

# PERAN PUSTAKAWAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI DI ERA DIGITAL PADA BAGIAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN DAERAH JAWA BARAT

Sri Artatie<sup>1</sup>, Nopita Laura Siregar<sup>2</sup>

Program Studi Administrasi Bisnis, Institut Digital Ekonomi LPKIA  
Jl. Soekarno Hatta No.456 Bandung

<sup>1</sup> [Sriartatie@gmail.com](mailto:Sriartatie@gmail.com), <sup>2</sup> [Nopitalaurasiregar@gmail.com](mailto:Nopitalaurasiregar@gmail.com)

## Abstrak

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat menghadapi tantangan dalam meningkatkan literasi anak-anak di era digital, di mana kemajuan teknologi telah mengubah pola baca mereka, membuat anak-anak lebih tertarik pada gadget dan konten hiburan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran pustakawan dalam memajukan literasi di era digital, khususnya di perpustakaan anak Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada upaya pustakawan dalam menciptakan lingkungan perpustakaan yang menarik dan mampu bersaing dengan daya tarik dunia digital. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan program literasi yang efektif serta peningkatan kompetensi pustakawan dalam menghadapi tantangan era digital.

**Kata kunci :** *Peran Pustakawan, Literasi, Era Digital*

## 1. Pendahuluan

Dinas Perpustakaan Umum dan Kearsipan Daerah (Dispudipda) Jawa Barat adalah lembaga yang didirikan berdasarkan UU No 22 tahun 1999. Instansi ini merupakan hasil penggabungan antara Perpustakaan Umum dan Kearsipan Daerah Jawa Barat, yang bertempat di Jl. Kawalayaan Soekarno Hatta, Bandung. Perpustakaan memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi di masyarakat dengan menyediakan akses mudah ke beragam sumber bacaan, dari buku referensi hingga fiksi dan non-fiksi. Perpustakaan bagian anak juga turut memiliki peran penting dalam meningkatkan literasi anak-anak. Mereka menyediakan akses mudah ke berbagai bahan bacaan berkualitas, termasuk buku cerita yang mengandung pesan moral. Pustakawan adalah sebutan untuk seseorang yang mempunyai keahlian dari pendidikan atau pelatihan khusus di bidang pustakawan. Tugas utamanya meliputi pengelolaan dan penyediaan layanan perpustakaan, termasuk mencari, mengumpulkan, dan menyajikan informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam pelaksanaan tugas tersebut, pustakawan dibantu oleh tenaga teknis perpustakaan. Mereka bertanggung jawab untuk mengumpulkan, mengatur, dan merawat

bahan pustaka, majalah, dokumen, dan lainnya, serta menyediakan materi tersebut kepada pemustaka. Peran pustakawan tidak hanya terbatas pada penyediaan buku-buku, tetapi juga meluas ke dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan literasi anak-anak. Mereka seringkali mengadakan program-program pendidikan dan kegiatan literasi yang menarik, seperti klub baca, lokakarya menulis, atau pertunjukan teater berbasis buku. Melalui kegiatan ini, pustakawan membantu meningkatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan anak-anak. Membaca yaitu hal penting di era digital ini. Tidak hanya dapat meningkatkan pengetahuan, namun juga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan melatih seseorang untuk terus berpikir kritis. Membaca juga merupakan upaya menyerap informasi dalam berbagai bidang (Rahmawati, 2020) Minat baca yang rendah menjadikan anak-anak tergoда untuk lebih tertarik memainkan Gadget dari pada membuka buku (Melfan, Et al., 2023). Di era digital, meskipun teknologi telah membawa banyak manfaat dalam hal akses informasi, pendidikan, dan hiburan, ada beberapa tantangan yang dapat memengaruhi literasi anak. Yaitu Anak-anak sering kali tergoда untuk meluangkan waktu berjam-jam di depan layar gadget, seperti smartphone, tablet, atau komputer, untuk

bermain game atau menonton video. Gangguan ini dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk membaca buku atau materi bacaan lainnya. Sebagian besar konten digital, termasuk media sosial, video game, dan aplikasi hiburan lainnya. Dengan demikian, Pustakawan memegang peran penting dalam meningkatkan literasi pada anak-anak, terutama di era digital. Pustakawan juga memainkan peran aktif dalam mengajar keterampilan literasi kepada masyarakat, khususnya anak-anak. Mereka menyelenggarakan program-program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi pada anak. Dengan memperkenalkan anak-anak pada bacaan yang bermutu dan memfasilitasi kegiatan membaca yang menyenangkan, pustakawan membantu membentuk kebiasaan membaca sejak dini, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan literasi. Meskipun ada tantangan dari teknologi digital, seperti gangguan dari gadget perpustakaan. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk mengambil Judul "PERAN PUSTAKAWAN DALAM MENINGKATKAN LITERASI DI ERA DIGITAL PADA BAGIAN PERPUSTAKAAN ANAK DI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN DAERAH JAWA BARAT".

Rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan anak-anak kurang tertarik dalam membaca buku?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan Pustakawan sebagai solusi dalam Meningkatkan Literasi di Era Digital ?
3. Bagaimana Peran Pustakawan dalam meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya literasi di era digital ?

Adapun tujuan penelitian jurnal ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Apa saja Faktor yang membuat anak-anak kurang tertarik untuk membaca buku dibandingkan dengan aktivitas digital lainnya.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara Pustakawan dalam meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang cara menemukan sumber bacaan berkualitas di era digital ini.
3. Untuk mengetahui bagaimana peran Pustakawan dalam meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya literasi di era digital.

Adapun kegunaan hasil skripsi minor ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teori, Penulis berharap pada hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran yang berguna dan bermanfaat.
2. Secara Praktis, peneliti sangat berharap pada hasil penelitian ini memiliki manfaat bagi :

- a. Bagi Dispusipda, Untuk dijadikan sebagai bahan masukan saran guna untuk membantu dalam menyelesaikan Permasalahan yang ada di Perpustakaan bagian anak di Dispusipda.
- b. Bagi pembaca/penulis, dapat dijadikan sebagai bahan Referensi dalam proses pelaksanaan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan hasil penelitian yang lebih baik dari pada penelitian ini.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah pendekatan yang digunakan untuk mempelajari dan memahami masalah yang akan diteliti, baik dalam bidang ilmu sosial, hukum, maupun ilmu lainnya (Ali, 2021). Metode penelitian yang penulis gunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian adalah teknik di mana hasil-hasilnya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau perhitungan numerik lainnya (Sulistiyo, 2023). yaitu metode yang menganalisis data, mendeskripsikan dan menggambarkan permasalahan yang terjadi pada bagian Perpustakaan anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat.

### 2.2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam tugas akhir ini yaitu Peran Pustakawan Dalam Meningkatkan Literasi di Era Digital pada bagian perpustakaan anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat.

### 2.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari subjek penelitian melalui pengamatan, wawancara, kuesioner, atau sumber data lainnya yang dikenal sebagai teknik pengumpulan data. (Nashrullah et al., 2023)

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan 4 (empat) teknik pengumpulan data. Teknik-teknik tersebut ialah:

1. Wawancara  
Wawancara adalah interaksi antara dua pihak yang saling memberikan informasi melalui sesi tanya jawab, bertujuan untuk membangun pemahaman mengenai topik tertentu dalam konteks penelitian ini (Sitti Nuralan, 2022). peneliti akan wawancara informasi dengancara melakukan tanya jawab dengan pustakawan pada bagian perpustakaan anak yang bertanggung jawab atas Kegiatan yang berhubungan dengan Perpustakaan bagian anak.
2. Observasi Lapangan  
Observasi lapangan yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat dan memahami keadaan yang diselidiki dan akan efektif jika tujuan penelitian diprioritaskan (

Hamda et al., 2023) Peneliti melakukan pengamatan langsung melalui praktik kerja lapangan yang ditempatkan pada perpustakaan bagian anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menguji berbagai teori berdasarkan referensi akademis seperti disertasi dan artikel yang diterbitkan dalam jurnal penelitian (Setiawan et al., 2023). Penelitian ini penulis memahami dan mempelajari buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul ini, pada penelitian ini penulis menggunakan buku yang berjudul "Panduan Gerakan literasi Sekolah, Dr. Dewi utama Faizah" yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.

4. Studi Dokumenter

Studi dokumenter tidak hanya mengumpulkan dan merekam informasi atau melaporkannya dalam bentuk kutipan dari berbagai dokumen (Jeka et al., 2024). Studi dokumenter merupakan Teknik pengumpulan data melalui cara memahami dokumen yang berkaitan dengan Perpustakaan bagian Anak di Dispusipda.

### 3. Kajian Pustaka

Pustakawan Yaitu seseorang yang berprofesi di bidang perpustakaan dan telah mendapatkan pelatihan di bidang ilmu perpustakaan melalui kursus, seminar, pelatihan, atau aktivitas informal lainnya. (Yuliana & Mardiyana, 2021). Pustakawan yaitu orang yang mengelola perpustakaan dengan menyediakan layanan kepada orang lain, sesuai dengan ketetapan lembaga tempatnya bekerja, berdasarkan ilmu yang mereka peroleh dari Pendidikan (Julianti, 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pustakawan yaitu orang yang berprofesi di bidang Perpustakaan dan Bertanggung jawab atas penyelenggaraan kegiatan perpustakaan serta pelayanan kepada masyarakat, dengan menggunakan pengetahuan yang didapatkan melalui Pendidikan formal dan berbagai pelatihan.

Tugas seorang Pustakawan antara lain membantu memberikan informasi kepada pemustaka tentang kegunaan katalog, lokasi bahan pustaka, fasilitas yang tersedia, dan sumber referensi (Santosa, 2021). Tugas pustakawan adalah melaksanakan seluruh kegiatan perpustakaan yang ditugaskan oleh instansi utama dengan tujuan memberikan pelayanan kepada pemustaka (Kumala et al., 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tugas seorang pustakawan mencakup membantu pemustaka dalam mendapatkan informasi mengenai penggunaan katalog, lokasi bahan pustaka, fasilitas yang ada, dan sumber referensi. Selain itu, pustakawan juga bertanggung

jawab untuk melaksanakan semua kegiatan perpustakaan yang diberikan oleh instansi utama dengan tujuan memberikan layanan optimal kepada pemustaka.

Literasi adalah proses di mana seseorang memperoleh informasi dengan menggunakan kemampuan untuk memproses dan memahami data saat membaca dan menulis (Prema Swandewi et al., 2024). Literasi adalah keterampilan dalam memanfaatkan bahasa dan visual dalam berbagai bentuk untuk Membaca, Menulis, Mendengarkan, Berbicara, Melihat, Mempresentasikan, dan berpikir mengenai ide-ide (Abidin et al., 2021).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi adalah proses di mana seseorang memperoleh informasi dengan kemampuan untuk memproses dan memahami data saat membaca dan menulis. Selain itu, literasi juga melibatkan keterampilan untuk memakai bahasa dan gambar untuk berbagai format seperti membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, merepresentasikan, dan berpikir mengenai ide-ide.

Manfaat literasi antara lain meningkatkan kosa kata, mengoptimalkan fungsi otak seperti yang biasa digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal (Irawanto et al., 2022). Literasi memiliki manfaat signifikan dalam melatih keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung untuk anak. Selain itu, penerapan budaya literasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi pendidikan selanjutnya dengan kemampuan komunikasi yang lebih baik dibandingkan anak yang tidak terbiasa dengan budaya literasi (Aulinda, 2020).

Dapat disimpulkan dari kedua pendapat tersebut bahwa manfaat literasi meliputi perbaikan kosa kata, pengoptimalan Fungsi otak dalam Membaca dan Menulis, serta peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal. Selain itu, penerapan budaya literasi memiliki dampak besar dalam melatih keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung pada anak. Penanaman budaya literasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dan mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan berikutnya dengan kemampuan komunikasi yang lebih baik.

Era digital adalah era di mana teknologi mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, ditandai dengan keberadaan ponsel pintar, Internet, jejaring sosial, dan teknologi lainnya yang memungkinkan masyarakat terhubung secara global dan mengakses informasi dengan mudah dan cepat dengan nyaman (Rachbini, 2023). Era digital adalah periode di mana terjadi kemajuan teknologi yang cepat dan penerapan teknologi secara menyeluruh dalam berbagai aspek kehidupan (Dewi et al., 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, bahwa era digital yaitu periode di mana teknologi mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia dengan keberadaan perangkat seperti ponsel pintar, Internet, jejaring sosial, dan teknologi lainnya. Hal ini memungkinkan masyarakat terhubung secara global dan mengakses informasi dengan mudah dan cepat. Era digital juga merupakan periode dengan perkembangan teknologi yang cepat dan penerapan teknologi secara menyeluruh pada berbagai aspek kehidupan.

Manfaat era digital mencakup beberapa hal, antara lain munculnya berbagai inovasi berbasis teknologi, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia, kemudahan dalam mengakses informasi dan sumber belajar secara cepat dan mudah sebagai media pembelajaran, peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, serta kemunculan e-bisnis yang mempermudah akses belanja online (Zuhria et al., 2020). Manfaat era digital mencakup pemakaian teknologi digital untuk kehidupan sehari-hari, seperti penghematan waktu. Misalnya, untuk mengunjungi suatu tempat, seseorang tidak perlu melakukan survei langsung, melainkan bisa mencari informasi tentang lokasi tersebut secara online. Selain menghemat waktu, era digital juga meningkatkan keamanan dengan menyediakan berbagai informasi yang mudah diakses. Informasi yang diinginkan dapat diperoleh dengan cepat dan terus-menerus, karena era digital selalu menyajikan update terkini melalui web atau berita digital, yang mendorong individu untuk terus mengikuti perkembangan informasi tersebut (Putri Andhini et al., 2022).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, bahwa, manfaat era digital yaitu Era digital membawa banyak manfaat, terutama dalam bidang inovasi teknologi dan pemanfaatan informasi dan bagaimana teknologi digital mendorong inovasi, mempercepat akses informasi dan sumber belajar, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mempermudah aktivitas ekonomi seperti e-bisnis. Di sisi lain, manfaat era digital dalam kehidupan sehari-hari termasuk efisiensi waktu dan keamanan, karena informasi mudah diakses dan selalu terbaru melalui web atau berita digital. Secara keseluruhan, era digital memperkaya kualitas hidup dengan memfasilitasi akses cepat dan aman ke informasi serta peluang baru.

Dampak era digital terhadap anak adalah jika tidak dibimbing dengan baik maka mereka dapat terkena dampak negatif dari teknologi dan mempengaruhi tumbuh kembangnya. Ada banyak dampak negatif teknologi pada anak, seperti kecanduan game yang memengaruhi konsentrasi anak saat belajar (Aryadi, 2022). Dampak era digital terhadap anak, khususnya perkembangan teknologi, mengakibatkan pada kurangnya interaksi sosial dengan orang seumurannya karena anak lebih memilih waktu menyendiri dan bermain gadget. Perkembangan teknologi berpotensi membuat anak

untuk enggan menjalin hubungan dengan usia seumurannya dan Lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk mengobrol secara langsung, anak-anak lebih meluangkan waktunya dengan gadget (Nugroho, 2022).

Dapat disimpulkan dari dua Pendapat diatas bahwa, Era digital membawa dampak negatif bagi anak jika tidak dibimbing dengan baik. Seperti kecanduan game yang mengganggu konsentrasi belajar dan penurunan interaksi sosial akibat ketergantungan pada gadget.

Perpustakaan anak merupakan ruang publik yang dibangun untuk anak-anak, berfungsi sebagai tempat penyimpanan literatur penunjang pendidikan anak, dirancang dengan semenarik mungkin seperti adanya gambar taman dengan berbagai permainan menarik (Rochyat & Widyastuti, 2020). Perpustakaan anak adalah area khusus yang menyediakan layanan bagi anak-anak untuk membaca dan meminjamkan buku yang sesuai dengan umur mereka. Ruang ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas yang dicat dengan warna yang cerah, dirancang agar menarik perhatian anak-anak, karena mereka umumnya menyukai warna-warna yang cerah (Melfan & Batubara, 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, bahwa Perpustakaan anak yaitu ruang publik yang dirancang khusus untuk menarik perhatian dan minat anak-anak, berfungsi sebagai tempat penyimpanan literatur penunjang pendidikan dan menyediakan layanan membaca serta peminjaman buku anak sesuai umur. Perpustakaan ini dirancang semenarik mungkin, dilengkapi dengan gambar taman dan berbagai permainan menarik serta meja panjang yang dicat dengan warna-warni, karena pada dasarnya anak-anak menyukai warna-warni

Fungsi perpustakaan yaitu untuk anak-anak dapat menggemari berbagai kegiatan seperti kegiatan belajar sambil bermain, membaca, menulis, dan kegiatan lainnya, dan juga sekaligus mendapatkan hiburan, dan informasi yang sesuai dengan usianya (Maya & Dahliani, 2021). Perpustakaan anak berfungsi sebagai lokasi penyimpanan literatur yang mendukung pendidikan sesuai dengan kebutuhan anak-anak dan perpustakaan anak juga berperan sebagai tempat pengetahuan bagi anak-anak (Rochyat & Widyastuti, 2020).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, bahwa fungsi perpustakaan yaitu sebagai sarana untuk anak-anak dapat menggemari kegiatan dan hiburan yang mendukung Pendidikan mereka dan juga sebagai tempat untuk anak-anak mendapatkan pengetahuan.

#### 4. Hasil Penelitian

Pustakawan memainkan peran penting dalam upaya meningkatkan literasi anak-anak di era digital, meskipun menghadapi tantangan besar seperti ketertarikan anak-anak yang lebih besar pada media sosial, video game, dan konten hiburan dibandingkan membaca buku. Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah kecenderungan anak-anak untuk



menghabiskan waktu mereka dengan gadget, seperti bermain game online atau menonton video di platform seperti TikTok, yang sering kali tidak memiliki nilai edukasi. Hal ini berkontribusi pada penurunan minat baca dan kualitas literasi di kalangan anak-anak.

Selain itu, banyak anak-anak yang kurang memiliki pengetahuan tentang cara menemukan sumber bacaan berkualitas di era digital. Ketidakmampuan ini membuat mereka lebih mudah terpapar pada konten yang kurang bermutu atau bahkan berpotensi merugikan. Dalam konteks ini, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan untuk menemukan, memahami, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber. Sayangnya, kesadaran akan pentingnya literasi masih rendah di kalangan anak-anak. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya tingkat literasi orang tua, yang seharusnya menjadi pendukung utama dalam mengembangkan kebiasaan membaca pada anak-anak.

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan tingkat literasi rendah cenderung lebih sulit untuk diajak membaca buku dibandingkan dengan mereka yang orang tuanya aktif dalam kegiatan literasi. Pustakawan juga menemukan bahwa literasi media digital di kalangan anak-anak masih rendah, yang membuat mereka rentan terhadap informasi palsu dan kurang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan edukasi.

Untuk menghadapi tantangan ini, pustakawan telah mengembangkan berbagai program dan strategi kreatif. Salah satu upaya yang dilakukan adalah Program Perpustakaan Keliling (Pusling), yang bertujuan untuk memperkenalkan buku kepada anak-anak yang mungkin tidak memiliki akses ke perpustakaan atau bahan bacaan di rumah. Pustakawan aktif mengadakan sesi membaca, memperkenalkan buku-buku baru, dan mendiskusikan cerita dengan anak-anak selama kegiatan ini. Program ini terbukti efektif dalam membantu meningkatkan minat baca.

Selain itu, perpustakaan juga menyediakan kunjungan kelompok anak-anak dengan sesi pengenalan buku, pembacaan cerita, dan kegiatan interaktif lainnya. Aktivitas ini dirancang untuk membuat perpustakaan menjadi tempat yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Pemberian hadiah atau insentif kepada anak-anak yang aktif dalam program literasi juga menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat baca. Pustakawan sering memberikan penghargaan sederhana, seperti gantungan kunci atau buku, yang mampu memotivasi anak-anak untuk lebih banyak membaca dan berpartisipasi dalam kegiatan perpustakaan.

Program donasi buku, seperti WAJJIT (Wakaf Buku Jabar Juara Literasi), juga dilakukan untuk memperluas jangkauan literasi dan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengakses buku berkualitas. Pustakawan berperan penting dalam mengembangkan kesadaran akan pentingnya literasi di era digital dengan menggunakan keahliannya untuk menciptakan strategi-strategi kreatif yang mampu mengatasi tantangan rendahnya minat baca.

Dengan demikian, peran pustakawan tidak hanya terbatas pada penyelenggaraan kegiatan perpustakaan, tetapi juga mencakup tanggung jawab dalam meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya literasi di era digital. Melalui berbagai program yang telah diimplementasikan, pustakawan berupaya keras untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan literasi anak-anak, baik dalam kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, maupun dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di masa depan yang semakin kompleks.

## 5. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Dalam upaya meningkatkan literasi anak-anak di era digital, pustakawan dihadapkan pada tantangan besar seperti ketertarikan anak-anak terhadap media sosial, video game, dan konten hiburan yang jauh lebih menarik dibandingkan membaca buku. Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget, yang mengakibatkan menurunnya minat baca dan kualitas literasi. Selain itu, kurangnya pengetahuan dalam menemukan sumber bacaan berkualitas serta rendahnya literasi digital di kalangan anak-anak dan orang tua menjadi hambatan utama. Meskipun demikian, pustakawan telah mengembangkan berbagai program dan strategi kreatif seperti Perpustakaan Keliling, kunjungan perpustakaan dengan kegiatan interaktif, pemberian hadiah, dan donasi buku untuk meningkatkan minat baca dan literasi. Peran pustakawan tidak hanya terbatas pada penyelenggaraan kegiatan perpustakaan, tetapi juga mencakup upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi di era digital dan mempersiapkan anak-anak menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Berdasarkan dengan kesimpulan yang disampaikan dalam bahasan ini juga akan disampaikan saran-saran sebagai berikut :

Untuk lebih meningkatkan minat anak-anak dalam membaca dan mengunjungi perpustakaan, pustakawan dapat mempertimbangkan penggunaan buku-buku yang menarik seperti buku 3D dan pop-up,

yang dapat memberikan pengalaman visual dan interaktif yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, storytelling menggunakan boneka dapat menjadi strategi yang efektif untuk menarik minat anak-anak. Kegiatan ini tidak hanya akan membuat cerita lebih hidup dan menarik, tetapi juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di perpustakaan, sehingga anak-anak merasa lebih termotivasi untuk datang dan belajar. Dengan perpustakaan yang menawarkan pengalaman membaca yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan literasi anak-anak dapat meningkat secara signifikan di era digital ini. Ada baiknya pustakawan juga mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas membaca untuk menarik minat anak-anak yang sudah terbiasa dengan perangkat digital. Misalnya, pustakawan dapat mengadakan sesi membaca interaktif menggunakan aplikasi buku digital yang dilengkapi dengan animasi dan suara, sehingga anak-anak dapat merasakan pengalaman membaca yang lebih hidup dan menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). Pembelajaran Literasi : Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis / Yunus Abidin. In Bumi Aksara. Bumi Aksara. //senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show\_detail&i d=12503
- [2] Ali, Z. (2021). Metode Penelitian Hukum. Sinar Grafika.
- [3] Aryadi, G. P. (2022). Mendidik Anak di Era Digital. Seri Pendidikan Orang Tua, 3(10), 143–161.
- [4] Aulinda, I. (2020). Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak. Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 148–172.  
<https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.41>
- [5] Dewi, K. R. K., Harini, N. N. P., & Yoga, P. A. A. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Prospek 2, 298–302.
- [6] Irawanto, A., Elissa, K., & Gustika, M. (2022). Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Kreativitas dengan Bercerita. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 1–5.  
[https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/art icle/view/14636](https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/14636)
- [7] Jeka, F., Samsu, Indriyani, T., & Asrulla. (2024). Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Pengembangan Lembaga Pendidikan Islam. Journal Genta Mulia, 15(1), 189–197.
- [8] Julianti, S. A. (2023). Kompetensi Seorang Pustakawan Dalam Menguasai Teknologi Informasi Untuk Mengelola Perpustakaan Digital Pada Era 4.0. Kompetensi Seorang Pustakawan Dalam Menguasai Teknologi Informasi Untuk Mengelola Perpustakaan Digital Pada Era 4.0, 14(2), 143–163.
- [9] Kumala, A., Permiana, B. G., Yendri, B. A., & Purba, R. A. (2023). Kode Etik Pustakawan sebagai Aturan Profesional bagi Profesi Pustakawan. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 4(2), 71–75. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i2.238>
- [10] Maya, T. I., & Dahliani, D. (2021). Perpustakaan Anak Di Kota Banjarbaru. Lanting Journal of Architecture, 10(1), 91–99. <https://doi.org/10.20527/lanting.v10i1.629>
- [11] Melfan, S. N., & Batubara, A. K. (2023). Efektivitas Program Kegiatan Layanan Anak di Perpustakaan Daerah Kabupaten Deli Serdang. Mudir: Jurnal Manajemen ..., 5(Arista 2019). [https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MP I/article/view/32](https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MP/article/view/32)
- [12] Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- [13] Nugroho, F. (2022). POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK PADA ERA DIGITAL PERSPEKTIF HUKUM KELUARGA ISLAM (Studi Kasus Di Desa Tandon Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri). Journal of Economic Perspectives, 2(1), 1–4.  
<http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'equipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- [14] Prema Swandewi, N. P., Wisna Ariawan, I. P., & Gede Erni Sulindawati, N. L. (2024). Pengaruh Kepemimpinan Instruksional, Literasi Digital, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual Terhadap Kinerja Guru. Jurnal Sosial Teknologi, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i1.1094>
- [15] Putri Andhini, Maya Dewi Kurnia, Jaja, J., & Cahyo Hasanudin. (2022). Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris, 2(3), 01–08. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v2i3.644>
- [16] Rachbini, W. (2023). TRANSFORMASI MARKETING - Tradisional Ke Digital.

- CV.AA.Rizky.  
<https://books.google.co.id/books?id=Xeu9EAA>  
AQBAJ
- [17] Rochyat, I. G., & Widyastuti, P. A. (2020). Kajian Desain Ruang Perpustakaan Anak Di Pulau Untung Jawa. *Gestalt*, 2(1), 99–116.  
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v2i1.54>
- [18] Santosa, J. (2021). Peran Pustakawan dalam Kegiatan Hubungan Masyarakat di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 4(1), 15–34.
- [19] Setiawan, W., Hatip, A., Tri Eka, S. S., Gozali, A., & Anggraini, A. (2023). Studi Pustaka Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Sebagai Bagian Dari Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(2), 179–183.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagori>  
a
- [20] Sitti Nuralan, M. K. U. B. H. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 5.
- [21] Sulistiyo, U. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. PT Salim Media Indonesia.
- [22] Yuliana, L., & Mardiyana, Z. (2021). Peran Pustakawan Terhadap Kualitas Layanan Perpustakaan. *Jambura Journal of Educational Management*, 2, 53–68.  
<https://doi.org/10.37411/jjem.v2i1.526>
- [23] Zuhria, A. F., Kurnia, M. D., Jaja, J., & Hasanudin, C. (2020). Dampak Era Digital terhadap Minat Baca Remaja. *JUBAH RAJA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 1(2), 22.