

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan memiliki peran penting dalam meningkatkan angka literasi dan budaya membaca di kalangan masyarakat, terutama anak-anak. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan peminjaman buku, tetapi juga sebagai pusat kegiatan edukatif yang dapat merangsang minat baca sejak usia dini. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, terjadi penurunan tingkat kunjungan anak ke perpustakaan, yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya daya tarik layanan perpustakaan, dominasi teknologi digital, serta perubahan preferensi anak terhadap media hiburan yang lebih interaktif (Bramantya dan Arfa 2020, hlm.6)

Di sisi lain, literasi anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan perkembangan kognitif anak. Upaya untuk meningkatkan minat baca sejak dini perlu dilakukan melalui strategi yang adaptif dan menyenangkan. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam menarik perhatian anak adalah *storytelling*. Penelitian Saiful (2024) menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* yang dilaksanakan secara rutin di perpustakaan mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap buku serta mendorong peningkatan frekuensi kunjungan mereka ke perpustakaan sebagai ruang literasi yang interaktif dan edukatif (Saiful 2024, hlm. 144).

Storytelling tidak hanya berperan dalam membangun keterampilan literasi, tetapi juga dapat memengaruhi minat anak untuk berkunjung ke perpustakaan. *Storytelling* berbasis gambar dan foto mampu memberikan pengalaman interaktif bagi anak-anak, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas membaca (Fadli dkk, 2020, hlm. 297). Selain itu, Penelitian oleh Yusup dkk (2020, hlm. 85) menunjukkan bahwa koleksi buku cerita bergambar menjadi salah satu daya tarik utama bagi anak-anak untuk mengunjungi perpustakaan. Melalui kegiatan seperti membacakan nyaring dan mendongeng, perpustakaan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong minat baca serta meningkatkan frekuensi kunjungan anak anak, khususnya pada usia dini.

Storytelling atau bercerita bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam Islam. Dalam tradisi Islam, kisah-kisah (*qashas*) sering digunakan sebagai metode

untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kehidupan. Al-Qur'an sendiri mengandung banyak kisah yang bertujuan untuk memberikan pelajaran kepada manusia, seperti kisah para nabi dan umat terdahulu. Allah ﷻ berfirman dalam Al-Qur'an (QS. Yusuf: 111):

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Terjemah Kemenag 2019

111. “*Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.*” (QS. Yusuf: 111):

Berdasarkan Quran Surah Yusuf Ayat 11 menunjukkan bahwa kisah atau *storytelling* adalah metode pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai penting kepada manusia, termasuk anak-anak. Dalam pendidikan Islam, *storytelling* sering digunakan dalam bentuk kisah para nabi, hikayat, serta cerita-cerita penuh hikmah dari Al-Qur'an dan hadits.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di Layanan Anak Perpustakaan Nasional RI pada tanggal 17 Maret 2025, peneliti awalnya mendapati bahwa suasana layanan tampak kurang ramai, ditandai dengan minimnya jumlah pemustaka (hanya 3 pemustaka), suasana cenderung hening serta tidak berlangsungnya kegiatan pada saat kunjungan pertama. Namun setelah memperoleh izin resmi dan melakukan observasi lanjutan, peneliti mengetahui bahwa kegiatan *storytelling* rutin dilaksanakan melalui kunjungan terjadwal dari sekolah. Fenomena ini mengindikasikan bahwa *storytelling* memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak dan berpotensi memengaruhi minat mereka untuk berkunjung ke perpustakaan, sebagaimana ditegaskan Munajah (2021, hlm.5) bahwa *storytelling* mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan anak secara interaktif, serta didukung oleh temuan Saiful (2024, hlm.144) bahwa *storytelling* mendorong peningkatan kunjungan anak ke perpustakaan.

Pemilihan Perpustakaan Nasional RI sebagai lokasi penelitian didasarkan pada posisinya sebagai lembaga perpustakaan tertinggi di Indonesia, dengan cakupan program literasi yang luas, sumber daya manusia yang kompeten, dan kapasitas penyelenggaraan kegiatan edukatif secara konsisten. Dibandingkan perpustakaan daerah atau sekolah, Perpustakaan memiliki program unggulan yang dapat dijadikan rujukan nasional.

Kegiatan *storytelling* di Perpustakaan juga tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga terintegrasi dalam program literasi anak dan disampaikan oleh pustakawan berpengalaman. Oleh karena itu, penting untuk menguji secara kuantitatif apakah kegiatan ini memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat kunjungan anak ke perpustakaan.

Kunjungan merupakan salah satu indikator utama keberhasilan layanan perpustakaan. Semakin tinggi jumlah kunjungan, semakin besar kemungkinan perpustakaan menjalankan fungsinya sebagai pusat belajar dan literasi. Kegiatan *storytelling* dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan jumlah tersebut karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. Menurut Slameto (2015, hlm.180) minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal tanpa paksaan. Dengan demikian, minat kunjungan anak ke perpustakaan dapat dimaknai sebagai dorongan atau keinginan alami yang muncul karena ketertarikan terhadap aktivitas atau layanan yang disediakan perpustakaan. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menguji pengaruh variabel *storytelling* (X) terhadap minat kunjungan anak (Y) ke Perpustakaan Nasional RI secara empiris.

Setelah melihat bagaimana kegiatan *storytelling* dapat memberikan pengalaman interaktif dan menarik bagi anak-anak di Perpustakaan Nasional RI, penting untuk mempertimbangkan tantangan yang lebih luas dalam pengembangan program literasi, khususnya di era digital. Meskipun kegiatan seperti mendongeng telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap minat baca dan kunjungan anak, efektivitasnya tetap diuji oleh kondisi sosial dan budaya saat ini yang semakin dipengaruhi oleh teknologi.

Studi oleh Mulasih dan Hudhana (2020, hlm.22–23) menyoroti pentingnya budaya literasi dan peran keluarga serta sekolah dalam menumbuhkan minat baca anak. Salah satu strategi yang disebutkan secara singkat adalah kegiatan mendengarkan cerita (*storytelling*). Namun, studi ini belum mengkaji secara khusus efektivitas metode

storytelling dalam meningkatkan kunjungan anak ke perpustakaan. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk mengisi kesenjangan tersebut secara empiris.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menyoroti *storytelling* dalam pendidikan atau literasi secara umum, bukan secara khusus dalam konteks kunjungan ke perpustakaan. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas *storytelling* digital tanpa membandingkannya dengan *storytelling* konvensional dalam konteks perpustakaan.

Penelitian ini secara khusus meneliti sejauh mana *storytelling* memengaruhi minat kunjungan anak ke Perpustakaan Nasional RI. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya meninjau manfaat *storytelling* dalam literasi anak, tetapi juga mengukur dampaknya terhadap frekuensi kunjungan anak ke perpustakaan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh *Storytelling* terhadap Minat Kunjung Anak di Perpustakaan Nasional RI dan Tinjauannya dalam Islam” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *storytelling* dalam menarik anak-anak untuk datang ke perpustakaan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh *storytelling* terhadap minat kunjung anak di Perpustakaan Nasional RI?
2. Bagaimana tinjauan Islam tentang peran *storytelling* terhadap minat kunjung anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis pengaruh *storytelling* terhadap minat kunjungan anak di Perpustakaan Nasional RI.
2. Untuk menganalisis tinjauan Islam tentang peran *storytelling* dalam meningkatkan literasi anak.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dengan menambah kajian literatur dalam bidang ilmu perpustakaan terkait informasi tentang bagaimana *storytelling* dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan literasi anak dan juga di harapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktik

- 1) Membantu perpustakaan dalam mengembangkan program-program yang efektif untuk meningkatkan minat kunjungan anak.
- 2) Menyediakan informasi tentang bagaimana *storytelling* dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan literasi anak.
- 3) Memberikan bukti empiris tentang efektivitas *storytelling* dalam menarik anak-anak untuk datang ke perpustakaan.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh kegiatan *storytelling* terhadap minat kunjung anak usia 8–9 tahun di Layanan Anak Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Fokus penelitian hanya mencakup dua variabel, yaitu *storytelling* sebagai variabel bebas dan minat kunjung anak sebagai variabel terikat, tanpa melibatkan faktor lain seperti fasilitas, peran keluarga, atau media digital. Lokasi penelitian dibatasi di Perpusnas RI Jakarta, dengan waktu pelaksanaan antara bulan Februari hingga Mei 2025.