

Peran dari Layanan *Makerspaces* dalam Kegiatan Komunitas Gerakan SUMUT Mengajar

Nurul Aini, Franindya Purwaningtyas

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara-Indonesia Email:
nurul0601192005@uinsu.ac.id

ABSTRACT

According to the Ministry of Trade of the Republic of Indonesia, the creative economy is an industry that originates from the use of individual creativity, skills and talents to create prosperity and employment opportunities through the creation and utilization of the individual's creativity and inventiveness. The creative economic activity carried out by a group of volunteers in Nagur Village, Tanjung Beringin District, Serdang Bedagai is making pencil boxes from used bottles. Makerspace activities in the North Sumatra Teaching Movement community activities have a role as an educational space, creation or creativity space, social space and academic introduction to early childhood. As an educational space and a space for creation or creativity, these are activities that almost all volunteer groups do, such as teaching the Koran, teaching elementary school and middle school children what they don't know. And in the creation or creativity space, volunteer groups also carry out activities such as making crafts from used materials. With the existence of a makerspace, those of us who have creative ideas or knowledge that we want to share with the wider community can channel it directly and use a building or place that can be repurposed as a makerspace.

Keywords: *Maker Spaces, Community, library services*

ABSTRAK

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia, ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Kegiatan ekonomi kreatif yang dilakukan kelompok relawan di Desa Nagur, Kecamatan Tanjung Beringin, Serdang Bedagai yaitu membuat kotak pensil dari botol bekas. Aktivitas *makerspace* pada kegiatan komunitas Gerakan Sumut Mengajar memiliki peran sebagai ruang pendidikan, ruang kreasi atau kreativitas, ruang sosial dan pengenalan akademik pada anak usia dini. Sebagai ruang pendidikan dan ruang kreasi atau kreativitas yaitu kegiatan yang hampir para kelompok relawan lakukan seperti mengajar mengaji, mengajari anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah apa yang mereka tidak ketahui. Dan ruang kreasi atau kreativitas, para kelompok relawan juga melakukan kegiatan seperti membuat kerajinan dari bahan bekas. Dengan adanya keberadaan *makerspace* membuat kita yang memiliki ide kreatif ataupun pengetahuan yang ingin dibagikan pada masyarakat luas dapat disalurkan secara langsung dan menggunakan gedung atau tempat yang dapat dialihkan fungsi sebagai *makerspace*.

Kata Kunci: Ruang Pembuat, Komunitas, Layanan Perpustakaan

PENDAHULUAN

Sebagai institusi penyedia informasi, perpustakaan memberikan manfaat yang luas kepada masyarakat. Pelayanan perpustakaan tidak lagi hanya berfokus pada manajemen dan pengembangan koleksi, tetapi juga pada hubungannya dengan kemajuan sosial-ekonomi masyarakat. Dalam hal ini, perpustakaan publik menjadi lembaga yang paling berperan. Menurut UU nomor 43 tahun 2007, perpustakaan publik adalah perpustakaan yang ditujukan untuk masyarakat secara umum sebagai sarana pembelajaran seumur hidup tanpa membedakan usia, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi (Albaar & Saufa, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan yang kian melaju, menjadikan semua para praktisi khususnya praktisi perpustakaan berlomba-lomba untuk mencapai titik pengetahuan ideal, yaitu pengetahuan yang mampu menjadi solusi alternatif dalam setiap persoalan yang dihadapinya. Pustakawan sebagai abdi informasi harus menjadi insan pembelajar agar dapat dan mampu memenangkan persaingan dalam memberikan pelayanan informasi kepada masyarakatnya. Menjadi pemenang dalam persaingan di era global yang sangat kompetitif seperti saat ini tentu sangat sulit dan tidak dapat dilakukan secara individu oleh seorang pustakawan. Untuk mengatasi kesulitan tersebut perlu dilakukan *sharing knowledge* atau berbagi pengetahuan antar sesama pustakawan (Supriyadi, 2017).

Kehidupan masyarakat modern tidak bisa dilepaskan dengan fenomena bersosialisasi dan berkolaborasi dalam berbagai bidang sebagai salah satu wujud dari budaya *sharing knowledge*. Hal ini semata untuk pengembangan bakat dan kreativitas setiap orang. Bagaimanapun, persaingan di era global menuntut setiap orang memiliki kompetensi tertentu. Menerapkan ruang-ruang interaksi dalam rangka membangun budaya berjejaring, berkolaborasi dan bersosialisasi dapat diterapkan melalui perpustakaan komunitas (Wang et al., 2016)

Berbagai penelitian tentang layanan *makerspace* sebelumnya telah banyak dibuat. Jurnal dan studi yang menelitian kesejarahan dalam teori dan topik penelitian di konsultasi untuk referensi penelitian ini. Layanan *makerspace* yang dijelaskan sebelumnya disajikan di bawah ini.

Penelitian Moorefield-Lang (2015) mengungkapkan *makerspace* di perpustakaan sebagai langkah yang dapat meningkatkan citra pustakawan sebagai inovatif dan mengikuti tren. Pustakawan dituntut untuk merangkul teknologi baru, dan mengelola ruang perpustakaan untuk mendukung inovasi, kreativitas, dan kegiatan DIY, pemotong laser, printer 3D, mesin jahit, fasilitas perbaikan sepeda, mikrokontroler, dan sebagainya. *Makerspace* pertama digagas oleh Perpustakaan Free Fayetteville (FFL) New York bagian utara pada tahun 2012 untuk memberikan akses komunitas ke teknologi, pakar, dan ide inovasi baru untuk mendukung kebutuhan informasi, baik untuk sebuah penemuan maupun konsumsi. Lima tahun kemudian, perpustakaan mulai memasukkan *makerspace* sebagai sebuah layanan inti, yaitu, berbagi sumber daya dan penciptaan pengetahuan, kemudian diterima baik oleh seluruh profesi. Layanan *makerspace* memfasilitasi akses ke peralatan dan *resources* yang sebagian besar pengguna perpustakaan tidak milikinya. Ketika perpustakaan mulai mengembangkan layanan *makerspace*, fokus utama adalah

pengembangan kebijakan (Nihayati & Wijayanti, 2019).

Makerspace merupakan tempat berkumpulnya para orang kreatif untuk saling berkolaborasi, *sharing knowledge*, dan mencipta sebuah karya (produk) secara bersama. *Makerspace* menjadikan perpustakaan tidak lagi sebagai ruang senyap, melainkan menjadi ruang berekspresi dan terbuka bagi pengembangan kreativitas dan pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang berakhir pada sebuah hasil (produk) dari kreativitas itu sendiri (Mursyid, 2016). Dengan *makerspace*, anak akan diberikan kesempatan dan kebebasan untuk mengeksplor dirinya sendiri dan menyalurkan hobi dan bakat serta semua keingintahuannya terhadap sesuatu. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan kreativitas adalah kesempatan sendiri yakni agar dapat mengembangkan imajinasi anak perlu dibiarkan sendiri dan tidak ada tekanan sosial (Hurlock dalam Tim Pustaka Familia, 2006). Hal ini didefinisikan sebagai "*Lingkungan belajar yang kreatif dan unik yang dapat disesuaikan dengan alat dan bahan, baik fisik maupun virtual, dimana siswa mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, merancang, bermain, bermain-main, berkolaborasi, bertanya, bereksperimen, memecahkan masalah dan menciptakan*" (Loertscher dkk., 2013).

Menurut pengamatan penulis yang juga pernah menjadi bagian relawan komunitas Gerakan Sumut Mengajar, komunitas ini memiliki kegiatan yang tidak hanya fokus pada kegiatan mengajar, namun juga kegiatan sosial salah satunya, gotong royong, kegiatan keagamaan dan juga kegiatan pembuat. Yaitu kegiatan daur ulang barang bekas atau kegiatan membuat kerajinan lainnya.

Pada penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan, pada kegiatan komunitas Gerakan Sumut Mengajar tidak hanya proses mengajar tentang baca dan tulis, tetapi di kegiatan komunitas ini kita dapat mengembangkan atau membuat suatu ruang kegiatan kreasi seperti membuat kerajinan tangan. Jadi, penulis ingin mengetahui peran layanan *makerspaces* dengan kegiatan yang ada di organisasi Gerakan Sumut Mengajar. Maka temuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwasanya layanan *makerspaces* tidak hanya ada di gedung perpustakaan, namun bisa memanfaatkan ruang atau gedung sebagai tempat pembuat (*makerspaces*).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat metode *post positivisme* dengan kondisi obyek yang natural, dengan menempatkan peneliti sebagai alat atau instrumen kecil, teknik pengumpulan data bersifat gabungan (Strauss & Corbin, 2007).

Metode kualitatif dipengaruhi oleh paradigma naturalis-interpretatif Weberian, perspektif post-positivistik kelompok teori kritis serta post modernisme seperti dikembangkan oleh Baudrillard, Lyotard, dan Derrida. "Gaya" penelitian kualitatif berusaha mengonstruksi realitas dan memahami maknanya. Sehingga, penelitian kualitatif biasanya sangat memperhatikan proses, peristiwa dan autentisitas. Dalam penelitian kualitatif kehadiran nilai peneliti bersifat eksplisit dalam situasi yang terbatas, melibatkan subjek dengan jumlah relatif sedikit (Somantri, 2005). Pendekatan kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Lexy J. Moelong, 2005).

Pada penelitian kualitatif juga dikenal dengan tata cara pengumpulan data yang lazim, yaitu melalui studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka (berbeda dengan tinjauan pustaka) dilakukan dengan cara mengkaji sumber tertulis seperti dokumen, laporan tahunan, peraturan perundangan, dan diploma/sertifikat. Sumber tertulis ini dapat berupa sumber primer maupun sumber sekunder, sehingga data yang diperoleh juga dapat bersifat primer ataupun sekunder. Pengumpulan data melalui studi lapangan terkait dengan situasi alamiah. Peneliti mengumpulkan data dengan cara bersentuhan langsung dengan lapangan, diskusi kelompok, atau terlibat langsung dalam penilaian (Dwiyanto, 2021).

Penelitian ini dilakukan di Sekretariat Gerakan Sumut Mengajar yang berlokasi di Jl. Kapt. Sumarsono, Karya II No.7, Desa Helvetia, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada Bulan Juli s/d Oktober 2023.

Wawancara, dokumentasi adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data. Wawancara tidak terstruktur digunakan dalam penelitian ini untuk memfasilitasi penulisan data. Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan teknik yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mencari dan mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi (Rof.Dr.Sugiyono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi *Makerpace* di Komunitas Gerakan Sumut Mengajar

Sebuah *makerspace* menyediakan perlengkapan alat dan ruang bekerja (bengkel) di lingkungan dimana mereka membuat suatu kegiatan. *Makerspace* terkadang disebut sebagai ruang *hacker* yang sering dikaitkan dengan bidang keahlian seperti teknik, ilmu komputer dan desain grafis (Bilah & Andini, 2021)

Makerspace dianggap mampu mewadahi kebutuhan masyarakat akan keberadaan ruang publik, sehingga tidak heran jika keberadaan *makerspace* semakin menjamur, khususnya di negara-negara maju dan industrialis seperti Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri *makerspace* tumbuh dari perpustakaan- perpustakaan komunitas hingga akhirnya diadopsi oleh perpustakaan- perpustakaan umum yang dikelola pemerintah, salah satunya adalah Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang (Afik & Setyadi, 2022).

Gerakan Sumut Mengajar yang dicetus pada Hari Sabtu 24 Oktober 2015 di Medan merupakan salah satu Gerakan Pengabdian yang dilaksanakan oleh Lembaga Pendidikan dan Dakwah Ad-Dakwah Sumatera Utara. Gerakan Sumut Mengajar adalah kegiatan yang memberikan pengalaman bagi setiap pengajar yaitu pengalaman selama 2 (dua) minggu pada Sekolah dan Masyarakat Desa/Kabupaten penempatan, dengan muatan berupa bidang pendidikan, sosial, kesehatan, kesenian dan lingkungan (Harahap, et. al, 2023)



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Kelas Singgah Baca Gerakan Sumut Mengajar

Sumber:<https://www.alpadforsiempatrube2.com/article/gerakan-sumut-mengajar-hadir-di-desa-siempat-rube-ii-kabupaten-pakpak-bharat>

Komunitas Gerakan Sumut Mengajar tidak hanya melakukan kegiatan mengajar layaknya di sekolah, akan tetapi menyediakan tempat dan perlengkapan untuk melakukan kegiatan kreativitas. Memanfaatkan ruang (*space*) melalui penyediaan *makerspace* telah menjadikan tren baru perpustakaan sebagai sarana pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat. Menurut Burke (Davenport, 2015) *Makerspaces are combinations of a community of users, a collection of tools, and a desire to create, exchange knowledge, and share what is created. Makerspace* di komunitas Gerakan Sumut mengajar memiliki topik yang berhubungan dengan pendidikan atau budaya, inisiatif sosial dengan menyediakan ruang-ruang kolaboratif, interaksi kepada masyarakat di desa pengabdian. Aktivitas *makerspace* di Komunitas Gerakan Sumut Mengajar berhubungan dengan isu pendidikan, budaya yang di kemas dalam bentuk berbagai aktivitas produktif meliputi diskusi, mengajar mengaji ataupun pendidikan dasar, seminar, dan talk show (Hidayatullah & Hermintoyo, 2018)

Menurut salah satu relawan Komunitas Gerakan Sumut Mengajar yang mengabdi di Desa Nagur, Kecamatan Tanjung Beringin, Serdang Bedagai. Para relawan melakukan kegiatan ekonomi kreatif yang dilakukan di sekolah di desa tersebut. Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia, ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Kegiatan ekonomi kreatif yang dilakukan kelompok relawan di Desa Nagur, Kecamatan Tanjung Beringin, Serdang Bedagai yaitu membuat kotak pensil dari botol bekas. Karena nantinya bisa dijual kembali, dan juga di Desa tersebut banyak botol-botol plastik dan kegiatan kreatif ini juga belum pernah dibuat sebelumnya.

Kegiatan kreativitas tersebut dilakukan di ruang kelas sekolah di Desa Nagur, Kecamatan Tanjung Beringin, Serdang Bedagai. Para relawan memanfaatkan ruang kelas sebagai ruang pembuat (*Makerspace*) pada kegiatan kreativitas yang dilakukan pada anak-anak sekolah dasar.

Peran layanan *makerspace* pada kegiatan komunitas Gerakan Sumut Mengajar ini tanpa kita sadari selalu digunakan pada kegiatan yang dilakukan para relawan dalam melakukan tugas-tugas ataupun kegiatan mereka. Walaupun setiap kegiatan dalam layanan *makerspace* memiliki kendala seperti kurang kondusif, atau ruang

seadanya. Namun, apabila kita memiliki ide-ide kreatif lainnya dan ingin membagikan kepada masyarakat dengan maksud karya yang mereka buat dapat mereka gunakan kembali atau dibawa pulang, kita dapat membuat ruang pembuat (*makerspace*) itu sendiri.

KESIMPULAN

Aktivitas *makerspace* pada kegiatan komunitas Gerakan Sumut Mengajar memiliki peran sebagai ruang pendidikan, ruang kreasi atau kreativitas, ruang sosial dan pengenalan akademik pada anak usia dini. Sebagai ruang pendidikan dan ruang kreasi atau kreativitas yaitu kegiatan yang hampir para kelompok relawan lakukan seperti mengajar mengaji, mengajari anak-anak sekolah dasar, sekolah menengah apa yang mereka tidak ketahui. Dan ruang kreasi atau kreativitas, para kelompok relawan juga melakukan kegiatan seperti membuat kerajinan dari bahan bekas. Dengan adanya keberadaan *makerspace* membuat kita yang memiliki ide kreatif ataupun pengetahuan yang ingin dibagikan pada masyarakat luas dapat disalurkan secara langsung dan menggunakan gedung atau tempat yang dapat dialihkan fungsi sebagai *makerspace*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afik, M. C., & Setyadi, A. (2022). Strategi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Semarang dalam Pengembangan Layanan Makerspace. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 6(1), 69–82. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.1.69-82>
- Albaar, H., & Saufa, A. F. (2019). Peran Makerspace di Perpustakaan untuk Meningkatkan Kulitas Hidup Masyarakat Pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Kepustakawan Dan Masyarakat* 35(1), 1–13. <https://journal.ugm.ac.id/v3/MI/article/download/4895/1723>
- Bilah, M. E., & Andini, D. N. (2021). Perpustakaan Kolaboratif (Makerspace Library) Di Banjarbaru. *Lanting Journal of Architecture*, 10(1), 180–190. <https://doi.org/10.20527/lanting.v10i1.749>
- Brady, T., Salas, C., Nuriddin, A., Rodgers, W., & Subramaniam, M. (2014). MakeAbility: Creating Accessible Makerspace Events in a Public Library. *Public Library Quarterly*, 33(4), 330–347. <https://doi.org/10.1080/01616846.2014.970425>
- Burke, J. (2015). Making Sense: Can Makerspaces Work in Academic Libraries?.
- Cao, F., Wu, S., & Stvilia, B. (2020). *Library makerspaces in China: A comparison of public, academic, and school libraries*. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(4), 1209–1223. <https://doi.org/10.1177/0961000620908657>
- Chan, D.L. and Spodick, E. (2014). *Space Development. New Library World*, Vol. 115 Nos 5/6, pp. 250-262, available at: <http://dx.doi.org/10.1108/NLW-04-2014-0042>
- Colegrove, Tod. (2013). *Editorial Board Thoughts: Libraries as Makerspace?* dalam *Information Technology And Libraries*. hlm.13
- Davenport, M. (2015). *Makerspaces: A Practical Guide for Librarians*. *Journal of the*

- Medical Library Association: JMLA, 103(4), 232-232.
<https://doi.org/10.3163/1536-5050.103.4.016>
- Dwiyanto, D. (2021). Metode Kualitatif: Penerapannya Dalam Penelitian. 0, 1-7.
- Educause. (2013). *7 Things You Should Know About Makerspaces*. P. 1. Diunduh dari <https://library.educause.edu/resources/2013/4/7-things-you-should-know-about-makerspaces>
- Fatmawati, R., Nelisa, M., & Habiburrahman, H. (2019). Makerspace Sebagai Media Literasi Untuk Perpustakaan Sekolah. *ABDI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 77-83.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v1i2.19>
- Fatmawayi, Riya, etc. (2019). Makerspace Perpustakaan Sekolah. *Journal of Information and Library Studies*. Vol. 2 No. 2. Hlm. 189-216.
- Harahap, Shania Puspa Dewi, Azhari, Anang Anas, Susanti, Neila. (2023). Pola Komunikasi Organisasi pada Gerakan SUMUT Mengajar Untuk Mempertahankan Eksistensi pada Masa Pademi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial*. Vol. 2, No. 1 <http://bajangjournal.com/index.php/IISOS>
- Hidayatullah, M., & Hermintoyo, H. (2018). Peran Makerspace Dalam Komunitas C20 Library and Collabtive Di Kota Surabaya. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(3), 281-290. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22941>
- Lexy J. Meleong. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Library as Incubator Project. (2012). *A WAPL recap*. Retrieved from <http://www.libraryasincubatorproject.org/?p=4594>
- Loertscher, DV, Preddy, L., & Derry, B. (2013). Ruang Pembuat di Perpustakaan Sekolah Learning Commons dan Model Pembuat uTEC. *Pustakawan Guru*, 41 (2), 48-51.
- Moorefield-Lang, H. (2015). *Change in the making: Makerspaces and the ever-changing landscape of libraries*. *TechTrends*, 59(3), 107-112. Doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s11528-015-0860-z>
- Mursyid, Moh. (2016). Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. Vol.2 No. 2 <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/download/97/61>
- Nihayati, N., & Wijayanti, L. (2019). Implementasi Makerspace dalam Layanan Perpustakaan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v5i2.26565>
- Okuonghae, O., & Nkiko, C. (2021). *Makerspaces: The Next Generation Library Tool for Capacity Building in Developing Countries*. *International Journal of Library and Information Services*, 10(2), 1-9.
<https://doi.org/10.4018/ijlis.20210701.0a15>
- Pisarski, Alyssa. (2014). *Finding a place for tween; Makerspace and Libraries*, dimuat dalam *Jurnal Fall: Children and Libraries*.
- Rof.Dr.Sugiyono 2015. (2015). Metode Penelitian Pendidikan.
- Rohmawati, A. (2016). Implementasi Makerspace di Perpustakaan Kota Yogyakarta. *Khizanah al-Hikmah*, 4(2), 163-167.
- Secundo G., Rippa P., Cerchione R. (2020). Kewirausahaan Akademik Digital: tinjauan

- literatur terstruktur dan jalan untuk agenda penelitian. Teknologi. Ramalan.
- Sheshadri, K. N., Shetty, S., & Babu, A. (2018). Makerspaces in Libraries To Promote an Entrepreneurship: a Conceptual Study. *International Journal on Recent Trends in Business and Tourism*, 2(4), 58–62. Retrieved from <http://files/397/Sheshadri>
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>
- Strauss, A., & Corbin, J. (2007). Teknologi, Badan Pengkajian dan Penerapan. *Pengolahan Air Limbah Domestik Individual Atau Semi Komunal*, 189– 232.
- Supriyadi, S. (2017). Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i2.13476>
- Tim Pustaka Familia. (2006). Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya, Yogyakarta: Kanisius.
- Wang, F., Wang, W., Wilson, S., & Ahmed, N. (2016). The State of Library Makerspaces. *International Journal of Librarianship*, 1(1), 2. <https://doi.org/10.23974/ijol.2016.vol1.1.12>