

**INOVASI *STORY TELLING* PADA LAYANAN KIDS CORNER
MENGUNAKAN METODE *BCMM* DI PERPUSTAKAAN BADAN PPSDM
KESEHATAN**

OLEH:

Nadia Amelia Qurrota A'yunin

Pustakawan Pertama Badan PPSDM Kesehatan Kemenkes RI

nadiaamelia11@yahoo.co.id

A. PROLOG

Pada zaman dahulu, perpustakaan digambarkan seperti gudang buku. Seiring dengan perkembangan zaman, peran perpustakaan semakin berkembang. Menurut Suwarno (2016:14), Paradigma baru fungsi perpustakaan antara lain:

1. Simpan saji karya

Fungsi Perpustakaan sebagai tempat menyimpan suatu karya, yang kemudian menyajikan karya tersebut sebagai informasi yang bisa diakses oleh pemustakanya.

2. Pusat Sumber Daya Informasi (SDI)

Fungsi Perpustakaan yang menggali dan mengelola informasi, yang dapat menjadi bahan bagi pemustaka untuk menghasilkan karya baru yang dapat diakses oleh pemustaka lainnya sebagai informasi yang baru.

3. Pusat sumber belajar, penelitian masyarakat

Fungsi perpustakaan sebagai tempat belajar dan penelitian bagi masyarakat, sehingga menjadi masyarakat yang cerdas dan berpengetahuan luas.

4. Rekreasi

Fungsi Perpustakaan sebagai tempat yang nyaman dan menyajikan informasi-informasi yang sifatnya menyenangkan, serta sebagai tempat yang mneghasilkan kreasi (karya) baru yang berpijak dari karya-karya orang lain yang telah dipublikasikan

5. Mengembangkan kebudayaan

Fungsi Perpustakaan sebagai tempat mengembangkan kebudayaan melalui informasi yang disajikan, serta penanaman nilai-nilai kepada masyarakat melalui

berbagai kegiatan-kegiatannya. Seperti : pemutaran film dokumenter, belajar menari, les bahasa, story telling, dan lain-lain.

Berdasarkan paradigma baru fungsi perpustakaan tersebut membawa banyak perubahan pada fungsi perpustakaan, diantaranya yaitu perpustakaan sebagai tempat sumber belajar dan mengembangkan kebudayaan melalui kegiatan diantaranya adalah melalui kegiatan *story telling*. Dalam hal ini pustakawan dapat disebut juga sebagai mitra pendidik, karena peran pustakawan diantaranya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran anak usia dini di perpustakaan dapat dilakukan melalui kegiatan *story telling*.

Dengan adanya perkembangan teknologi, minat baca masyarakat terhadap buku semakin berkurang, apalagi untuk datang ke perpustakaan. Dengan adanya fasilitas gadget dan internet. Masyarakat lebih suka mencari sumber informasi melalui internet. Budaya yang telah berubah tersebut membawa dampak pula bagi generasi penerus bangsa yaitu anak-anak.

Menyikapi hal tersebut, saat ini mulai banyak perpustakaan yang peduli dengan generasi penerus bangsa, sehingga banyak dibuat *Kids Corner* di Perpustakaan. Saat ini, tidak hanya Perpustakaan umum saja yang menyediakan layanan *Kids Corner*, akan tetapi TBM (Taman Baca Masyarakat) maupun perpustakaan khusus sudah banyak yang menerapkan layanan ini, seperti : TBM @ RSUD Sleman, Perpustakaan Bank Indonesia, Perpustakaan Kementerian Kesehatan RI, Perpustakaan Kementerian Pertanian RI, Perpustakaan Kemendikbud dan juga Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan (Perpustakaan Unit Eselon I di bawah Kementerian Kesehatan RI).

Menurut Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, Perpustakaan khusus adalah Perpustakaan yang diperuntukkan secara terbatas bagi pemustaka di lingkungan lembaga pemerintah, lembaga masyarakat, lembaga pendidikan keagamaan, rumah ibadah, atau organisasi lain. Dalam Undang-undang tersebut juga disebutkan bahwa tujuan perpustakaan adalah memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Di Perpustakaan khusus instansi pemerintah, saat ini sudah mulai banyak yang terbuka untuk masyarakat umum, tidak hanya dikhususkan untuk karyawan di instansi

tersebut. Karena semakin banyak masyarakat yang mengakses, maka semakin banyak manfaat yang dapat diberikan oleh masyarakat. Karena fungsi Instansi Pemerintah adalah melayani masyarakat. Segala pembiayaan berdasarkan APBN, sebaiknya juga dapat memberikan manfaat untuk masyarakat. Begitu pula dengan pembentukan *Kids Corner* di Instansi Pemerintah yang dibuka untuk umum, masyarakat boleh memanfaatkan fasilitas tersebut.

Anak-anak zaman sekarang adalah anak-anak *digital native*, dimana dari lahir sudah langsung berhadapan dan disuguhi dengan adanya teknologi informasi. Anak-anak saat ini lebih suka bermain gadget, dibandingkan dengan membaca buku ataupun ke perpustakaan. Perpustakaan akan semakin tidak dikenali oleh anak-anak jika pustakawan tidak segera berinovasi di dalam pengembangan perpustakaan. Inovasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Online adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru ; pembaharuan. Inovasi adalah sesuatu yang baru, mencoba mengenalkan hal-hal yang baru yang belum pernah dilakukan oleh sebelumnya.

Anak-anak akan datang ke Perpustakaan jika ada yang menarik baginya. Salah satu cara untuk meningkatkan minat baca anak adalah dengan mendongeng (*story telling*). Dunia anak adalah dunia bercerita, yang saat ini mungkin banyak yang sudah dilupakan oleh orang tua. Pustakawan harus memulainya di Perpustakaan. Adapun untuk anak-anak usia dini metode bercerita bisa digabungkan dengan bermain dan menyanyi atau disebut dengan metode *BCM* (Bermain, Cerita dan Menyanyi). Metode tersebut diadopsi oleh Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan dalam mengadakan kegiatan *Story Telling* serta memodifikasi dengan menambahkan metode menonton video dan metodenya menjadi *BCMM* (Bermain, Cerita, Menyanyi, Menonton).

B. LAYANAN KIDS CORNER

Menurut Istiana (2014 : 1) Layanan Perpustakaan adalah penyediaan bahan pustaka atau sumber informasi secara tepat serta penyediaan berbagai layanan dan bantuan kepada pengguna sesuai kebutuhan pengguna perpustakaan. Menurut Istiana (2004 :3) Secara umum, tugas layanan perpustakaan adalah memberikan pelayanan, bimbingan, arahan agar para pengguna perpustakaan dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan semaksimal mungkin dan memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pelayanan yang diberikan dapat bersifat membimbing pengguna agar mampu

memanfaatkan sumber informasi yang disediakan perpustakaan. Tujuan layanan perpustakaan secara umum adalah agar koleksi yang disediakan oleh perpustakaan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pengguna secara efektif dan efisien.

Adapun unsur layanan perpustakaan menurut Istiana (2004:6), antara lain : 1) Staf Perpustakaan/Pustakawan, 2) Koleksi/Sumber Informasi, 3) Sarana dan Prasarana. Dan 4). Pemustaka/Pengguna.

Layanan koleksi anak atau disebut dengan *Kids Corner* , selain menyediakan koleksi anak, mulai dari koleksi cetak maupun non cetak (koleksi audio visual), ada juga yang melakukan kegiatan *story telling* untuk anak-anak. Menurut Rahim dalam Elfisa dan Yunaldi dalam Andriani(2015), agar ruang baca anak menjadi menarik bagi anak-anak sebaiknya disediakan koleksi berupa:

1. Buku teks, baik buku fiksi maupun non fiksi
2. Buku sastra anak-anak, merupakan refleksi dari kehidupan sehingga perlu disesuaikan dengan pengalaman tentang kehidupan anak-anak
3. Buku referensi, seperti kamus, atlas, dan almanak
4. Majalah anak, majalah ini banyak menyediakan informasi, sehingga anak-anak dapat membaca dan menemukan banyak informasi di dalam satu buku
5. Surat kabar, sebagai bahan bacaan tambahan bagi anak, karena surat kabar terbit setiap hari, anak-anak akan menemukan informasi yang berbeda setiap hari.

Menurut IFLA dalam Andriani (2015), tujuan dari layanan anak di Perpustakaan adalah :

1. Memfasilitasi hak setiap anak untuk memperoleh informasi, fungsional, visual, digital dan media, keaksaraan, pengembangan budaya, pengembangan minat baca, belajar sepanjang hayat, program kreatif dalam waktu luang
2. Memberikan hak anak-anak akses terbuka ke semua sumber daya dan media
3. Menyediakan berbagai kegiatan untuk anak-anak, orang tua dan pengasuh
4. Memudahkan masuknya keluarga ke dalam masyarakat
5. Memberdayakan anak-anak dan keselamatan mereka
6. Mendorong anak-anak menjadi percaya diri dan mempunyai kompetensi, serta
7. Berjuang bagi dunia yang damai

Layanan *Kids Corner* ini, disediakan untuk memfasilitasi anak-anak dalam rangka meningkatkan minat baca anak sejak dini serta memperkenalkan perpustakaan kepada anak-anak sejak usia dini. Apalagi saat ini semakin banyak anak yang lebih menyukai bermain gadget dibandingkan dengan membaca buku, hal tersebut akan

membawa dampak negatif untuk generasi penerus bangsa dikemudian hari. Kegiatan yang dilakukan di *Kids Corner* haruslah kreatif disesuaikan dengan usia anak, agar dapat merangsang anak untuk mau membaca, seperti diadakan kegiatan mendongeng, menonton cerita rakyat, praktek kreativitas atau keterampilan dari sebuah buku, belajar menari, kursus bahasa Inggris, kursus melukis, dll. Serta dapat mengadakan event seperti : lomba bercerita, mewarnai, dan sebagainya. Menurut Masjidi dalam Rianthi (2010), manfaat layanan perpustakaan anak antara lain adalah:

1. Sebagai media mengajarkan keterampilan membaca
2. Media mengembangkan imajinasi dan kreativitas
3. Media mengajarkan ilmu pengetahuan
4. Media membina moral anak
5. Mengajarkan bahasa asing
6. Media relaksasi

Dengan adanya manfaat layanan perpustakaan anak, maka saat ini semakin banyak Perpustakaan yang mulai membuka layanan perpustakaan anak.

C. STORY TELLING

Salah satu kegiatan di dalam Layanan koleksi anak (*Kids Corner*) adalah *Story Telling*. Kegiatan bercerita sering disebut juga dengan *storytelling*. Bercerita menurut Bimo (2011:16) adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia.

(Suyadi, 2014: 207) Cerita anak (dongeng) erat kaitannya dengan suara atau bahasa. Pendongeng atau pembaca cerita biasanya mampu menirukan suara tokoh (binatang, manusia, nenek-nenek, anak-anak, dan lain-lain). Atas dasar ini, dapat ditegaskan bahwa cerita merupakan media pembelajaran bahasa yang sangat kaya kosakata bagi anak. Lebih dari itu, imajinasi anak benar-benar mencapai titik maksimum ketika mendengarkan cerita. Oleh karena itu, hampir semua pakar pendidikan anak sepakat bahwa cerita merupakan media pembelajaran bahasa yang sangat kaya.

Kegiatan bercerita (*story telling*) adalah kegiatan menceritakan isi suatu buku cerita atau dongeng tertentu kepada orang lain yang mengandung nilai-nilai pendidikan.

Bercerita memiliki beberapa fungsi seperti yang disebutkan oleh Bimo (2011:25-28) antara lain:

1. Membangun kontak batin

2. Media penyampaian pesan/nilai agama
3. Pendidikan imajinasi/fantasi
4. Pendidikan emosi
5. Membantu proses identifikasi diri/perbuatan
6. Memperkaya pengalaman batin
7. Hiburan dan penarik perhatian
8. Memperkaya watak/karakter

Adapun manfaat bercerita menurut Rahman (2002:31) yaitu:

1. Mengembangkan fantasi.
Melalui cerita, anak berfantasi luar biasa melampaui dunia nyata yang ia hadapi
2. Mengasah kecerdasan emosional
Melalui cerita, emosi anak seolah dipermainkan. Sedih, takut, cemas, simpati, empati, dan berbagai jenis perasaan lain dibangkitkan. Emosi anak menjadi terolah. Hal tersebut berdampak positif bagi perkembangan kecerdasan emosional.
3. Menumbuhkan minat baca
Melalui cerita yang mereka dengar anak terdorong untuk mencari cerita lain yang lebih menarik tanpa tergantung pada orang yang ma bercerita
4. Membangun kedekatan dan keharmonisan. Dengan cerita akan terjalin komunikasi dan hubungan secara verbal dan emosional
5. Media pembelajaran. Dengan cerita anak dapat belajar apa saja.

Menurut Bunanta dalam Fathma (2008:34) ada beberapa teknik mendongeng antara lain:

1. Membacakan cerita atau mendongeng dengan teks
Teknik ini merupakan cara dimana pendongeng menceritakan cerita dengan media buku, dan dilakukan dengan cara membacanya
2. Bercerita tanpa teks
Mendongeng tanpa teks ini merupakan teknik dimana pendongeng lebih bebas berekspresi dan improvisasi. Kemudian dengan teknik ini anak-anak sebagai pendengar bisa terlibat di dalam cerita yang didongengkan dengan begitu anak belajar mengekspresikan dirinya.

D. METODE BCM (Bermain, Cerita dan Menyanyi)

Secara umum, otak dapat dibedakan menjadi tiga, seperti yang telah dikemukakan Eric Jensen dalam Suyadi (2014 : 182), yakni otak rasional, otak emosional, dan otak spiritual. Hasil kerja otak rasional disebut IQ, hasil kerja otak emosional disebut EQ, dan hasil kerja otak spiritual disebut SQ. Selanjutnya, dalam kajian neurosains dapat diinterpretasikan bahwa bermain dapat menstimulasi aktivasi otak rasional (IQ), bernyanyi (musik dan seni) dapat menstimulasi aktivasi otak emosional (EQ) dan bercerita atau sosiodrama, khususnya kisah-kisah agung-spiritual dapat menstimulasi aktivasi otak spiritual (SQ).

Menurut Muliawan (2016: 202), Metode Belajar BCM atau Metode Bermain, Cerita, dan Menyanyi adalah metode pembelajaran yang menerapkan cara bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, menceritakan kisah-kisah tokoh, legenda, atau mitos yang memiliki pesan implisit (tersembunyi) kebaikan moral, intelektual, atau teknologi, serta menyanyi sebagai ungkapan ekspresi hati sedih, senang, bahagia, gembira, tawa, dan semangat hidup yang menggebu-gebu. Metode BCM ini banyak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini seperti *playgroup* dan TK.

1. Metode Bermain

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Ada 5 manfaat nyata dari metode bermain ini yaitu:

a. Manfaat motorik

Adalah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak. Biasanya berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.

b. Manfaat afektif

Adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Unsur-unsur yang tercakup dalam kelompok ini antara lain nalusri/insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, dan watak maupun kepribadian seseorang.

c. Manfaat kognitif

Adalah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak. Biasanya berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis

d. Manfaat spiritual

Adalah manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.

e. Manfaat keseimbangan

Adalah manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan perpaduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Metode bermain dalam pembelajaran anak usia prasekolah sangat direkomendasikan untuk dilakukan. Disamping memberi kepuasan dan kesenangan psikologis, metode bermain atau permainan dapat membantu proses belajar anak pada masa tumbuh kembangnya.

2. Metode cerita

Metode cerita adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknik guru bercerita tentang suatu legenda, dongeng, mitos atau suatu kisah yang didalamnya diselipkan pesan-pesan moral atau intelektual tertentu. Teknik ini mengandalkan kemampuan seorang guru untuk berbicara panjang lebar, memiliki kemampuan berekspresi layaknya artis, dan mampu menyelipkan pesan-pesan moral, intelektual atau bahkan mungkin teknologi tertentu pada saat bercerita. Hal ini penting dilakukan agar anak senang mendengarkan dan dapat menghayati jalannya cerita.

3. Metode Menyanyi dan Musik

Metode menyanyi adalah metode pembelajaran yang menggunakan media nyanyian sebagai wahana belajar anak.

Musik merupakan bagian dari seni. Jadi, antara seni, musik dan menyanyi merupakan tiga aktivitas yang tidak dapat dipisahkan. Musik, termasuk bernyanyi memberikan efek pada otak dengan cara menstimulasi intelektual dan emosional. Musik juga mempengaruhi fisik dengan cara mengubah kecepatan detak jantung, sistem pernapasan, tekanan darah, dan gerakan otot. Hal ini menunjukkan bahwa musik mempunyai basis neurologi di dalam otak, khususnya *cortex frontal*, *amygdala*, dan *sistem limbik*. Sousa dalam Suyadi (2014 : 188)

E. PROFIL PERPUSTAKAAN BADAN PPSDM KESEHATAN

Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan merupakan perpustakaan khusus instansi pemerintah yaitu perpustakaan unit utama di bawah Kementerian Kesehatan RI. Berlokasi di Lantai 1 kantor Badan PPSDM Kesehatan, Jl. Hang Jebat III blok F3 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Luas perpustakaan kurang lebih 200m².

Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan baru terbentuk tahun 2010 dan mulai diaktifkan pada tahun 2011 dan SDM yang berganti-ganti setiap tahun. Secara struktur organisasi yang lama, Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan belum masuk ke dalam struktur organisasi dan hanya menempel di Bagian Kepegawaian dan TU, dibawah Sub. Bagian Tata Usaha, baru pada tahun 2016, setelah turunnya Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 64 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Kesehatan, Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan mulai ada dibawah Sub. Bagian Advokasi Hukum dan Humas. Jumlah SDM Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan saat ini berjumlah 3 orang yang terdiri dari 1 orang pustakawan muda, 1 orang pustakawan pertama dan 1 orang pustakawan.

Layanan *Kids Corner* mulai dibuka pada awal tahun 2016. Alasan dibukanya Kids Corner karena di kantor Badan PPSDM Kesehatan terdapat TPA (Tempat Penitipan Anak), jadi untuk menumbuhkan minat baca anak sejak dini, Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan memfasilitasinya, selain itu juga untuk memfasilitasi anak-anak karyawan yang sedang mengikuti orang tuanya ke kantor, agar tidak mengganggu orang tuanya bekerja, anak-anak dapat menunggu sembari membaca buku anak-anak yang disediakan di *Kids Corner*.

Koleksi di Kids Corner Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan berjumlah sekitar 100 koleksi. Terdiri dari buku cerita anak-anak dan ensiklopedia bertemakan kesehatan, profesi kesehatan, agama, maupun umum. Selain menyediakan ruang baca anak, Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan juga melakukan kegiatan *Story Telling*.

Karena Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan merupakan perpustakaan khusus di bawah Kementerian Kesehatan RI, maka koleksi yang paling banyak adalah koleksi kesehatan, begitu pula dengan koleksi anak di Kids Corner. Disini Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan juga turut melakukan kegiatan promosi kesehatan melalui kegiatan *Story Telling* kepada anak-anak, karena lebih khusus dan terfokus dengan tema-tema kesehatan serta tema pengenalan SDM Kesehatan kepada anak.

F. *STORY TELLING* DI PERPUSTAKAAN BADAN PPSDM KESEHATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *BCMM*

Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan melakukan inovasi di dalam mengadakan kegiatan *Story Telling* dengan menerapkan metode *BCM* serta memodifikasinya dengan menambahkan Menonton video dalam metode *BCM*

tersebut menjadi metode *BCMM*. Sebelum melaksanakan Kegiatan *Story Telling*, sebelumnya pustakawan mulai merancang dan mendesain kegiatan yang akan dilaksanakan. Adapun tahapan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Menentukan waktu pelaksanaan
2. Menentukan jumlah peserta kegiatan
3. Menentukan *Goodie Bag* yang akan dibagikan untuk anak
4. Menentukan RAB dan menyiapkan anggarannya
5. Menentukan tema materi dan pesan moral yang akan disampaikan
6. Menentukan pemateri *story telling* / yang akan bercerita
7. Mencari materi buku yang dimiliki perpustakaan yang sesuai dengan tema
8. Mencari musik yang sesuai dengan tema : bisa mencari dari youtube
9. Mencari perlengkapan *Story Telling* yang sesuai dengan tema untuk aktivitas bermain: boneka, alat kesehatan, dll
10. Mencari film kartun anak yang sesuai dengan tema : bisa mencari dari *youtube*
11. Setting tempat untuk pelaksanaan kegiatan
12. Membuat pembagian tugas siapa yang akan menjadi pendongeng, MC, membuka acara, sekretariat dan konsumsi.
13. Membuat surat untuk ditujukan kepada peserta kegiatan

Adapun perlengkapan dan peralatan yang digunakan di dalam kegiatan *Story Telling* antara lain:

1. Buku untuk bercerita
2. Laptop
3. Layar LCD
4. Speaker
5. Perlengkapan *Story Telling* (boneka, alat kesehatan, dll)
6. Karpet

Setelah semua sarana dan prasarana disiapkan, kegiatan *Story Telling* siap dilaksanakan di Perpustakaan. Di dalam melaksanakan kegiatan *Story Telling*, Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan menerapkan metode *BCMM* (Bermain, Cerita, Menyanyi dan Menonton). Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Metode Bermain

Metode bermain dilaksanakan setelah pendongeng selesai bercerita. Anak diajak untuk lebih memahami isi materi dengan bermain alat tersebut. Misalnya: tema tentang dokter gigi, pendongeng membawa senter untuk melihat kesehatan

gigi anak-anak, dan anak-anak bisa mencoba untuk melihat gigi temannya. Selain bermain, setelah selesai bercerita, pendongeng atau mc melakukan evaluasi dengan mengadakan kuis, atau pertanyaan sesuai dengan cerita tersebut. Yang dapat menjawab pertanyaan akan diberikan hadiah.

2. Metode Cerita

Metode bercerita yang dilaksanakan di Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan yaitu menggunakan media Buku, untuk merangsang anak tertarik dengan buku tersebut. Pendongeng adalah pustakawan Badan PPSDM Kesehatan maupun dari luar. Cerita yang disajikan adalah sesuai dengan tema dan mengandung nilai-nilai moral, spiritual, maupun pendidikan kepada anak. Setelah cerita dari buku selesai dibacakan, pendongeng memasukkan pesan moral, spiritual dan pendidikan pada anak-anak.

3. Metode Menyanyi

Di awal dan diakhir acara, anak-anak diajak bernyanyi agar anak-anak selalu semangat dan bergembira. Menyanyi bersama dilakukan dengan melihat video lagu anak-anak yang ditayangkan pada layar LCD dan dapat didengarkan dengan speakern tak lupa disisipkan lagu yang sesuai dengan tema.

4. Metode Menonton Video

Anak-anak Usia Dini, di dalam pembelajaran lebih menyukai dengan pembelajaran menggunakan Audio Visual. Oleh karena itu, kegiatan *Story Telling* yang dilaksanakan Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan selain menggunakan metode cerita, juga menggunakan metode menonton video. Setelah pendongeng selesai bercerita, anak-anak diajak menonton video yang sesuai dengan tema agar anak lebih memahami materi yang diberikan. Video ditayangkan melalui layar LCD dan suara dari Speaker. Anak-anak sangat antusias karena seperti menonton bioskop.

Diakhir acara, anak-anak diberikan *goodie bag* yang berisikan makanan sehat. Kegiatan *Story telling* ini rutin diadakan setiap 3 bulan sekali oleh Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan untuk memfasilitasi anak-anak TPA (tempat Penitipan Anak) Badan PPSDM Kesehatan dan juga anak-anak PAUD yang berlokasi di belakang kantor Badan PPSDM Kesehatan. Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan juga terbuka bagi masyarakat umum yang ingin berkunjung dan memanfaatkan fasilitas Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan dan juga *Kids Corner*.

Keunggulan kegiatan *Story Telling* yang dilaksanakan di Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan antara lain:

1. Menumbuhkan minat baca anak sejak dini
2. Meningkatkan kecintaan dan pengenalan terhadap perpustakaan
3. Membantu pembelajaran kepada anak : penanaman moral, etika, spiritual dan pendidikan
4. Sebagai sarana promosi kesehatan kepada anak sejak dini

Di balik keunggulannya, terdapat kelemahan kegiatan *Story Telling* yang dilakukan di Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan antara lain:

1. Pustakawan Badan PPSDM Kesehatan belum memiliki skill khusus sebagai pendongeng (belum pernah mengikuti pelatihan sebagai pendongeng)
2. Pustakawan Badan PPSDM Kesehatan belum memiliki kompetensi khusus dalam pembelajaran anak usia dini
3. Ruang Kids Corner yang masih sangat kecil, dan belum memiliki ruangan khusus untuk kegiatan *story telling*, sehingga kegiatan *Story Telling* dilaksanakan di ruang baca yang disetting untuk kegiatan *story telling* sehingga dapat mengganggu aktivitas pemustaka yang akan berkunjung ke perpustakaan pada saat kegiatan dilaksanakan.

G. KESIMPULAN

Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan merupakan perpustakaan khusus instansi pemerintah di bawah Kementerian Kesehatan RI. Pada awal tahun 2016 berinovasi dengan membuka layanan *Kids Corner* yaitu layanan koleksi anak. Tujuan dibukanya layanan Kids Corner yaitu untuk memfasilitasi anak-anak karyawan dan anak TPA (Tempat Penitipan Anak) yang berlokasi di kantor Badan PPSDM Kesehatan. Adapun kegiatan yang dilaksanakan untuk layanan *Kids Corner* yaitu adanya kegiatan *story telling* yang rutin dilaksanakan setiap satu bulan sekali. Selain untuk anak-anak TPA Badan PPSDM Kesehatan dan anak karyawan, layanan *story telling* juga dapat dimanfaatkan oleh umum dan anak-anak yang berdomisili di sekitar Badan PPSDM Kesehatan. Layanan *Kids Corner* didirikan untuk meningkatkan minat baca anak sejak dini, meningkatkan kecintaan anak untuk membaca dan memperkenalkan perpustakaan kepada anak sejak dini.

Kegiatan *story telling* yang dilakukan oleh Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan menggunakan metode *BCMM* (Bermain, Cerita, Menyanyi dan Menonton) yaitu modifikasi dari metode pembelajaran *BCM* (Bermain, Cerita dan Menyanyi). Dengan adanya inovasi tersebut diatas, diharapkan kegiatan *story telling* lebih hidup dan lebih mengena kepada anak-anak untuk penyampaian pesan ceritanya, serta anak-anak lebih gembira dan antusias di dalam mengikuti kegiatan tersebut. Dengan adanya *Kids Corner* serta kegiatan di dalamnya, perpustakaan khusus tidak lagi menjadi perpustakaan yang pasif, yang hanya menunggu pemustaka datang ke perpustakaan untuk memanfaatkan koleksi di Perpustakaan Badan PPSDM Kesehatan, tetapi Perpustakaan menjadi aktif, menjadi hidup dengan aktif melakukan kegiatan yang dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan minat baca anak sejak dini melalui layanan *Kids Corner* dan melalui kegiatan *Story Telling*.

REFERENSI

Buku:

- Bimo, 2011. *Mahir Mendongeng*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Istiana, Purwani. 2014. *Layanan Perpustakaan*. Yogyakarta : Ombak
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler : Buku Pegangan Teknis Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Rahman, Farida. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Suwarno, Wiji. 2016. *Organisasi Informasi Perpustakaan (Pendekatan Teori dan Praktik)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Peraturan:

Undang-undang nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan

Jurnal / Skripsi :

- Andriani, Juznia. 2015. *Layanan Kid's Corner di Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian*. Dalam Jurnal Perpustakaan Pertanian Kementerian Pertanian-Republik Indonesia [Vol 24, No 1 \(2015\)](#) diakses melalui <http://ejurnal.litbang.pertanian.go.id/index.php/jpp/article/view/3190/2743> pada tanggal 17 Juli 2017 pukul 09.02
- Fathma, Astrid Malahayati. 2010. *Kegiatan Mendongeng di Taman Bacaan Anak Melati Pitara Depok*. (Skripsi). Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- Rianthi, Kania. 2010. *Peningkatan minat baca anak melalui mendongeng: Studi kasus di Perpustakaan Kelana Rawamangun*. Skripsi. Depok: Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Diakses melalui lib.ui.ac.id pada tanggal 17 Juli 2017 pukul 09.26

Internet:

<http://kbbi.web.id/inovasi>, diakses pada tanggal 17 Juli 2017 pukul 09.33

DATA DIRI



Nadia Amelia Qurrota A'yunin, S.Hum. Lahir di Semarang, tanggal 30 November 1984. Menyelesaikan Pendidikan D III Manajemen Informasi dan Perpustakaan di Universitas Gadjah Mada pada tahun 2006, S-1 Ilmu Perpustakaan di Universitas Diponegoro (tahun 2010) dan saat ini sedang menempuh Tugas Belajar dari Kementerian Kesehatan RI di S-2 Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pengalaman pekerjaan, pada tahun 2005 menjadi SPG event Rumah Cokelat Yogyakarta, SPG "Roemah Warna" Yogyakarta, Laundry "*Preztissimo*" Yogyakarta, SPG Butik "Pesta 42" Ambarukmo Plaza Yogyakarta, Juli 2006 menjadi staf pramuniaga *Gama Book Store* Yogyakarta, pada bulan September 2006-Februari 2010 bekerja sebagai pustakawan dan staf rektorat di IKIP PGRI Semarang, kemudian pada bulan Maret 2010-sekarang bekerja sebagai PNS di kantor Badan PPSDM Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI. Berawal menjadi sekretaris pimpinan dan pada tahun 2014-sekarang menjadi tenaga fungsional sebagai pustakawan pertama di bawah Sub. Bagian Advokasi Hukum dan Humas. Tahun 2015, memperoleh sertifikasi profesi pustakawan di Perpustakaan Nasional RI. Blog pribadi dapat diakses di alamat : nadiaameliastory.blogspot.com. Penulis dapat dihubungi melalui email : nadiaamelia11@yahoo.co.id/[facebook](https://www.facebook.com/nadiaamelia11) : Nadia Amelia/whats app : 08157947630