perpustakaan anak (Sumber: americanlibrariesmagazine.org)

Pustakawan perlu juga memperhatikan kebutuhan pemustaka anak dengan memilih perabotan pendukung yang tepat seperti lemari *display* yang memajang koleksi dengan memperlihatkan sebagian besar sampulnya dengan jelas. Terutama bila perpustakaan dengan sistem terbuka maka pustakawan juga memperhatikan letak dan penempatan koleksi pada lemari rendah agar mudah diraih oleh anak. Penggunaan kursi dan meja yang disesuaikan dengan postur anak-anak juga diperlukan dalam menciptakan kenyamanan

ketika duduk.



Gambar 10 Penggunaan perabotan yang disesuaikan dengan kebutuhan pemustaka anak (Sumber: id.pinterest.com)

Satu hal lagi yang tidak kalah penting, seperti salah satu tujuan layanan anak yang sempat disinggung sebelumnya yaitu mengedukasi orang tua atau pendamping anak, maka perlu diadakan secara terjadwal acara seminar, perlombaan, dan pertemuan-pertemuan serupa lainnya demi membantu mereka dalam mengenalkan literasi pada anak. Kerjasama seperti inilah yang dapat meringankan tugas pustakawan dalam meningkatkan literasi anak dengan merangkul orang tua atau pendamping anak sebagai orang terdekat bagi mereka.

5. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan dari pemaparan berbagai tinjauan pustaka di poin hasil dan pembahasan, bahwa memang terdapat beberapa kegiatan dalam pelayanan anak yang sudah sering diberikan di banyak perpustakaan, namun apabila hasil didapatkan masih belum

tercapai maka perlu adanya modifikasi dalam kegiatan tersebut bahkan akan lebih baik apabila pustakawan berinovasi dengan mengadopsi kegiatan-kegiatan baru untuk meningkatkan pelayanan anak di perpustakaan.

Kemudian, sudah menjadi hakikat bagi profesional yang bekerja di bidang penyedia kebutuhan informasi seperti pustakawan untuk mampu menggali informasi-informasi dari sumber yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar pustakawan giat mencari inspirasi kreatif terkait kegiatan-kegiatan inovatif dari berbagai sumber dan mempraktikkannya di perpustakaan tempatnya bekerja. Selain itu juga, sebagai pustakawan yang melayani pemustaka anak, bergerak secara aktif dan responsif kepada kebutuhan anak juga sangat diperlukan. Hal-hal tersebut dinilai begitu penting karena salah satu aspek keberhasilan sebuah perpustakaan terletak pada kompetensi yang dimiliki oleh pustakawannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 203-216.
- Hapsari, M. P. (2020). Pustakawan dan Tantangan Baca. Dalam P. I. Nasional, *Inovasi Pustakawan Menuju Indonesia*

- Maju* (hal. 201-216). Jakarta: Perpustakaan Nasional RI. (2014). Strategi Peningkatan Minat Baca Anak. *Jurusan Administrasi Publik (JAP)*, 763-769.
- IFLA Libraries for Children and Young Adults Section. (2003). *International Federation of Library Association and Institution*. Dipetik April 2023, dari IFLA: <http://archive.ifla.org/VII/s10/pubs/ChildrensGuidelines.pdf>
- Inayati, W. (2018). *Peran Pustakawan dalam Pemanfaatan Layanan Anak sebagai Motivasi Belajar Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi DKI Jakarta*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Novita, M. (2022). Kiar agar Anak Suka Membaca Buku Menurut Dee Lestari. Dalam T. P. Tempo, *Meningkatkan Literasi pada Anak* (hal. 12-15). Jakarta: TEMPO Publishing.
- Nugrohadhi, A. (2017). Membangun Kompetensi Pustakawan Melalui Karya Kreatif. *PALIMPSEST*, 46-54.
- Purwono. (2014). *Profesi Pustakawan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rahma, N. M., Pratiwi, R. N., & V. A, N. L.
- Rosdiana, R., & Christiani, L. (2018). Peran Pustakawan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Salatiga dalam Mengembangkan Literasi Dini bagi Anak Taman Kanak-Kanak (TK). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 41-50.
- Septiyantono, T. (2019). *Literasi Informasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Umar, A. A., G., M. S., & Jaya, A. (2021). Kredibilitas Pustakawan dalam Memberikan Informasi Isi Koleksi Layanan Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Konawe. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi UHO*, 8-14.