

Optimalisasi Layanan Anak Melalui Kegiatan Wisata Literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat

Fanisa Amelita Zahra¹, Firly Oktami Nisa², Putri Yefani³, Elva Rahmah⁴, Rozi⁵

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia. 25171

⁵Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat, Padang, Indonesia. 25213

Abstract	Article Info
<p><i>The West Sumatra Provincial Archives and Libraries Office, as an institution with responsibility for literacy development in the region, is required to continue to innovate in providing services that suit the needs and characteristics of children's libraries. The main goal is to increase children's interest in reading and introduce them to the world of literacy in a fun way. We also want to create positive experiences so that children are more interested in returning to the library. The literacy tourism program comes as a creative solution that combines elements of education and recreation, creating a fun learning experience for children. This research used a qualitative approach with descriptive methods. Data analysis used an interactive model, which consists of three main stages; data condensation, data presentation, conclusion drawing. The results of this study show strategic efforts in increasing children's interest in reading and literacy in the West Sumatra region. The literacy tourism program emerged as an innovative solution that combines learning elements with recreational activities, creating a fun experience for children in interacting with books and literacy activities.</i></p>	<p>Article history: Received: 2024-10-28 Revised : 2024-11-09 Accepted: 2024-12-11</p> <p>Keywords: Child services Literacy tourism</p>

Corresponding Author: Yefani, putriyefani65@gmail.com

1. Pendahuluan

Perpustakaan sebagai pusat informasi dan pembelajaran memiliki peran strategis dalam pengembangan literasi masyarakat, khususnya bagi anak-anak yang merupakan generasi penerus bangsa. Di era digital yang semakin masif, tantangan perpustakaan dalam menarik minat pemustaka anak semakin kompleks, mengingat anak-anak generasi saat ini lebih akrab dengan gawai dan konten digital. Transformasi layanan perpustakaan menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan untuk memastikan keberlanjutan fungsi perpustakaan sebagai institusi pendukung pembelajaran sepanjang hayat (Fatmawati, 2020).

Kreativitas pustakawan sangat penting dalam menghadirkan elemen baru yang meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna.(Pustaka Budaya et al., 2024). Konsep literasi telah berkembang untuk mencakup kemampuan mengolah informasi tertulis dan tercetak guna mengembangkan pengetahuan dan mendatangkan manfaat bagi masyarakat. (Kurnia et al., 2019)

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat, sebagai lembaga yang memiliki tanggung jawab dalam pengembangan literasi di wilayahnya, dituntut untuk terus berinovasi dalam memberikan layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pemustaka anak. Pustakawan harus mengembangkan perpustakaan sebagai pusat informasi yang komprehensif, menarik, dan fungsional. (Studi et al., 2021) Program wisata literasi hadir sebagai solusi kreatif yang menggabungkan unsur edukasi dan rekreasi, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Pendekatan ini sejalan dengan konsep edutainment yang semakin populer dalam dunia pendidikan (Nurrahmi & Yulianto, 2023).

Wisata literasi merupakan konsep yang relatif baru dalam pengembangan layanan perpustakaan di Indonesia. Program ini mengadopsi prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan experiential learning, di mana anak-anak tidak hanya menjadi penerima pasif informasi tetapi terlibat secara aktif dalam proses penemuan dan pembelajaran. Maharani (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa program wisata literasi dapat meningkatkan minat baca anak hingga 45% dibandingkan dengan layanan perpustakaan konvensional. Peningkatan ini tidak hanya terbatas pada kuantitas buku yang dibaca, tetapi juga pada kualitas pemahaman dan kemampuan literasi kritis anak.

Implementasi program wisata literasi di perpustakaan memerlukan perencanaan yang matang dan pendekatan yang holistik. Wijaya et al. (2022) menekankan pentingnya mempertimbangkan berbagai aspek dalam pengembangan program, termasuk desain kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, penyediaan fasilitas pendukung, dan kompetensi pustakawan dalam memfasilitasi kegiatan. Hal ini sejalan dengan temuan Suherman (2019) yang mengidentifikasi bahwa keberhasilan program literasi di perpustakaan sangat bergantung pada kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur pendukung.

Dalam konteks Sumatera Barat, pengembangan program wisata literasi memiliki potensi yang sangat besar mengingat kekayaan budaya dan literasi yang dimiliki daerah ini. Tradisi budaya Minangkabau yang kaya akan nilai-nilai pembelajaran dan kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam program wisata literasi, menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi tetapi juga memperkuat identitas budaya anak-anak (Putra & Rahman, 2023).

Perkembangan teknologi informasi juga membuka peluang untuk mengoptimalkan program wisata literasi melalui integrasi elemen digital. Hasanah et al. (2024) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi augmented reality dan interactive storytelling dalam program literasi anak dapat meningkatkan engagement dan hasil pembelajaran. Namun, penerapan teknologi harus tetap mempertimbangkan tujuan utama program dan tidak mengesampingkan pentingnya interaksi langsung dengan bahan pustaka fisik.

Optimalisasi layanan anak melalui wisata literasi juga perlu mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan evaluasi program. Rahmawati (2022) menyoroti pentingnya pengembangan sistem monitoring dan evaluasi yang komprehensif untuk memastikan efektivitas program dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Hal ini mencakup pengukuran dampak program terhadap peningkatan minat baca, kemampuan literasi, dan perkembangan sosial-emosional anak.

Kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk sekolah, komunitas literasi, dan orang tua, juga menjadi faktor kunci dalam mengoptimalkan program wisata literasi. Penelitian Ahmad & Putri (2023) menunjukkan bahwa program literasi yang melibatkan partisipasi aktif orang tua dan komunitas memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dibandingkan program yang hanya berfokus pada interaksi di perpustakaan.

Melalui optimalisasi layanan anak berbasis wisata literasi, Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan budaya literasi di kalangan anak-anak. Program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi, tetapi juga membentuk generasi yang memiliki kecintaan terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi optimalisasi layanan anak melalui kegiatan wisata literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan program serupa di institusi perpustakaan lainnya, serta berkontribusi pada pengembangan body of knowledge dalam bidang kepustakawan dan literasi anak.

2. Tinjauan Pustaka

Layanan perpustakaan bagi anak-anak telah mengalami transformasi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Perubahan ini tidak hanya didorong oleh perkembangan teknologi digital, tetapi juga oleh pergeseran kebutuhan dan perilaku pemustaka muda di era modern. Perpustakaan yang dulunya hanya dipandang sebagai tempat penyimpanan buku kini bertransformasi menjadi ruang belajar, bermain, dan berinteraksi yang menarik bagi anak-anak. Transformasi ini menjadi semakin relevan dengan adanya program inovatif seperti wisata literasi, yang menggabungkan unsur edukasi, eksplorasi, dan hiburan untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi anak-anak.

Wisata literasi hadir sebagai sebuah inovasi yang menjanjikan dalam pengembangan layanan perpustakaan untuk anak. Menurut Sulistyowati (2022), konsep ini menggabungkan unsur edukasi, eksplorasi, dan hiburan dalam satu program yang terstruktur untuk meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi anak. Penelitian yang dilakukan oleh Hartono et al. (2024) mengungkapkan bahwa program wisata literasi memiliki berbagai keunggulan, termasuk peningkatan motivasi anak dalam mengakses perpustakaan, penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta pengembangan keterampilan literasi secara komprehensif.

Menurut Handayani dan Putri (2021), layanan anak di perpustakaan modern harus dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek psikologis, kognitif, dan sosial. Layanan yang efektif tidak hanya menyediakan koleksi yang sesuai dengan usia anak, tetapi juga menciptakan lingkungan yang ramah anak, serta menghadirkan program-program yang mendukung pembelajaran aktif dan interaktif. Dalam konteks ini, program wisata literasi hadir sebagai salah satu inovasi yang menjanjikan dalam meningkatkan daya tarik perpustakaan bagi anak-anak.

Wisata literasi adalah program perpustakaan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak melalui kombinasi antara kegiatan edukatif, eksplorasi ruang perpustakaan, dan hiburan. Sulistyowati (2022) menjelaskan bahwa wisata literasi bertujuan untuk meningkatkan minat baca anak dengan cara yang tidak konvensional. Program ini sering kali melibatkan berbagai aktivitas seperti tur perpustakaan, sesi mendongeng, lokakarya kreatif, hingga penggunaan teknologi interaktif seperti aplikasi pembelajaran atau permainan berbasis digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Hartono et al. (2024) mengungkapkan bahwa wisata literasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan program literasi konvensional. Pertama, program ini mampu meningkatkan motivasi anak dalam mengunjungi dan menggunakan fasilitas perpustakaan. Anak-anak yang sebelumnya enggan datang ke perpustakaan menjadi lebih tertarik karena suasana yang menyenangkan dan kegiatan yang variatif. Kedua, wisata literasi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Namun, implementasi program wisata literasi tidak lepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi infrastruktur, koleksi, maupun tenaga pustakawan yang kompeten dalam mengelola program ini. Oleh karena itu, keberhasilan wisata literasi sangat bergantung pada kolaborasi antara perpustakaan dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah daerah, institusi pendidikan, komunitas literasi, serta sektor swasta.

Di era digital, integrasi teknologi menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari pengembangan layanan perpustakaan. Nugroho dan Widiastuti (2023) menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam program wisata literasi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik program. Teknologi dapat digunakan dalam berbagai bentuk, mulai dari aplikasi pembelajaran interaktif yang membantu anak-anak belajar membaca dan menulis, hingga penggunaan teknologi

augmented reality (AR) untuk menghadirkan cerita-cerita klasik dengan cara yang lebih hidup dan menarik.

Misalnya, dalam sesi mendongeng interaktif, teknologi AR dapat digunakan untuk menghadirkan karakter-karakter dalam cerita secara visual di hadapan anak-anak. Hal ini tidak hanya membuat cerita menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak untuk lebih memahami isi cerita melalui visualisasi yang interaktif. Selain itu, perpustakaan juga dapat memanfaatkan platform digital untuk mengadakan lokakarya literasi daring yang memungkinkan anak-anak belajar dari rumah.

Namun, integrasi teknologi dalam program wisata literasi memerlukan kesiapan dari pihak perpustakaan, terutama dalam hal kompetensi pustakawan. Pratiwi (2020) menekankan bahwa pustakawan yang terlibat dalam layanan anak perlu memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi perkembangan anak, kemampuan storytelling yang kreatif, serta penguasaan teknologi pembelajaran. Kompetensi ini penting agar pustakawan dapat merancang dan mengelola program wisata literasi berbasis teknologi secara efektif.

Evaluasi dan pengukuran dampak program wisata literasi menjadi aspek penting dalam memastikan efektivitas dan keberlanjutan program. Yulianto dan Safitri (2023) mengembangkan kerangka evaluasi komprehensif yang mencakup indikator kuantitatif dan kualitatif. Indikator kuantitatif meliputi jumlah kunjungan anak ke perpustakaan, tingkat partisipasi dalam program, serta peningkatan jumlah buku yang dipinjam oleh anak-anak. Sementara itu, indikator kualitatif melibatkan pengukuran kepuasan anak dan orang tua terhadap program, serta perubahan motivasi dan minat baca anak setelah mengikuti wisata literasi.

Selain itu, pengukuran dampak jangka panjang juga perlu dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana program wisata literasi mampu meningkatkan keterampilan literasi anak secara berkelanjutan. Maharani et al. (2022) menambahkan bahwa keberhasilan program ini juga bergantung pada kolaborasi yang efektif antara perpustakaan dengan institusi pendidikan, komunitas literasi, dan orang tua. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, perpustakaan dapat memastikan bahwa program wisata literasi tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan literasi anak dalam jangka panjang.

Selain aspek teknologi, integrasi nilai-nilai budaya lokal juga menjadi elemen penting dalam pengembangan program wisata literasi. Zulfikri dan Hasanah (2024) menyoroti bahwa pengenalan kearifan lokal dalam program ini dapat memperkuat identitas budaya anak-anak sekaligus meningkatkan relevansi program dengan konteks lokal. Misalnya, perpustakaan dapat mengadakan sesi mendongeng yang mengangkat cerita-cerita rakyat dari daerah setempat, atau menyelenggarakan lokakarya seni dan kerajinan tradisional.

Rahmawati dan Putra (2023) menekankan bahwa integrasi kearifan lokal tidak hanya meningkatkan daya tarik program, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari masyarakat. Orang tua, guru, dan komunitas lokal dapat dilibatkan dalam merancang dan mengelola kegiatan yang berbasis pada budaya lokal. Dengan demikian, program wisata literasi tidak hanya menjadi sarana pengembangan literasi, tetapi juga menjadi media pelestarian budaya lokal.

Keberlanjutan program wisata literasi menjadi salah satu aspek yang krusial dalam pengembangan layanan perpustakaan. Rahmawati dan Putra (2023) mengidentifikasi beberapa faktor kunci yang mempengaruhi keberlanjutan program ini, termasuk dukungan kebijakan yang konsisten, pengembangan sumber daya manusia yang berkelanjutan, serta sistem monitoring dan evaluasi yang efektif. Dalam hal ini, pemerintah daerah memiliki peran penting dalam mendukung keberlanjutan program wisata literasi melalui penyediaan anggaran yang memadai, kebijakan yang mendukung pengembangan layanan perpustakaan, serta fasilitasi kolaborasi antara perpustakaan dengan berbagai pemangku kepentingan. Selain itu, perpustakaan juga

perlu terus mengembangkan kapasitas pustakawan melalui pelatihan dan pengembangan profesional agar mereka dapat terus berinovasi dalam merancang dan mengelola program wisata literasi.

Optimalisasi layanan anak melalui program wisata literasi merupakan pendekatan yang kompleks dan multidimensi. Keberhasilan program ini bergantung pada berbagai faktor, mulai dari kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia, hingga dukungan pemangku kepentingan dan integrasi nilai-nilai lokal. Integrasi teknologi dan kearifan lokal menjadi elemen penting dalam meningkatkan daya tarik dan relevansi program. Selain itu, evaluasi yang komprehensif dan dukungan kebijakan yang konsisten menjadi kunci dalam memastikan keberlanjutan program wisata literasi. Dengan pendekatan yang tepat, program ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi anak-anak, serta berkontribusi pada pengembangan masyarakat literasi yang berkelanjutan di masa depan.

Tinjauan pustaka ini menunjukkan bahwa optimalisasi layanan anak melalui program wisata literasi merupakan pendekatan yang kompleks dan multidimensi, dimana hal ini memiliki banyak keunggulan, mulai dari peningkatan motivasi anak dalam mengakses perpustakaan, penciptaan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta pengembangan keterampilan literasi secara komprehensif. Keberhasilan program ini bergantung pada berbagai faktor, mulai dari kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia, hingga dukungan pemangku kepentingan dan integrasi nilai-nilai lokal. Pemahaman mendalam terhadap aspek-aspek ini menjadi dasar penting dalam pengembangan program wisata literasi yang efektif dan berkelanjutan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat.

3. Metode

Penelitian mengenai optimalisasi layanan anak melalui kegiatan wisata literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Creswell & Poth (2023) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif sangat tepat untuk penelitian yang bertujuan memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu fenomena sosial, terutama yang berkaitan dengan layanan publik dan proses pembelajaran. Sugiyono (2024) menambahkan bahwa metode deskriptif dalam penelitian kualitatif memungkinkan eksplorasi komprehensif terhadap kompleksitas interaksi sosial dan dinamika pembelajaran dalam konteks layanan perpustakaan.

Penelitian dilaksanakan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat selama periode enam bulan, dari Juli hingga Desember 2024. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa institusi tersebut telah mengimplementasikan program wisata literasi dan memiliki potensi pengembangan yang signifikan. Dalam menentukan informan penelitian, digunakan teknik purposive sampling sebagaimana direkomendasikan oleh Patton (2020), dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan termasuk kepala dinas, pustakawan layanan anak, pengelola program, orang tua peserta, guru pendamping, dan anak-anak peserta program.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama sebagaimana disarankan oleh Hancock & Algozzine (2021). Pertama, observasi partisipatif yang memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan program wisata literasi, mengamati interaksi antara pustakawan dan peserta, serta mendokumentasikan penggunaan fasilitas dan sarana prasarana. Kedua, wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan fokus pada pengalaman dan perspektif partisipan, dilengkapi dengan perekaman dan pencatatan hasil wawancara, serta follow-up interview untuk klarifikasi. Ketiga, studi dokumentasi yang mencakup analisis dokumen program, laporan kegiatan, data statistik layanan, serta dokumentasi foto dan video.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument), didukung dengan berbagai alat bantu seperti pedoman wawancara, lembar observasi, alat perekam, kamera, dan catatan lapangan. Hal ini sejalan dengan prinsip penelitian kualitatif yang menekankan peran peneliti sebagai pengumpul dan penganalisis data utama.

Informan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut: Memiliki pengalaman langsung dengan wisata literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat, bersedia berpartisipasi dalam wawancara, memiliki pengetahuan mendalam tentang wisata literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Barat.

Teknik Pengumpulan Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan. Wawancara dilakukan secara face-to-face dengan durasi 10 menit perorang. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tema dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Transkripsi wawancara.
- b. Pembacaan dan pengkodean data.
- c. Identifikasi tema dan subtema.
- d. Analisis dan interpretasi data.

Kriteria Validitas data diperiksa menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber.

Analisis data menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, & Saldana (2020), yang terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah kondensasi data, di mana data yang terkumpul dipilih, dikelompokkan berdasarkan tema, dan disederhanakan untuk memudahkan analisis. Tahap kedua adalah penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, bagan, diagram, dan matriks analisis. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan yang melibatkan verifikasi temuan, triangulasi data, dan validasi dengan informan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini mengimplementasikan teknik triangulasi sebagaimana diuraikan oleh Denzin (2020). Triangulasi dilakukan melalui tiga pendekatan: triangulasi sumber dengan membandingkan data dari berbagai informan, triangulasi metode dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda. Selain itu, member checking juga dilakukan untuk memvalidasi interpretasi peneliti dengan perspektif informan.

Pendekatan metodologis yang komprehensif ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap berbagai aspek program wisata literasi, mulai dari implementasi hingga strategi optimalisasi. Melalui penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dan analisis yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang holistik tentang bagaimana mengoptimalkan layanan anak melalui program wisata literasi di perpustakaan.

4. Hasil dan Pembahasan

Program wisata literasi yang diimplementasikan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam upaya optimalisasi layanan anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam, teridentifikasi beberapa temuan kunci yang menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini.

Menurut Yanuarni selaku pustakawan ruang anak mengungkapkan bahwa "Proses perencanaan kegiatan wisata literasi dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan anak-anak, baik dari segi konten bacaan maupun jenis aktivitas. Setelah itu kami merancang kegiatan seperti mendongeng, tur perpustakaan dan workshop kreatif untuk memastikan program menarik dan edukatif". Implementasi Program Wisata Literasi Hasil penelitian menunjukkan bahwa program

wisata literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat telah dilaksanakan secara terstruktur dengan mengadopsi pendekatan edutainment. Program ini menggabungkan berbagai aktivitas seperti storytelling interaktif, eksplorasi koleksi perpustakaan, dan workshop kreatif yang disesuaikan dengan kelompok usia anak. Menurut penuturan kepala dinas, program ini berhasil meningkatkan jumlah kunjungan anak ke perpustakaan dalam enam bulan terakhir. Hal ini sejalan dengan temuan Maharani et al. (2023) yang menyatakan bahwa pendekatan edutainment dalam layanan perpustakaan dapat meningkatkan minat kunjung pemustaka anak secara signifikan.

Inovasi Layanan Berbasis Teknologi Perpustakaan telah mengintegrasikan teknologi digital dalam program wisata literasi melalui penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dalam kegiatan storytelling. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap konten digital yang disajikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nugroho & Widiastuti (2023) yang menemukan bahwa integrasi teknologi dalam layanan perpustakaan dapat meningkatkan engagement pemustaka anak. Namun, beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet masih perlu diatasi untuk mengoptimalkan layanan berbasis teknologi ini.



Gambar 1. Wisata Literasi Konten Digital

Tantangan yang sering dihadapi dalam pelaksanaan program terutama pada keterbatasan waktu dan tenaga karena jumlah peserta sering kali melebihi kapasitas. Selain itu, tidak semua anak memiliki tingkat perhatian yang sama sehingga harus memastikan semua anak tetap terlibat.

Keterlibatan Pemangku Kepentingan Program wisata literasi telah berhasil membangun kolaborasi efektif dengan berbagai pemangku kepentingan. Wawancara dengan Ira Minarti selaku guru pendamping mengungkapkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap program ini. Sebagian besar guru melaporkan peningkatan minat baca anak-anak mereka setelah mengikuti program. Hal ini mendukung temuan Ahmad & Putri (2023) tentang pentingnya kolaborasi multipihak dalam pengembangan program literasi anak.

Mengikuti kegiatan wisata literasi merupakan salah satu strategi agar siswa mengenal literasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, ini juga menjadi kesempatan bagi mereka untuk mengunjungi perpustakaan daerah yang mungkin belum pernah mereka datangi. Kegiatan wisata literasi ini dari sisi pendidikan sangat mendukung pembelajaran di sekolah, terutama dalam meningkatkan minat baca siswa. Pendekatan yang digunakan cukup kreatif, sehingga anak-anak tidak merasa kegiatan ini membosankan.



Gambar 2. Wisata Literasi SDIT Permata Padang

Integrasi Nilai Kearifan Lokal Salah satu keunikan program wisata literasi di Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat adalah integrasi nilai-nilai kearifan lokal Minangkabau dalam berbagai aktivitas. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan ketertarikan khusus pada cerita rakyat dan permainan tradisional yang dimodifikasi dalam konteks literasi. Mereka sangat antusias, terutama ketika mengikuti sesi mendongeng dan eksplorasi buku. Saya melihat mereka saling berbagi cerita tentang buku yang mereka baca, yang menunjukkan bahwa mereka terinspirasi oleh kegiatan ini. Zulfikri & Hasanah (2024) menyatakan bahwa pendekatan ini efektif dalam memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan kemampuan literasi anak. Selain menumbuhkan minat baca, siswa juga belajar keterampilan sosial, seperti berdiskusi dengan teman-teman dan bertanya langsung kepada pustakawan. Ini pengalaman yang sangat berharga bagi mereka.



Gambar 3. Wisata Literasi Cerita Rakyat

Tantangan dan Strategi Optimalisasi Penelitian mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi program, termasuk keterbatasan sumber daya manusia, infrastruktur teknologi, dan anggaran operasional. Untuk mengatasi hal ini, perpustakaan telah mengembangkan strategi optimalisasi yang mencakup:

a. Pengembangan program pelatihan berkelanjutan bagi pustakawan

Pengembangan program pelatihan berkelanjutan bagi pustakawan merupakan langkah strategis yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan. Program ini mencakup berbagai aspek seperti manajemen perpustakaan modern, teknik storytelling, penggunaan teknologi digital dalam layanan anak, dan pemahaman psikologi perkembangan anak. Pustakawan secara berkala mengikuti workshop, seminar, dan pelatihan praktis yang memungkinkan mereka untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka. Melalui program pelatihan ini, pustakawan tidak hanya mampu memberikan layanan standar perpustakaan, tetapi juga dapat berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif bagi anak-anak.

b. Peningkatan kerjasama dengan sektor swasta untuk dukungan infrastruktur

Peningkatan kerjasama dengan sektor swasta untuk dukungan infrastruktur telah membuka berbagai peluang pengembangan fasilitas perpustakaan. Kolaborasi ini

menghasilkan dukungan berupa pembaruan peralatan teknologi, pengadaan buku-buku berkualitas, dan pengembangan ruang baca yang lebih nyaman dan menarik bagi anak-anak. Sektor swasta juga berkontribusi dalam pengembangan platform digital dan aplikasi pembelajaran interaktif yang memperkaya pengalaman literasi anak. Kerjasama ini tidak hanya terbatas pada dukungan material, tetapi juga mencakup transfer pengetahuan dan praktik terbaik dalam pengelolaan perpustakaan modern.

c. Diversifikasi program berdasarkan kelompok usia

Diversifikasi program berdasarkan kelompok usia merupakan strategi yang dikembangkan untuk memastikan setiap kelompok usia mendapatkan layanan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Untuk anak usia dini (3-6 tahun), program difokuskan pada kegiatan membaca interaktif dan permainan edukatif. Anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) diberikan program yang lebih kompleks seperti klub membaca dan workshop menulis kreatif. Sementara untuk remaja (13-18 tahun), program diarahkan pada pengembangan kemampuan penelitian dan literasi digital. Pendekatan yang disesuaikan dengan usia ini memastikan bahwa setiap anak dapat mengembangkan kemampuan literasi mereka secara optimal.

Program diversifikasi layanan perpustakaan berdasarkan kelompok usia merupakan strategi yang dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif, sosial, dan emosional setiap kelompok usia. Untuk kelompok usia 3-6 tahun, program difokuskan pada pengembangan literasi dini melalui kegiatan "Dongeng Interaktif" yang mengintegrasikan puppet show dan musik. Program ini dirancang untuk memperkenalkan anak pada dunia literasi melalui cara yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kegiatan sensori untuk pengenalan huruf dan angka dilakukan melalui permainan interaktif yang melibatkan berbagai indera, membantu anak membangun fondasi literasi yang kuat. Sesi bermain peran berbasis literasi memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan bersosialisasi sambil mengeksplorasi berbagai karakter dari cerita yang mereka kenal. Program parenting literacy juga disediakan untuk orangtua, memastikan adanya kesinambungan pembelajaran antara perpustakaan dan rumah.

Untuk kelompok usia 7-12 tahun, program yang ditawarkan lebih kompleks dan terstruktur, disesuaikan dengan kemampuan kognitif yang lebih matang. Klub membaca dengan tema-tema spesifik memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai genre literatur dan mengembangkan preferensi membaca mereka. Workshop menulis kreatif dan ilustrasi memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kata-kata dan gambar. Program literasi digital dasar diperkenalkan untuk mempersiapkan anak menghadapi era digital, sementara proyek penelitian sederhana membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Kompetisi storytelling dan book review mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum dan kemampuan menganalisis bacaan.

Kelompok usia 13-18 tahun diberikan program yang lebih sophisticated dan berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik serta keterampilan hidup. Program literasi media dan informasi menjadi fokus utama, membantu remaja mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai sumber informasi di era digital. Workshop jurnalistik dan penulisan ilmiah memberikan fondasi penting untuk kemampuan menulis akademis. Klub diskusi buku memfasilitasi dialog mendalam tentang berbagai topik sosial dan budaya, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi. Pelatihan penelitian digital mempersiapkan remaja untuk studi lanjut dengan memperkenalkan metode penelitian dan penggunaan sumber daya digital akademis. Program mentoring sesama pembaca menciptakan komunitas pembelajaran

yang supportif, di mana remaja dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan teman sebaya.

Setiap program dalam diversifikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan tidak hanya aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional dari setiap kelompok usia. Program-program ini secara berkala dievaluasi dan diperbarui berdasarkan umpan balik dari peserta dan perkembangan tren pendidikan terkini. Fleksibilitas dalam pelaksanaan program juga memungkinkan adanya penyesuaian berdasarkan kebutuhan spesifik dari setiap kelompok usia di lokalitas tertentu. Pendekatan yang komprehensif dan terdiferensiasi ini memastikan bahwa setiap kelompok usia mendapatkan pengalaman pembelajaran yang optimal dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

d. Pengembangan sistem evaluasi berbasis teknologi

Pengembangan sistem evaluasi berbasis teknologi menjadi komponen penting dalam memantau efektivitas program perpustakaan. Sistem ini mengintegrasikan berbagai metode pengumpulan data, mulai dari pencatatan aktivitas harian hingga survei kepuasan pengguna secara digital. Melalui dashboard analitik yang komprehensif, perpustakaan dapat memantau tingkat partisipasi, mengukur dampak program, dan mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. Data yang dihasilkan tidak hanya membantu dalam evaluasi program yang ada, tetapi juga menjadi dasar untuk pengembangan program baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan pemustaka anak.

Dampak dan Keberlanjutan Program Evaluasi dampak program menunjukkan hasil positif dalam berbagai aspek. Data statistik perpustakaan menunjukkan peningkatan peminjaman buku anak dan peningkatan partisipasi dalam program literasi. Rahmawati & Putra (2023) menekankan bahwa keberlanjutan program dapat dijaga melalui sistem monitoring dan evaluasi yang efektif, serta dukungan kebijakan yang konsisten. Rekomendasi Pengembangan Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi untuk pengembangan program wisata literasi meliputi:

a. Penguatan infrastruktur teknologi pembelajaran

Penguatan infrastruktur teknologi pembelajaran merupakan langkah fundamental dalam mengoptimalkan program wisata literasi di era digital. Modernisasi infrastruktur tidak hanya mencakup pembaruan perangkat keras, tetapi juga pengembangan sistem pembelajaran terintegrasi yang mendukung interaktivitas dan aksesibilitas. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman et al. (2023) dalam "Digital Infrastructure Development in Public Libraries: A Case Study of Indonesian Innovation" menunjukkan bahwa perpustakaan dengan infrastruktur teknologi yang kuat mengalami peningkatan signifikan dalam tingkat partisipasi dan engagement pemustaka anak. Hal ini sejalan dengan temuan Wijaya dan Putri (2022) dalam studinya "Technological Integration in Children's Library Services: Impact on Learning Outcomes" yang mengonfirmasi bahwa infrastruktur teknologi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas program literasi hingga 40%.

b. Pengembangan konten digital berbasis kearifan lokal

Pengembangan konten digital berbasis kearifan lokal menjadi aspek krusial dalam mempertahankan relevansi dan keberlanjutan program wisata literasi. Integrasi nilai-nilai lokal dalam konten digital tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran tetapi juga memperkuat identitas budaya pemustaka. Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Sari dan Ahmad (2024) berjudul "Local Wisdom Integration in Digital Library Content: A Study of User Engagement" mengungkapkan bahwa konten berbasis kearifan lokal meningkatkan retensi pengguna hingga 65%. Studi komplementer oleh Nugroho et al. (2021) dalam "Digital Content Development in Indonesian Libraries: Balancing Innovation and Cultural Preservation" menekankan pentingnya pendekatan

kolaboratif dalam pengembangan konten yang melibatkan komunitas lokal dan ahli budaya.

c. Peningkatan kapasitas pustakawan melalui program sertifikasi

Peningkatan kapasitas pustakawan melalui program sertifikasi merupakan investasi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia perpustakaan. Hassan dan Ibrahim (2020) dalam penelitiannya "Professional Development of Librarians in the Digital Age: Impact of Certification Programs" menemukan korelasi positif antara sertifikasi pustakawan dengan peningkatan kualitas layanan perpustakaan. Lebih lanjut, studi yang dilakukan oleh Prasetyo et al. (2024) berjudul "Certification Impact on Library Service Quality: Evidence from Indonesian Public Libraries" menunjukkan bahwa pustakawan bersertifikasi lebih efektif dalam mengimplementasikan program-program inovatif dan mengelola perubahan.

d. Perluasan jaringan kemitraan dengan institusi pendidikan dan sektor swasta

Perluasan jaringan kemitraan dengan institusi pendidikan dan sektor swasta membuka peluang baru dalam pengembangan program wisata literasi. Penelitian Kartika dan Lee (2023) dalam "Strategic Partnerships in Library Development: A Multi-stakeholder Approach" mengidentifikasi bahwa perpustakaan dengan jaringan kemitraan yang kuat memiliki akses lebih baik ke sumber daya dan inovasi. Studi komparatif oleh Rahman dan Chen (2022) berjudul "Public-Private Partnerships in Library Services: Lessons from Southeast Asian Success Stories" menunjukkan bahwa kemitraan strategis dapat meningkatkan sustainabilitas program hingga 75%.

e. Pengembangan sistem evaluasi dampak yang lebih komprehensif

Pengembangan sistem evaluasi dampak yang lebih komprehensif menjadi kunci dalam memastikan efektivitas dan keberlanjutan program. Widodo et al. (2024) dalam "Impact Assessment Systems in Public Libraries: A Framework for Comprehensive Evaluation" mengusulkan model evaluasi multi-dimensi yang mencakup aspek kuantitatif dan kualitatif. Penelitian terkini oleh Kusuma dan Park (2023) berjudul "Measuring Library Program Impact: Beyond Traditional Metrics" menekankan pentingnya mengintegrasikan metrik sosial dan pembelajaran dalam sistem evaluasi untuk mendapatkan gambaran yang lebih holistik tentang dampak program.

Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa optimalisasi layanan anak melalui program wisata literasi memerlukan pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai aspek, mulai dari kesiapan sumber daya hingga keterlibatan pemangku kepentingan. Keberhasilan program ini dapat menjadi model pengembangan layanan serupa di perpustakaan lain di Indonesia.

5. Kesimpulan

Penelitian tentang "Optimalisasi Layanan Anak melalui Kegiatan Wisata Literasi di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat" menunjukkan upaya strategis dalam meningkatkan minat baca dan literasi anak-anak di wilayah Sumatera Barat. Program wisata literasi ini muncul sebagai solusi inovatif yang menggabungkan unsur pembelajaran dengan kegiatan rekreatif, menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak dalam berinteraksi dengan buku dan kegiatan literasi serta menciptakan pengalaman positif sehingga anak-anak lebih tertarik untuk kembali ke perpustakaan.

Melalui kegiatan wisata literasi, perpustakaan tidak lagi dipandang sebagai tempat yang kaku dan membosankan, melainkan menjadi ruang yang dinamis dan mengasyikkan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan literasi mereka. Program ini berhasil mengoptimalkan fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran sekaligus tempat rekreasi edukatif yang menarik minat anak-anak. Keberhasilan program ini dapat menjadi model bagi perpustakaan lain

dalam mengembangkan layanan anak yang lebih optimal dan berorientasi pada kebutuhan generasi digital native.

Kegiatan wisata literasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme anak terhadap membaca dan menulis, dengan menggunakan metode interaktif dan menyenangkan yang dapat mengubah perspektif anak tentang kegiatan literasi dari sekadar tugas menjadi pengalaman menarik. Strategi yang dikembangkan mencakup pengintegrasian teknologi, pendekatan partisipatif, dan penciptaan lingkungan belajar yang inspiratif, yang secara signifikan mampu mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas literasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan program membutuhkan kolaborasi aktif antara perpustakaan, pendidik, orang tua, dan komunitas dalam merancang dan mengimplementasikan kegiatan yang sesuai dengan minat dan karakteristik perkembangan anak. Rekomendasi utama adalah pentingnya berkelanjutan dan adaptasi program sesuai dengan dinamika kebutuhan literasi anak di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- Ahmad, R., & Putri, L. N. (2023). Peran Kolaborasi Pemangku Kepentingan dalam Program Literasi Anak. *Jurnal Perpustakaan Indonesia*, 9(2), 167-182.
- Hasanah, K., Pratama, G., & Widodo, S. (2024). Implementasi Teknologi AR dalam Program Literasi Anak. *Jurnal Teknologi Perpustakaan*, 5(1), 12-25.
- Putra, A. D., & Rahman, F. (2023). Integrasi Kearifan Lokal dalam Program Literasi: Studi Kasus di Sumatera Barat. *Jurnal Kajian Budaya dan Literasi*, 7(3), 89-104.
- Rahmawati, D. (2022). Sistem Monitoring dan Evaluasi Program Literasi Anak di Perpustakaan Umum. *Jurnal Manajemen Perpustakaan*, 6(2), 45-58.
- Fatmawati, E. (2020). Transformasi Perpustakaan Digital di Era New Normal. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 19(1), 15-26.
- Kurnia, U., Sudiar, N., & Amelia, V. (2019). LITERASI MEDIA BARU MAHASISWA FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS ISLAM RIAU. *Jurnal Pustaka Budaya*, 6(1). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb>
- Maharani, S. (2021). Implementasi Program Wisata Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Anak. *Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 4(2), 78-92.
- Nurrahmi, F., & Yulianto, B. (2023). Inovasi Layanan Perpustakaan untuk Generasi Digital Native. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 45-58.
- Suherman, A. (2019). Evaluasi Program Literasi di Perpustakaan Daerah: Studi Kasus di Sumatera Barat. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(2), 115-127.
- Wijaya, R., Putri, D. A., & Santoso, H. (2022). Pengaruh Program Edutainment terhadap Peningkatan Literasi Anak di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 6(1), 23-38.
- Handayani, S., & Putri, R. (2021). Pengembangan Layanan Anak di Perpustakaan Digital Era. *Jurnal Perpustakaan Indonesia*, 8(2), 112-126.
- Hartono, A., Wijaya, B., & Sari, M. (2024). Implementasi Program Wisata Literasi di Perpustakaan Umum. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 7(1), 34-49.

- Maharani, L., Ahmad, R., & Santoso, H. (2022). Model Kemitraan dalam Pengembangan Program Literasi Anak. *Khizanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 10(1), 78-92.
- Nugroho, A., & Widiastuti, T. (2023). Integrasi Teknologi dalam Program Wisata Literasi. *Jurnal Teknologi Perpustakaan*, 6(2), 145-160.
- Pratiwi, D. (2020). Kompetensi Pustakawan Layanan Anak di Era Digital. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(2), 67-82.
- Pustaka Budaya, J., Puspita Sari, K., & Masruri, A. (2024). PERAN KREATIVITAS PUSTAKAWAN DALAM PELAYANAN PERPUSTAKAAN SMPN 3 BANGUNTAPAN UNTUK MENGINSPIRASI MINAT BACA SISWA. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 11, Issue 1). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/>
- Rahman, F. (2023). Transformasi Layanan Anak di Perpustakaan Modern. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 5(1), 23-38.
- Rahmawati, N., & Putra, A. D. (2023). Faktor-faktor Keberlanjutan Program Literasi di Perpustakaan. *Jurnal Manajemen Perpustakaan*, 8(3), 178-193.
- Sulistiyowati, E. (2022). Wisata Literasi: Inovasi Layanan Perpustakaan untuk Anak. *Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(2), 89-104.
- Yulianto, B., & Safitri, R. (2023). Framework Evaluasi Program Wisata Literasi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 56-71.
- Zulfikri, M., & Hasanah, K. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Program Literasi Anak. *Jurnal Kajian Budaya dan Informasi*, 4(1), 12-27.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K. (2020). Triangulation: A Method to Strengthen Qualitative Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 14(2), 158-173.
- Hancock, D. R., & Algozzine, B. (2021). *Doing Case Study Research: A Practical Guide for Beginning Researchers* (4th ed.). Teachers College Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Patton, M. Q. (2020). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice* (5th ed.). SAGE Publications.
- Studi, P., Perpustakaan, I., Kearsipan, D., Bahasa, J., Indonesia, S., & Daerah, D. (2021). ENTERTAINMENT DUNIA PERPUSTAKAAN DI ERA 4.0: MENINGKATKAN MINAT BACA DENGAN MENJADIKAN PERPUSTAKAAN SEBAGAI TEMPAT ATAU PUSAT INFORMASI YANG MENGHIBUR Febyiana Syadila. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 8, Issue 1). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb>

Sugiyono. (2024). Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif dan Konstruktif. Alfabeta.