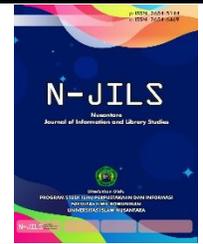




# N-JILS

Nusantara  
Journal of Information and Library Studies

Journal homepage: [ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS](https://ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS)



## Program Literasi Informasi Bertema Sejarah di SD Nasima

### *Historical Themed Information Literacy Program at Nasima Elementary School*

Ario Adi Prakoso

Politeknik Baja Tegal  
e-mail: [ario.adiprakoso@gmail.com](mailto:ario.adiprakoso@gmail.com)

#### ARTICLE INFO

*Article history*

Received [April, 2021]

Revised [Agustus, 2021]

Accepted [Agustus, 2021]

Available Online [September, 2021]

DOI: 10.30999/n-jils.v%vi%i.1159

#### ABSTRACT

*Currently, many children understand technology, so information search is done through the internet instead of libraries, and technology also makes children more aware of the history of other countries than the history of Indonesia. The purpose of this study is to find out information literacy programs with historical themes at Nasima Elementary School. This study used the descriptive qualitative method. The research subjects were school students and librarians of SD Nasima. The results of the big 6 analysis, namely Task Definition, the librarian gave the task to students to find out about history. At the stage of Information Seeking Strategies. Students determine what sources will be used such as books, magazines, audio, video, and others. In the Location and Access stage, students visit the library. In the Use of Information stage, students are asked to read, listen and watch. At the Synthesis stage, students combine information from various sources and are asked to present the results of the information obtained. At the Evaluation stage, students evaluate what has been done. The most effective activity for students to receive the information presented is by watching videos.*

*Keywords: school library, information literacy, information architecture, the big 6*

---

*Kata kunci: perpustakaan sekolah, literasi informasi, arsitektur informasi, the big 6*

### **ABSTRAK**

Saat ini banyak anak-anak paham teknologi, sehingga pencarian informasi dilakukan melalui internet bukan perpustakaan, dan teknologi juga membuat anak-anak lebih paham sejarah negara lain daripada sejarah Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui program literasi informasi bertema sejarah di SD Nasima. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dan pustakawan SD Nasima. Hasil analisis *the big 6*, yaitu *task definition* pustakawan memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah. Pada tahap *information seeking strategies*, siswa menentukan sumber apa yang akan dipakai seperti buku, majalah, audio, video dan lain-lain. Pada tahap *location and access* siswa mengunjungi perpustakaan. pada tahap *use of information* siswa diminta membaca, mendengarkan dan menonton. pada tahap *synthesis* siswa menggabungkan informasi dari berbagai sumber, dan diminta untuk mempresentasikan dari hasil informasi yang didapatkan. Pada tahap *evaluation*, siswa mengevaluasi dari apa yang sudah dilakukan. Adapun kegiatan yang paling efektif dalam siswa menerima informasi yang disampaikan adalah dengan menonton video.

© 2021 NJILS. All rights reserved.

---

## **A. PENDAHULUAN**

Di era industry 4.0 masyarakat sudah menjadikan teknologi sebagai kebutuhan primer. Sudah banyak masyarakat yang melek akan teknologi. Hal ini sangat bermanfaat karena dapat mempermudah segala aktivitas yang dilakukan masyarakat. Namun, sungguh disayangkan masih ada beberapa tempat yang belum bisa mengorelasikannya dengan teknologi. Saat ini perpustakaan sekolah, masih banyak ditemukan perpustakaan konvensional. Jika ingin mengimbangi dengan keadaan sekarang ini, seharusnya sudah menerapkan perpustakaan hibrida. Saat ini perpustakaan sekolah masih sulit jika harus melakukan transformasi dari perpustakaan konvensional menjadi perpustakaan hibrida. Hal ini disebabkan karena ketidaksiapannya pada anggaran dan Sumber Daya Manusia. Oleh karena itu, perlu ada cara lain untuk mengatasi masalah ini yaitu adanya literasi informasi.

Pustakawan sekolah harus mampu berpikir kreatif untuk mengembangkan perpustakaan, jika pustakawan pasif, perpustakaan akan sepi pengunjung. Siswa-siswa sekarang ini kebanyakan memiliki *smartphone* sehingga ketika mereka ingin mencari informasi bisa langsung mencari di internet tanpa harus datang ke perpustakaan. Selain itu juga siswa-siswa sekarang ini sangat minim pengetahuan tentang sejarah Indonesia. Siswa banyak yang tidak mengenal sejarah, mereka justru mengenal budaya atau sejarah dari negara lain. Sungguh miris jika hal tersebut dibiarkan, karena jasa-jasa para pahlawan yang telah berjuang mati-matian melawan penjajah untuk membela bangsa Indonesia tidak dihargai lagi. Kehidupan yang nyaman dan tentram terjadi setelah sang merah putih berkibar, dibalik itu semua ada para pahlawan yang berjuang sekuat jiwanya yang merasakan kesakitan dan kesengsaraan saat belum ada kesepakatan kata merdeka. Untuk itu ingatlah kata (Jasmerah) Jangan Sekali-kali Meninggalkan Sejarah, kata tersebut merupakan semboyan yang diucapkan oleh Soekarno, dalam pidatonya.

Permasalahan tersebut mirip dengan penelitian terdahulu dari (Septiani & Marlina, 2012) mengatakan bahwa ditemukan siswa dalam mencari informasi hanya terpaku kepada layanan internet, karena mencari sumber informasi di Internet siswa lebih dapat memperoleh informasi dengan cepat dibandingkan dengan membaca buku. Pustakawan hanya melakukan layanan sirkulasi dan menjaga perpustakaan. sementara pustakawan tidak menambah pengetahuan mereka seperti pengetahuan tentang literasi informasi. Keterampilan literasi informasi yang berkembang pada saat ini memungkinkan semua siswa dapat memperoleh informasi yang tepat guna. Hasil yang di dapatkan dari penelitian terdahulu yaitu optimalisasi informasi di perpustakaan SMA N 1 Padang, ditemui siswa dan siswi SMA N 1 Padang telah memanfaatkan teknologi informasi dengan baik. Akan tetapi pustakawan SMA N 1 Padang belum mampu membantu siswa dalam mencari informasi yang tepat guna. Dari perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pembaharuan yaitu pada penelitian ini pustakawan mampu dalam melakukan literasi informasi kepada para siswa, tindakan literasi informasi dilakukan dengan metode video, *storytelling*, membaca dan *game*.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui program literasi informasi bertema sejarah di SD Nasima. Penggunaan perpustakaan sekolah didasarkan karena masih ada kelebihan yang tidak dimiliki oleh Google. Kelebihan tersebut yaitu menyediakan informasi yang benar. Mencari informasi di Google tidak selalu mendapatkan informasi yang benar, tetapi terdapat juga

sebuah informasi yang salah atau hoax. Kelebihan itulah yang masih mampu dijadikan senjata bagi pustakawan untuk menarik kembali pemustaka agar mau datang ke perpustakaan sekolah.

Pemanfaatan perpustakaan sekolah dapat dimaksimalkan dengan cara mengajarkan literasi informasi yang benar kepada siswa. Literasi informasi berguna untuk memberikan informasi yang mudah diingat sehingga informasi tidak akan mudah menghilang. Seperti pada kasus ini tentang banyaknya siswa-siswa yang telah melupakan sejarah. Oleh karena itu, Perlu adanya peran pustakawan dalam mengenalkan sejarah lagi. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang Program Literasi Informasi Bertema Sejarah di SD Nasima.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Literasi Informasi**

Istilah literasi informasi pertama kali diperkenalkan oleh Paul Zurkowski (Presiden Information Industry Association) pada tahun 1974 di Amerika Serikat dalam proposalnya kepada *The National Commission on Libraries and Information Science* (NCLIS). Penggunaan literasi informasi menggambarkan teknik dan kemampuan, kemampuan dalam memanfaatkan berbagai alat-alat informasi serta sumber informasi untuk menyelesaikan suatu masalah. Literasi informasi merupakan kemampuan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, mengerti bagaimana perpustakaan diorganisir, familiar dengan sumber daya yang tersedia (termasuk format informasi dan sarana penelusuran digital) pengetahuan dan teknik yang biasa digunakan dalam pencarian informasi (Pattah, 2014).

Literasi informasi sangat penting dimiliki oleh tiap orang dikarenakan semua informasi yang ada belum tentu relevan. Kemudahan dalam menyebarkan informasi dengan bantuan teknologi menyebabkan kandungan informasi tidak selalu akurat. Menurut Subarjo (2017) mengatakan seseorang yang memiliki literasi informasi maka seorang akan mampu menyadari kebutuhan informasi, menemukan dan mengevaluasi kualitas informasi yang didapatkan, menyimpan dan menemukan kembali informasi, membuat dan menggunakan informasi secara etis dan efektif, dan mengkomunikasikan pengetahuan. Oleh karena itu, dengan adanya literasi informasi akan memudahkan seseorang untuk belajar secara mandiri dimanapun berada dan mampu memilah berbagai informasi secara tepat.

Saat ini literasi informasi perlu dimiliki oleh masyarakat, karena informasi yang salah akan menyebabkan suatu permasalahan yang mampu menyebabkan pertengkaran dan fitnah. Literasi informasi wajib dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu pertama mampu memecahkan masalah. Hal ini merupakan salah satu manfaat yang dapat diperoleh ketika pemustaka berhasil menerapkan literasi informasi dalam kehidupannya. *Kedua*, mampu mengemukakan pendapat. Pada prinsipnya mengemukakan pendapat secara baik dan benar adalah hasil dari pembelajaran atau pengetahuan yang dapat diperoleh dengan menerapkan literasi informasi. *Ketiga*, mempelajari atau menemukan hal baru. Diharapkan setiap individu atau pemustaka dapat berkembang dengan memiliki pengetahuan mengenai hal-hal yang baru yang bermanfaat. Hal-hal baru itu tentunya diperoleh dengan menerapkan literasi informasi. *Keempat*, bersifat kritis. Bersifat kritis artinya tidak dapat mempercayai hal-hal yang tidak sesuai dengan keberadaan ilmu pengetahuan dan teknologi, senantiasa mencari kebenaran dan menghindari kesalahan. Seseorang yang memiliki literasi informasi akan mampu memilih informasi mana yang benar dan mana yang salah, sehingga tidak mudah saja percaya dengan informasi yang diperoleh (Iskandar, 2016).

Model *The Big 6* adalah model literasi informasi yang dikembangkan oleh Michael B. Eisenberg dan Robert E Berkowitz pada tahun 1987. Model *The Big 6* ini merupakan model pemecahan masalah informasi melalui pendekatan terhadap perpustakaan dan pengajaran berbagai keterampilan informasi. Model literasi ini telah banyak digunakan di seluruh dunia antara lain Amerika Serikat, Italia, Belanda, Afrika Selatan, Taiwan, Selandia Baru dan Indonesia. Hal ini karena *The Big 6* mudah diterapkan pada masyarakat (Rahayu, 2020).

Menurut Ananta (2019) mengatakan bahwa Model *The Big 6* terdiri dari enam keterampilan dan dua belas langkah. Keterampilan pertama adalah *task definition* (perumusan masalah). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah merumuskan masalah informasi dan mengidentifikasi kebutuhan informasi. Keterampilan kedua adalah *information seeking strategies* (strategi mencari informasi). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah menetapkan sumber secara intelektual dan fisik dan memilih sumber terbaik. Keterampilan ketiga adalah *location and access* (lokasi dan akses). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah mengalokasikan sumber-sumber (baik isi maupun fisik), dan menemukan informasi dalam sumber tersebut. Keterampilan keempat adalah *use of information* (pemanfaatan

informasi). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah membaca, mendengar, dan meraba; serta mengekstraksi informasi yang relevan. Keterampilan kelima adalah *synthesis* (sintesis). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah mengorganisasi informasi dari berbagai sumber dan mempresentasikan informasi tersebut. Keterampilan keenam adalah *evaluation* (evaluasi). Pada keterampilan ini langkah yang dilakukan adalah mengevaluasi hasil (efektivitas) dan mengevaluasi proses (efesien). Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut membuat Model *the big 6* ini sangat bagus digunakan dalam memecahkan masalah, pelaksanaan tugas dan pengambilan keputusan.

### **Perpustakaan Sekolah**

Perpustakaan sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar siswa yang memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Perpustakaan sering dikatakan sebagai gudangnya ilmu pengetahuan, bukan berarti di dalam perpustakaan ruangnya kotor dan berdebu, melainkan di dalam perpustakaan terdapat bermacam - macam ilmu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan secara gratis dan di dalam perpustakaan ruangnya bersih sehingga akan membuat rasa nyaman bagi pemustaka.

Adanya hubungan perpustakaan dengan sekolah menjadikan sarana pendidikan sangat penting dilakukan di sekolah. Para siswa bisa mendapatkan banyak informasi secara gratis. Menurut Novriliam & Yunaldi (2012), perpustakaan sekolah merupakan bagian penting dari program penyelenggaraan pendidikan tingkat sekolah yang memiliki fungsi dan manfaat untuk mendukung penyelenggaraan perpustakaan sekolah. Selain itu, perpustakaan sekolah merupakan sumber informasi dalam pembelajaran bagi siswa untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kurikulum belajar. Perpustakaan sekolah berguna untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi pemustaka di lingkungan sekolah, khususnya para guru dan murid. Peran sebuah perpustakaan sekolah juga bisa sebagai media dan sarana untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar di tingkat sekolah.

Pada perpustakaan sangat diperlukan sebuah layanan, tujuannya agar bahan-bahan pustaka dapat dimanfaatkan dan dapat diberdayakan dengan optimal oleh para pemakai perpustakaan, sehingga perpustakaan dapat menjalankan seluruh fungsi-fungsinya dengan baik. Pelayanan tersebut sangat dibutuhkan, karena tanpa adanya pelayanan, perpustakaan sekolah

tidak akan berjalan. Pemakai pelayanan perpustakaan sekolah tidak membedakan golongan, semua berhak memakainya seperti siswa, guru dan kepala sekolah. Adanya pemberian pelayanan perpustakaan kepada pemakai tidak bertujuan untuk mencari untung, melainkan menjadikan pemakai merasa nyaman dan terpenuhi kebutuhan informasi pemakai.

Pelayanan perpustakaan sekolah dapat dikategorikan menjadi dua macam yaitu pelayanan sirkulasi dan pelayanan referensi. Pelayanan sirkulasi adalah kegiatan pencatatan dalam pemanfaatan dan penggunaan koleksi dengan tepat guna dan tepat waktu untuk kepentingan pengguna (Bororing, 2016). Pelayanan referensi adalah salah satu kegiatan pokok yang dilakukan di perpustakaan, yang khusus melayani atau menyajikan koleksi referensi kepada para pemakai perpustakaan (Kalsum, 2016). Layanan ini bersifat pribadi jadi informasi yang ada pada layanan referensi hanya terbatas, seperti untuk mencari literatur khusus, kepentingan studi khusus, riset, dan lain-lain. Koleksi yang ada pada layanan referensi berbeda dengan layanan sirkulasi, jika pada layanan sirkulasi koleksi bisa dipinjam namun pada layanan referensi tidak bisa dipinjam.

### **Arsitektur Informasi**

Informasi dapat dipahami dengan mudah jika memiliki alur yang benar. Cara untuk bisa mengemas informasi agar terlihat bagus dan mudah dipahami yaitu dengan menggunakan arsitektur informasi. Arsitektur Informasi adalah seni menggambarkan suatu model atau konsep informasi yang digunakan dalam aktivitas-aktivitas yang membutuhkan detail eksplisit dari suatu sistem yang kompleks. Fungsi arsitektur informasi untuk memudahkan para pencari informasi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat (Kurniasih, 2016).

Penelitian terdahulu yang telah peneliti temukan berasal dari Septiani dan Marlini pada tahun 2012 berjudul Optimalisasi Penerapan Literasi Informasi di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. Penelitian tersebut memiliki kemiripan pada penelitian ini dikarenakan sama-sama menggunakan literasi informasi. Perbedaan penelitian ini terjadi dikarenakan penelitian terdahulu tidak menggunakan model *the big 6*. Hasil penelitian terdahulu yaitu Perpustakaan SMA N 1 Padang seharusnya memiliki pustakawan yang memiliki pengetahuan yang luas mengenai literasi informasi, literasi informasi ini berguna untuk membantu siswa untuk menyelesaikan proses belajar di kelas. Perpustakaan SMA N 1 Padang harus menerapkan literasi informasi di Perpustakaanannya, sehingga kebutuhan informasi siswa dapat terpenuhi dengan baik. Tetapi untuk

penelitian ini hasilnya akan berkaitan dengan tingkat pemahaman para siswa dalam menggunakan literasi informasi yang didesain dengan arsitektur informasi bernuansa sejarah.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Pratiwi (2017) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna generalisasi. Subjek penelitian adalah siswa SD Nasima Semarang kelas 2 yang mendapatkan informasi dari buku, video, *game* dan *storytelling* dan pustakawan SD Nasima. Teknik sampling yang digunakan yaitu *non probability sampling* dengan tujuan tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Kemudian sampel dispesifikasikan lagi dengan menggunakan *purposive sampling* sehingga sampel diambil atas dasar adanya pertimbangan tertentu.

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi dan wawancara. Tindakan observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengamati cara siswa dalam melakukan literasi informasi dengan menggunakan model *The Big 6*. Sedangkan wawancara dilakukan dengan berkomunikasi dengan pustakawan sampai menemukan jawaban jenuh. Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan terutama melalui buku, artikel, dan hasil-hasil penelitian terdahulu. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model (Miles, Huberman, & Saldana, 2014) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Setelah data di reduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Terakhir dilakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Setelah selesai melakukan analisis maka perlu dilakukan keabsahan data, dengan menggunakan

teknik triangulasi. Teknik Triangulasi bertujuan untuk memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan tentang cara mengatasi permasalahan dari menurunnya pengetahuan tentang sejarah Indonesia yang dimiliki para siswa. Siswa malas untuk datang ke perpustakaan sekolah karena sudah ada internet. Mereka lebih asik mencari informasi melalui internet. Padahal banyak terdapat informasi *hoaks*. Informasi tersebut yang nantinya akan menggiring para siswa untuk mempercayai informasi secara mentah-mentah. Salah satu dampak dari internet membuat pihak luar negeri mampu mempengaruhi para siswa untuk menyukai dan menerapkan kebudayaan dari negerinya. Memang tidak sepenuhnya salah pihak luar negeri mengenalkan kebudayaan atau sejarah negaranya ke masyarakat Indonesia.

Adanya permasalahan tersebut membuat Perpustakaan SD Nasima melakukan sebuah inovasi tentang program yang akan dijalankan. Program tersebut berkaitan dengan penerapan literasi informasi bagi siswa. Literasi informasi yang dijalankan yaitu dengan menciptakan arsitektur informasi pada perpustakaan yang bernuansa sejarah. Bentuk arsitektur informasi yang digunakan yaitu arsitektur eksplisit, sehingga nanti sistem susunan informasi yang disediakan di perpustakaan dengan mengelompokkan informasi kunci. Seperti pada Perpustakaan SD Nasima membagi menjadi beberapa kata kunci yaitu kisah asal-usul, dan lokasi kejadian. Pemilihan tema sejarah yang digunakan perpustakaan SD Nasima berdasarkan dengan hari besar nasional pada kalender Indonesia. Berikut pembagian tema yang diambil dalam tiap bulannya, yaitu:

Tabel 1. Susunan Tema Sejarah

No	Bulan	Tema
1	Januari	Hari Tritura
2	Februari	Hari Peringatan Pemberontakan Pembela Tanah Air (PETA)
3	Maret	Hari Peringatan Bandung Lautan Api
4	April	Hari Kartini
5	Mei	Hari Kebangkitan Nasional
6	Juni	Hari Lahir Pancasila
7	Juli	Hari Lahir Korps Pelajar Islam Indonesia (PII),
8	Agustus	Hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia
9	September	Hari Peringatan Gerakan 30 September 1965
10	Oktober	Hari Sumpah Pemuda
11	November	Hari Pahlawan
12	Desember	Hari Bela Negara

Sumber: Data hasil penelitian, 2019

Dari pemilihan tema tersebut diharapkan para siswa mampu mengingat sejarah Indonesia. Para siswa mampu mengetahui kisah perjuangan para pahlawan yang rela berkorban untuk membela negeri Indonesia dari para penjajah. Serta para siswa melakukan pencarian informasi di perpustakaan. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Informan yaitu.

“Perpustakaan SD Nasima memiliki alasan untuk menerapkan desain perpustakaan dengan tema yang berbeda-beda dikarenakan Perpustakaan SD Nasima ingin menciptakan suasana baru yang menarik bagi para siswa, serta dapat sekaligus memberikan pengetahuan tentang sejarah Indonesia yang sekarang ini sudah mulai dilupakan oleh para siswa (Vitalita, Wawancara, Oktober 10, 2019).

Berdasarkan dari hasil pantauan siswa SD Nasima, mereka lebih tertarik dengan kebudayaan atau sejarah dari Negara Korea. Saat para siswa ditanya tentang sejarah Indonesia, mereka hanya tahu sekedar nama tokoh pahlawan saja, tanpa mengetahui secara jelas kisah dari lahir sampai mati dari tokoh pahlawan tersebut. Munculnya ide tentang program tersebut berdasarkan penjelasan pustakawan terdapat tiga faktor yang membuat terciptanya ide tersebut diantaranya pertama, mengenai rendahnya kemampuan siswa dalam memilah informasi yang benar dan yang salah. Mereka cenderung langsung percaya saja akan informasi yang pertama kali mereka baca. Padahal informasi tersebut tidak selalu salah, namun perlu dilakukan pemeriksaan atas isi informasi tersebut. Kedua, semakin rendahnya pengetahuan tentang Sejarah Indonesia. Ketiga, sepiunya perpustakaan dikarenakan dampak dari internet yang memanjakan para siswa dalam mencari informasi sehingga mereka melupakan perpustakaan. Oleh karena itu, perpustakaan perlu adanya inovasi baru.

Pustakawan dalam mendesain membutuhkan waktu yang cukup lama, karena ruangan perpustakaan di desain semenarik mungkin. Dinding perpustakaan dihiasi dengan gambar atau pernak pernik yang berhubungan dengan temanya. Buku yang sesuai dengan tema, diatur di rak *display* dengan diisi buku cerita sejarah yang sesuai tema, dinding-dinding diberi hiasan gambar berupa tokoh, dan diberi tulisan yang berkaitan dengan tema sejarah, tujuannya agar ketika siswa masuk ke perpustakaan langsung bisa merasakan nuansa sejarahnya. Pustakawan menyediakan video yang bercerita tentang tema yang sedang berlangsung. Pustakawan membuat skenario cerita *storytelling* untuk diceritakan ke para siswa, serta menyiapkan juga alat peraganya. Pustakawan membuat peralatan game edukasi yang akan di mainkan di perpustakaan. Terakhir untuk melengkapi nuansa sejarah di perpustakaan, pustakawan memakai baju pahlawan.

Biaya dalam mendesain perpustakaan sesuai tema membutuhkan uang tidak terlalu banyak. Uang yang digunakan bisa diambil dari uang denda siswa. Bahan yang digunakan untuk menghias ruangan hanya membutuhkan seperti kertas manila, bendera, sedotan, balon, tali dan lain sebagainya. Peralatan yang digunakan sudah tersedia di perpustakaan seperti gunting, lem, penggaris dan lain sebagainya. Perpustakaan SD Nasima dalam mengatasi permasalahan tersebut membuat program kegiatan yang dilakukan dalam satu bulan, yaitu Minggu pertama siswa diberi informasi tentang sejarah dengan cara membaca buku, Minggu kedua siswa diberi informasi tentang sejarah dengan cara menonton video, Minggu ketiga siswa diberi informasi tentang sejarah dengan cara storytelling, dan Minggu keempat siswa diberi informasi tentang sejarah dengan cara game edukasi yang dipandu pustakawan.

Dalam satu bulan, siswa akan selalu dibimbing oleh pustakawan untuk menjalankan program tersebut. Saat menjalankan kegiatan tiap minggunya, siswa akan diajarkan literasi informasi dengan menggunakan metode *The Big 6*. Berdasarkan hasil analisis di Perpustakaan SD Nasima saat menggunakan tema Kartini diketahui bahwa pada minggu pertama, pada tahap *task definition*, yaitu pustakawan memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah Kartini. Pada tahap *information seeking strategies*, yaitu para siswa diarahkan untuk memanfaatkan buku perpustakaan dalam mencari sejarah tentang Kartini. Pada tahap *location and access*, yaitu pustakawan menyediakan perpustakaan sebagai tempat lokasi dan sebagai sarana untuk mencari informasi tentang sejarah Kartini. Pada tahap *use of information*, yaitu para siswa diharapkan mampu membaca secara konsentrasi, agar apa yang di baca mampu dipahami dan diingat. Pada tahap *synthesis*, yaitu informasi yang di dapatkan dari berbagai buku yang dibaca, diminta untuk menggabungkannya, dan setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikannya. Pada tahap *evaluation*, yaitu siswa melakukan evaluasi dari apa yang sudah dilakukan.



Gambar 1. Membaca buku  
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2019

Pada minggu kedua, tahap *task definition* dilakukan oleh Pustakawan dengan cara memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah Kartini. Pada tahap *information seeking strategies*, yaitu para siswa diarahkan untuk menonton video dalam mencari sejarah tentang Kartini. Pada tahap *location and access*, yaitu pustakawan menyediakan peralatan seperti monitor atau LCD, proyektor, laptop atau komputer, dan *sound* di perpustakaan sebagai tempat lokasi dan sebagai sarana untuk mencari informasi tentang sejarah Kartini bagi para siswa. Pada tahap *use of information*, yaitu para siswa diharapkan mampu menonton secara konsentrasi, agar apa yang ditonton mampu dipahami dan diingat. Pada tahap *synthesis*, yaitu informasi yang didapatkan dari berbagai video yang ditonton, diminta untuk meringkasnya, dan setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikannya. Pada tahap *evaluation*, yaitu siswa melakukan evaluasi dari apa yang sudah dilakukan.



Gambar 2. Menonton video  
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2019

Pada minggu ketiga, pelaksanaan tahap *task definition* yang dilakukan pustakawan adalah memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah Kartini. Pada tahap *information seeking strategies*, yaitu para siswa diarahkan untuk menyimak *storytelling* yang diberikan oleh Pustakawan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah Kartini. Pada tahap *location and access*, yaitu pustakawan menyediakan perpustakaan sebagai tempat lokasi berkumpulnya siswa dalam mencari informasi tentang Sejarah Kartini dengan cara menyimak *storytelling*. Pada tahap *use of information*, yaitu para siswa diharapkan mampu menyimak secara konsentrasi, agar apa yang di simak mampu dipahami dan diingat. Pada tahap *synthesis*, yaitu informasi yang didapatkan dari menyimak *storytelling*, diminta untuk merangkumnya, dan setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikannya. Pada tahap *evaluation*, yaitu siswa melakukan evaluasi dari apa yang sudah dilakukan.



Gambar 3. Mendengarkan *Storytelling*  
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2019

Pada Minggu keempat, pelaksanaan *task definition* dengan cara pemberian tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah Kartini oleh pustakawan. Pada tahap *information seeking strategies*, yaitu para siswa diarahkan untuk memanfaatkan game edukasi dalam mencari sejarah tentang Kartini. Pada tahap *location and access*, yaitu pustakawan menyediakan perpustakaan sebagai tempat lokasi bermain siswa yang mendidik karena tujuannya untuk mencari informasi tentang Sejarah Kartini. Pada tahap *use of information*, yaitu para siswa diharapkan mampu bermain dengan baik tanpa curang, agar apa yang di dimainkan mampu dipahami dan diingat nilai informasi yang terkandung pada permainan tersebut. Pada tahap *synthesis*, yaitu informasi yang didapatkan dari game edukasi, diminta untuk merangkumnya,

dan setelah itu siswa diminta untuk mempresentasikannya. Pada tahap *evaluation*, yaitu siswa melakukan evaluasi dari apa yang sudah dilakukan.



Gambar 4. Bermain *Game*  
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2019

Hasil dari tiap minggunya, tentu akan menunjukkan perbedaan tingkat pemahaman siswa dalam mendapatkan informasi sejarah Kartini. Ada yang menghasilkan pemahaman yang tinggi dan ada juga yang rendah. Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan Pustakawan SD Nasima pada tanggal 10 Oktober 2019, jam 10.00, tentang hasil saat menggunakan tema Kartini. Pustakawan SD Nasima melakukan kegiatan tersebut dengan menggunakan metode Model *The Big 6*. Hasil yang didapatkan dengan metode Model *The Big 6* pada tahap *task definition*, yaitu pustakawan memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah. Pada tahap *information seeking strategies*, yaitu siswa menentukan sumber apa yang akan dipakai seperti buku, majalah, audio, video dan lain-lain. Pada tahap *location and access* siswa mengunjungi perpustakaan. Pada tahap *use of information* siswa diminta membaca, mendengarkan dan menonton. Pada tahap *synthesis* siswa menggabungkan informasi dari berbagai sumber, dan diminta untuk mempresentasikan dari hasil informasi yang didapatkan. Pada tahap *evaluation*, yaitu siswa mengevaluasi dari apa yang sudah dilakukan.

Dari hasil metode Model *The Big 6* dapat diketahui bahwa penggunaan metode video merupakan metode yang paling banyak disukai para siswa, sehingga siswa mudah memahami informasi. Metode *storytelling* merupakan metode kedua yang paling disukai para siswa, dan metode membaca merupakan metode ketiga yang disukai para siswa. Adapun metode *game* merupakan urutan terakhir metode yang disukai para siswa. Selain itu, hasil penelitian juga

menunjukkan bahwa melalui metode video dan *storytelling* menjadikan siswa lebih aktif untuk bertanya. Namun, ketika menggunakan metode membaca ternyata siswa lebih sulit untuk diatur dan diarahkan dalam mengikuti kegiatan. Hal yang sama juga terjadi ketika menerapkan metode *game* edukasi menjadikan siswa banyak yang berbicara sendiri atau mengobrol dengan teman-temannya.

Secara keseluruhan penerapan program literasi informasi melalui arsitektur informasi pada perpustakaan yang bernuansa sejarah ternyata mampu membuat siswa banyak yang tertarik datang ke perpustakaan. Para siswa datang untuk mencari tahu informasi seputar sejarah Indonesia secara mendalam, sehingga tingkat peminjaman buku meningkat. Arsitektur informasi yang dikemas secara baik, membuat siswa penasaran untuk ingin membaca alur cerita sejarah secara jelas, sehingga membuat siswa mengalami peningkatan dalam minat baca. Pustakawan dalam membuat program ini tidak merasa susah, karena pustakawan tidak bekerja sendiri. Dari awal pembuatan, menyiapkan peralatan sampai selesai banyak teman-teman guru atau siswa yang mau membantu dalam membuat program tersebut.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penerapan program literasi informasi Model *The Big 6* sukses dilaksanakan di Perpustakaan SD Nasima. Program ini dikemas menarik melalui dekor perpustakaan sehingga tercipta arsitektur informasi yang bernuansa sejarah. Dalam pelaksanaan program literasi informasi Model *The Big 6* dimulai pada tahap *task definition*, yaitu pustakawan memberi tugas kepada siswa untuk mencari tahu tentang sejarah Kartini. Tahap kedua adalah *information seeking strategies* dengan mengarahkan pada siswa untuk mengikuti kegiatan pemutaran video, *storytelling*, membaca buku dan *game* edukasi dalam mereka mencari sejarah tentang Kartini. Tahap ketiga, yaitu *location and access*. Pada tahap ini pustakawan menyediakan perpustakaan sebagai tempat lokasi bermain yang mendidik sehingga siswa menggunakan perpustakaan untuk memahami sejarah Kartini. Tahap keempat yaitu *use of information*. Pada tahap ini para siswa dilatih untuk dapat mengikuti kegiatan dengan baik, sehingga informasi yang disampaikan pada kegiatan mampu dipahami dan diingat. Tahap kelima, yaitu *synthesis*. Pada tahap ini para siswa diminta untuk merangkup dan mempresentasikan informasi yang diperoleh dari berbagai kegiatan yang diikuti. Tahap terakhir adalah *evaluation*. Pada tahap ini pustakawan dan siswa bersama-sama melakukan evaluasi dari berbagai tugas dan kegiatan yang sudah dilakukan.

Berdasarkan evaluasi ini kemudian diketahui bahwa kegiatan menonton video paling efektif dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai sejarah Kartini dibandingkan dengan kegiatan *storytelling*, membaca buku dan *game* edukasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, Z. M. (2019). *Pelaksanaan program literasi informasi perpustakaan Universitas Negeri Medan (Thesis)*. Univeritas Sumatera Utara, Padang
- Bororing, H. (2016). Pemanfaatan jasa layanan sirkulasi UPT perpustakaan oleh mahasiswa UNSRAT. *Acta Diurna*, 5(5), 1-18. <https://media.neliti.com/media/publications/89808-ID-pemanfaatan-jasa-layanan-sirkulasi-upt-p.pdf>
- Kalsum, U. (2016). Referensi sebagai layanan, referensi sebagai tempat: sebuah tinjauan terhadap layanan referensi di perpustakaan perguruan tinggi. *I'qro*, 3(2), 13–22. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/305>
- Kurniasih, N. (2016). *Arsitektur informasi*. Bandung: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook*. USA: SAGE Publications
- Novriham, R. and Yunaldi. (2012). Pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai pusat sumber belajar di Sekolah Dasar Negeri 23 Painan Utara. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 141–150. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/499>
- Pattah, S. H. (2014). Literasi informasi: peningkatan kompetensi informasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan*, 2(2), 117–128. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/view/146>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224. <file:///C:/Users/User/Downloads/219-Article%20Text-804-1-10-20180328.pdf>
- Rahayu, S. (2020). *Kemampuan literasi informasi pengelola di perpustakaan madrasah aliyah neger binamu jeneponto (Thesis)*. Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.
- Septiani, M., & Marlina, M. (2012). Optimalisasi penerapan literasi informasi di perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1(1), 75–79. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/366>
- Subarjo, A. H. (2017). Perkembangan teknologi dan pentingnya literasi informasi untuk mendukung ketahanan nasional. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 9(2), 1-8. <https://ejournals.itda.ac.id/index.php/angkasa/article/view/188>.