TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i1.8433

IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKASI DI RUANG KOLEKSI ANAK SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUNJUNGAN KE RUANG ANAK PERPUSTAKAAN PROKLAMATOR BUNG HATTA BUKITTINGGI

Implementation of Educational Games in the Children's Collection Room as an Effort to Increase Visits to the Children's Room of Perpustakaan Proklamator Bung Hatta Bukittinggi

Vadila Yulia Saputri, Marlini, Elva Rahmah
Universitas Negeri Padang
vadilayulias@gmail.com; marlini@fbs.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 11, 2025	Dec 3, 2025	Dec 15, 2025	Dec 20, 2025

Abstract

The development of library services requires innovations that can enhance children's reading engagement and visits, one of which is the use of educational games in children's collection rooms. Previous studies have shown that 3D educational games can improve early childhood literacy skills (Intisari et al., 2025), educational games encourage increased student visits to school libraries (Wulandari et al., 2025), and the integration of educational games into library services contributes to higher levels of children's reading engagement (Patni et al., 2024). This study aimed to explain how educational games are used in the children's collection room at Perpustakaan Proklamator Bung Hatta and the role of these games in increasing the number of children's visits. The study employed a descriptive qualitative methodology with informants consisting of

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

children's room librarians and the head of the library services working team. Data were collected through observation, documentation, and interviews, and then analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that various types of educational games, such as puzzles, building blocks, Sudoku, logic games, and children's crossword games, create a pleasant, interactive, and educational learning atmosphere for children, thereby increasing the frequency of visits to the children's room and the duration of their visits to the library. However, the implementation of educational games also faced constraints, including the limited number of games, damage to materials due to intensive use, and insufficient supervision during peak hours. To address these constraints, librarians implemented strategies such as game rotation, routine maintenance, and clear rules of use for children. This study confirms that educational games function as an effective service innovation to increase children's visits and engagement in the library, while offering practical implications for developing children's room services through strengthening educational game collections and involving children in selecting types of games.

Keywords: Educational Games; Children's Collection Room; Public Library; Children's Visits; Children's Reading Engagement

Abstrak: Perkembangan layanan perpustakaan menuntut inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan baca dan kunjungan anak, salah satunya melalui pemanfaatan permainan edukasi di ruang koleksi anak. Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukatif 3D dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini (Intisari et al., 2025), permainan edukatif mendorong peningkatan kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah (Wulandari et al., 2025), dan integrasi permainan edukatif dalam layanan perpustakaan berkontribusi pada peningkatan keterlibatan baca anak (Patni et al., 2024). Penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana permainan edukasi digunakan di ruang koleksi anak di Perpustakaan Proklamator Bung Hatta serta peran permainan tersebut dalam meningkatkan jumlah kunjungan anak. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan informan pustakawan ruang anak dan ketua tim kerja layanan perpustakaan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai jenis permainan edukasi, seperti puzzle, balok susun, *Sudoku*, *Logic Game*, dan *Children's Crossword Game*, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif bagi anak-anak, sehingga meningkatkan frekuensi kunjungan ke ruang anak dan durasi kunjungan mereka di perpustakaan. Namun, implementasi permainan edukasi juga menghadapi kendala berupa jumlah permainan yang terbatas, kerusakan alat akibat intensitas penggunaan, serta kurangnya pengawasan pada jam-jam sibuk. Untuk mengatasi kendala tersebut, pustakawan menerapkan strategi rotasi permainan, perawatan rutin, dan aturan penggunaan yang jelas bagi anak-anak. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukasi berperan sebagai inovasi layanan yang efektif untuk meningkatkan kunjungan dan keterlibatan anak di perpustakaan, sekaligus memberikan implikasi praktis bagi pengembangan layanan ruang anak melalui penguatan koleksi permainan edukasi dan pelibatan anak dalam pemilihan jenis permainan.

Kata Kunci: Permainan Edukasi; Ruang Koleksi Anak; Perpustakaan Umum; Kunjungan Anak; Keterlibatan Baca Anak

PENDAHULUAN

Perpustakaan, sebagai lembaga pendidikan nonformal, memiliki tugas strategis untuk meningkatkan literasi anak dan kebiasaan membaca mereka. Namun, dalam kenyataannya, minat baca anak-anak menghadapi tantangan yang signifikan di era modern. Akses ke perangkat elektronik dan hiburan digital sering kali menghalangi anak-anak untuk menghabiskan waktu mereka untuk membaca secara tradisional. Memanfaatkan pendekatan yang lebih interaktif, seperti menggabungkan elemen bermain dan belajar melalui permainan edukasi, untuk merevitalisasi layanan anak perpustakaan tampaknya menjadi pendekatan yang menjanjikan untuk menarik kembali minat anak untuk mengunjungi perpustakaan (Shortridge, 2022). Penekanan pada pengalaman "belajar berbasis permainan" di perpustakaan meningkatkan kemungkinan anak-anak mengunjungi perpustakaan lebih sering karena pengalaman tersebut menyenangkan dan bermakna (Blumberg, 2024).

Gagasan bahwa intervensi berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan kunjungan anak ke perpustakaan didukung oleh data dan hasil empiris terbaru. Sebagai contoh, penelitian lapangan di perpustakaan sekolah menemukan bahwa permainan edukatif, seperti permainan papan, teka-teki, dan permainan memori, meningkatkan jumlah kunjungan siswa dan meningkatkan durasi kunjungan (Zhu, 2024). Selain itu, penelitian dan meta-analisis tentang desain permainan edukatif telah menunjukkan bahwa permainan, terutama yang dirancang secara pedagogis, meningkatkan motivasi belajar anak dan ketercapaian keluaran literasi mereka (Gui, 2023). Di tingkat nasional, peningkatan indeks perkembangan literasi dan minat baca menjadi prioritas utama (News, 2022). Akibatnya, inovasi layanan perpustakaan yang berguna untuk anak menjadi relevan secara kebijakan.

Meskipun permainan edukasi memiliki potensi yang jelas, ada sejumlah masalah praktik yang muncul di lapangan yang menuntut penelitian yang menyeluruh. Pertama, permainan di banyak ruang anak masih terbatas dan tidak selalu tersedia, dan pilihannya masih terbatas (observasi lapangan; studi kasus perpustakaan umum). Akibatnya, kesalahan pengelolaan dapat menyebabkan kerusakan dan penurunan kualitas layanan. Kedua, tidak banyak penelitian yang menghitung atau menjelaskan secara rinci bagaimana penggunaan permainan (jenis, mekanisme rotasi, dan pendampingan pustakawan) berkorelasi langsung dengan perubahan kebiasaan kunjungan anak di perpustakaan umum lokal. Perpustakaan Proklamator Bung Hatta memiliki beberapa penelitian lokal yang lebih fokus pada

pengelolaan koleksi khusus dan alih, tetapi mereka belum menggambarkan penggunaan layanan berbasis permainan edukasi dan dampak dari kunjungan anak secara menyeluruh.

Karena celah (gap) tersebut, penelitian ini penting untuk dua tujuan. Pertama, untuk memberikan bukti langsung tentang cara permainan edukasi diterapkan di ruang koleksi anak (jenis permainan, prosedur pemeliharaan, peran pustakawan/tim layanan); dan kedua, untuk mengevaluasi seberapa besar permainan edukasi membantu meningkatkan kunjungan anak (frekuensi dan durasi kunjungan). Bukti seperti ini akan membantu perpustakaan dalam membuat aturan layanan yang berbasis data, menentukan bagaimana anggaran untuk pengadaan dan perawatan permainan dialokasikan, dan membuat pelatihan pustakawan tentang bagaimana memungkinkan permainan untuk berinteraksi satu sama lain. Studi serupa menunjukkan bahwa desain layanan yang menggabungkan permainan dan acara untuk anak-anak (storytime + play) meningkatkan kunjungan keluarga dan partisipasi komunitas (Shortridge, 2022).

Jika masalah tidak ditangani, seperti meningkatkan ketersediaan permainan, melakukan pemeliharaan yang tidak sistematis, atau memantau pemanfaatan, dampak negatif dapat terjadi. Layanan ruang anak akan kehilangan daya tariknya, kunjungan anak akan stagnan atau menurun, dan upaya untuk meningkatkan literasi anak melalui perpustakaan akan menjadi kurang efektif. Lebih luas lagi, dampak jangka panjangnya menyebabkan generasi muda di wilayah lokal memiliki tingkat literasi fungsional yang rendah. Akibatnya, program literasi di kota atau daerah menjadi tidak efektif. Akibatnya, untuk memastikan bahwa layanan anak tidak hanya "ada" tetapi juga "efektif", diperlukan tindakan evaluasi yang konkret dan saran yang berbasis bukti.

Beberapa hal menunjukkan alasan teoretis dan praktis mengapa variabel penelitian ini layak diteliti. Menurut literatur tentang pedagogi bermain dan perkembangan anak, aktivitas bermain terstruktur membantu perkembangan kognitif, bahasa, dan keinginan untuk. Perpustakaan memerlukan model operasional terbaik untuk mengintegrasikan permainan edukasi ke dalam layanan anak. Ini mencakup hal-hal seperti memilih permainan, pola rotasi, prosedur operasional standar (SOP), dan menghitung seberapa efektif indikator kunjungan. Perpustakaan Proklamator Bung Hatta dan perpustakaan umum lainnya di wilayah serupa dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengisi celah empiris ini.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi ilmiah dan praktis karena tidak hanya akan menambah pengetahuan tentang studi perpustakaan anak di Indonesia, tetapi

juga akan memberikan pedoman kebijakan layanan untuk menangani tantangan literasi di era digital. Diharapkan penelitian ini akan menjadi dasar untuk rekomendasi teknis untuk menjaga keberlanjutan layanan dan mendukung tujuan peningkatan minat baca anak. Rekomendasi ini termasuk menambah jenis permainan, strategi pemeliharaan, dan protokol pendampingan pustakawan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman tentang penggunaan permainan edukasi di ruang koleksi anak dan peran permainan tersebut dalam meningkatkan jumlah anak yang berkunjung ke Perpustakaan Proklamator Bung Hatta. Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian adalah teknik ilmiah untuk mengumpulkan data valid untuk menemukan, mengembangkan, atau membuktikan pengetahuan.Metode ini cocok untuk mengungkap fenomena sosial dalam konteks alam dan memberikan penjelasan menyeluruh tentang proses yang terjadi. Pustakawan layanan ruang anak dan ketua tim kerja layanan adalah informan yang dipilih secara purposive sampling karena mereka secara langsung terlibat dalam pembuatan dan pelaksanaan program permainan edukasi. penelitian kualitatif perpustakaan sering menggunakan metode ini untuk memperoleh data yang relevan dan kontekstual. Observasi non-partisipasi dan wawancara digunakan dalam metode pengumpulan data semi-terstruktur. Pengalaman dan perspektif informan digali melalui wawancara ini, serta observasi untuk mengamati perilaku pengunjung anak dan penggunaan permainan. Selain itu, data kunjungan, daftar permainan, foto fasilitas, dan dokumentasi lainnya digunakan untuk mendukung data (Creswell, 2014). Proses reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah semua aspek analisis data yang mencakup model interaktif .(Miles et al., 2014) Penelitian ini membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai informan untuk memastikan validitas data (Moleong, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jenis permainan yang tersedia

Jenis permainan yang tersedia adalah sebagai berikut:

- Building Blocks: Parent-Child Interaction (3 Pcs)

mendukung kreativitas, koordinasi tangan-mata, dan konsep konstruksi.

- Magnetic building Blocks Set (3 Pcs)

meningkatkan kemampuan spasial dan pemahaman bentuk.

- Beringin Toys Mainan Edukasi-Balance/Puzzle/ Mainan Puzzle Kayu (1 Pcs)

memiliki tema angka, hewan liar, buah-buahan, makanan, Hutan, Transportasi, Laut, dan Dino. Sangat bagus untuk belajar konsep dasar seperti angka, warna, hewan, dan makanan serta logika dasar.

- Children's Crosword Game (3 Pcs)

meningkatkan kemampuan bahasa dan pemahaman kosakata.

- Magnetik Set Bola (3 Pcs)

menggunakan permainan magnetik untuk melatih motorik halus dan kreativitas.

- Magnetik Set Bola (3 Pcs)

membantu anak-anak usia SD menguasai kemampuan numerasi dasar.

- Multi Color Wisdom Plate (3 Pcs)

membantu Anda memahami warna, bentuk, dan pola.

- Stack Height : Stacking Tower Blocks Game (1 Pcs)

melatih konsentrasi dan keseimbangan motorik.

- Sudoku Logic Game (1 Pcs)

mengajarkan logika, analisis, dan pemecahan masalah.

- Tetris Block Game (Merah dan Biru) (4 Pcs)

mengajarkan bentuk, rotasi, dan perencanaan spasial.

- Uno Spin (1 Pcs)

meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dan mengikuti aturan.

Jenis permainan yang beragam dan beragam ini menunjukkan bahwa perpustakaan telah memikirkan ruang untuk anak-anak bukan hanya untuk membaca, tetapi juga untuk belajar melalui berbagai sensasi menggunakan numerasi, logika, taktil, visual, dan sosial.

Permainan edukatif dengan berbagai stimulus seperti warna, bentuk, dan pola dapat meningkatkan fokus anak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih luas, menurut (Zega, 2023). Hasil ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, yang menempatkan permainan sebagai dasar pembelajaran anak usia dini.

2. Implementasi Permainan Edukasi Di Ruang Anak

Hasilnya menunjukkan bahwa ruang anak Perpustakaan Proklamator Bung Hatta memiliki berbagai permainan edukasi yang dirancang untuk membantu perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak. Ada puzzle huruf dan angka, balok susun, dan kartu bergambar yang mengajarkan. Alat permainan edukatif seperti ketiga jenis ini sangat disarankan untuk siswa usia dini karena dapat meningkatkan kreativitas, pemikiran logis, dan kemampuan berbahasa mereka (Fatimah et al., 2022).

Di ruang anak, proses peminjaman permainan edukasi dilakukan secara terstruktur. Saat ini satu anak di batasi 3 permainan, satu kali peminjaman satu permainan saja, Anak diminta untuk menuliskan nama, usia, dan tanda tangannya pada formulir pinjaman sebelum meminjam. Pencatatan ini tidak hanya berfungsi sebagai data untuk melacak penggunaan permainan, tetapi juga berfungsi sebagai media edukasi untuk mengajarkan anak bahwa mereka memiliki tanggung jawab yang diperlukan saat meminjam dan mengembalikan permainan. Jadi, peminjaman permainan adalah bagian dari pembelajaran karakter tentang disiplin dan tanggung jawab. namun, untuk pengawasan yang lebih mudah, permainan harus dimainkan satu per satu. Petugas mengambil dan mengembalikan permainan sehingga tidak tercecer dan dapat langsung dikembalikan ketempatnya.

Pustakawan juga menata permainan dan memberi anak arahan singkat tentang cara menggunakannya dengan baik dan aman. Pustakawan menjelaskan aturan seperti tidak melempar permainan, tidak membawa permainan keluar dari area layanan, dan mengembalikannya setelah digunakan. Permainan edukasi bukan hanya alat bermain; mereka membangun karakter anak dengan mengajarkan mereka tanggung jawab, kemandirian, dan kedisiplinan. Dinding dan rak dihiasi dengan warna cerah seperti biru, hijau, dan merah untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Terbukti bahwa desain ruang seperti ini dapat menarik perhatian dan motivasi anak.

Permainan edukasi digunakan sebagai alat pembelajaran dan rekreasi. Misalnya, puzzle huruf dan angka membantu anak belajar bentuk huruf dan angka secara visual. Kembangkan kemampuan spasial, kreativitas, dan pemecahan masalah dengan membuat balok. Kartu bergambar membantu anak mengembangkan daya ingat dan memperkaya kosakata mereka melalui asosiasi gambar-kata. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukasi di perpustakaan mencakup banyak hal selain menyediakan fasilitas; itu juga mencakup strategi layanan, pengawasan, manajemen ruang, dan instruksi penggunaan. Hal

ini menunjukkan bahwa perpustakaan mengambil pendekatan komprehensif untuk menawarkan layanan berbasis bermain bagi anak-anak.

3. Peran Permainan Edukasi Terhadap Kunjungan Anak

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa permainan edukasi memainkan peran penting dalam meningkatkan jumlah anak yang mengunjungi Perpustakaan Proklamator Bung Hatta. Pustakawan mengatakan bahwa daya tarik utama yang menarik anak-anak untuk datang ke perpustakaan adalah kehadiran permainan. Banyak anak datang untuk bermain, tetapi juga membaca atau berinteraksi dengan koleksi lain. Ini sesuai dengan apa yang dikatakan seorang pustakawan,

"Iya, permainan itu berpengaruh untuk meningkatnya kunjungan. Anak-anak ke perpustakaan itu kadang pertama datang karena permainan dulu, baru tertarik membaca buku."

(Wawancara, 2025)

Fakta ini sesuai dengan penelitian, yang menunjukkan bahwa permainan edukatif membantu anak-anak terlibat lebih banyak dalam perpustakaan, terutama perpustakaan sekolah dan perpustakaan umum. Banyak anak yang pergi ke perpustakaan hanya untuk memainkan permainan tertentu, terutama permainan yang memiliki unsur visual yang menarik dan dapat dimainkan berulang kali tanpa bosan. Permainan seperti blok bangunan, puzzle kayu, atau blok magnet adalah contoh permainan seperti ini. Karena anak-anak mereka menunjukkan ketertarikan besar pada permainan setelah mencobanya di perpustakaan, antusiasme ini mendorong orang tua untuk menanyakan situs web atau toko mana yang dapat mereka beli. Fenomena ini menunjukkan bahwa permainan edukasi membangun hubungan emosional yang kuat antara anak dan perpustakaan selain berfungsi sebagai sarana rekreasi.

Anak-anak mengalami pengalaman positif melalui aktivitas bermain yang aman, menyenangkan, dan menantang secara kognitif, sehingga mereka mengasosiasikan perpustakaan dengan cara yang nyaman dan menyenangkan. Ruang anak berubah dari tempat formal yang biasanya dianggap hanya sebagai ruang membaca menjadi ruang rekreatif-edukatif yang memiliki banyak fungsi ketika perpustakaan dapat membuat pengunjung memiliki pengalaman yang menarik dan menyenangkan. menggambarkan situasi ini sebagai pengalaman perpustakaan yang positif, di mana pengguna, terutama anak-anak, membangun hubungan emosional dan kognitif yang positif dengan perpustakaan melalui pengalaman

sensorik dan interaksi sosial yang menyenangkan. Pengalaman positif ini memainkan peran penting dalam meningkatkan keinginan untuk berkunjung kembali ke balai bacaan.

Oleh karena itu, permainan edukasi adalah cara yang bagus untuk mendorong kunjungan perpustakaan yang berkelanjutan dan memainkan peran penting dalam mengubah cara anak melihatnya. Permainan edukatif membantu anak berpikir, memecahkan masalah, dan berinteraksi sosial secara kognitif. Anak akan lebih mudah terlibat dalam kegiatan membaca ketika mereka merasa nyaman secara emosional di ruang perpustakaan. Akibatnya, permainan edukasi tidak hanya meningkatkan jumlah kunjungan, tetapi juga membantu tujuan pendidikan dan literasi.

4. Kendala Dalam Implementasi

Ada beberapa masalah yang dihadapi pustakawan saat mengelola layanan ini, meskipun permainan edukasi berhasil digunakan. Kendala tersebut adalah

a. Jumlah permainan yang masih terbatas

Salah satu masalah utama bagi pustakawan dalam mengelola ruang anak adalah keterbatasan jumlah permainan yang dapat dimainkan. Pustakawan menyadari bahwa jumlah permainan yang dapat diakses tidak lagi sebanding dengan jumlah pengunjung yang secara bertahap meningkat. Ruang anak sering penuh dengan anak-anak yang ingin bermain permainan yang sama pada waktu tertentu, terutama selama akhir pekan dan libur sekolah. Akibatnya, mereka harus menunggu giliran yang lama. Baik anak-anak maupun pustakawan yang bertugas mengawasi situasi ini sering mengalami antrean dan ketidaknyamanan. Karena keterbatasan permainan seperti puzzle, balok susun, dan permainan logika, anak-anak lebih suka bermain permainan tertentu yang lebih populer. Namun, permainan lain mungkin tidak sesuai dengan usia anak. Pustakawan mengatakan bahwa banyak pengguna menyebabkan beberapa permainan rusak dengan cepat. Pada akhirnya, ini menambah beban kerja pemeliharaan dan mengurangi jumlah permainan yang layak digunakan.

Fenomena ini sejalan dengan situasi yang umum di perpustakaan umum Indonesia. Wahyu dan Rukiyati (2021) mengatakan bahwa perpustakaan umum sering mengalami kekurangan dana. Sebagian besar dana dialokasikan untuk koleksi buku dan kegiatan literasi formal, sementara jumlah dana yang dialokasikan untuk permainan edukatif atau fasilitas bermain relatif kecil. Akibatnya, sangat sulit bagi perpustakaan untuk memperbarui koleksi permainan secara berkala atau menambah jumlah permainan untuk memenuhi permintaan pengguna. Karena permainan edukatif berperan penting dalam mendukung proses

pembelajaran anak melalui pendekatan learning by playing, ketidakseimbangan ini berdampak langsung pada kualitas layanan. Karena tidak semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk bermain, keterbatasan fasilitas bermain dapat menyebabkan proses pembelajaran anak menjadi kurang efektif dan mengurangi kesempatan anak untuk mengeksplorasi berbagai bentuk permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial mereka. Selain itu, keterbatasan permainan juga dapat menyebabkan perpustakaan tidak efektif sebagai ruang rekreatif-edukatif yang inklusif.

b. Kerusakan permainan yang disebabkan oleh penggunaan intensif

Kerusakan permainan menjadi salah satu hambatan yang paling sering ditemukan saat menerapkan permainan edukasi di ruang belajar anak-anak. Hasilnya menunjukkan bahwa puzzle dan kartu bergambar adalah jenis permainan yang paling rentan mengalami kerusakan karena keduanya menuntut aktivitas bongkar pasang terus-menerus. Permainan mudah terlipat, patah, tercecer, atau bahkan hilang sebagian karena digunakan secara teratur dan digunakan oleh banyak anak usia dini. Kerusakan seperti ini mengurangi nilai edukatif permainan dan menurunkan daya tahannya. Misalnya, puzzle yang kehilangan satu atau dua keping menjadi sulit digunakan sebagai alat belajar yang utuh, sehingga kurang efektif dalam melatih keterampilan logika dan spasial anak. Ini juga terjadi pada kartu bergambar yang lusuh dan rusak, yang membuat gambar atau tulisan tidak terbaca dengan jelas.

Kerugian permainan ini tidak hanya menurunkan kualitas pengalaman bermain anak, tetapi juga mengganggu kenyamanan dan kepuasan pengguna layanan. Anak-anak tidak terlalu tertarik untuk menggunakan permainan yang rusak atau tidak lengkap, sehingga pengalaman rekreatif dan edukatif di perpustakaan berkurang. Dalam jangka panjang, situasi ini dapat memengaruhi cara anak melihat layanan ruang anak. Nur Fatimah et al. (2022) menyatakan bahwa permainan edukatif yang digunakan secara intensif membutuhkan perawatan yang teratur dan sistematis agar dapat mempertahankan fungsi edukatifnya. Jika permainan tidak dirawat dengan baik, bukan hanya nilai fungsionalnya akan hilang, tetapi juga berpotensi menjadi tidak layak digunakan karena keamanan dan manfaat pendidikannya. Kondisi ini juga selaras dengan temuan beberapa penelitian perpustakaan anak yang menunjukkan bahwa fasilitas yang rusak menurunkan minat kunjungan dan keterlibatan anak dalam bermain dan literasi.

Kerusakan permainan menambah beban pustakawan. Mereka harus meluangkan waktu untuk memeriksa kondisi game, mencari bagian yang hilang, atau bahkan memperbaiki

kerusakan kecil yang muncul hampir setiap hari. Ketika ada banyak pengunjung, kerusakan lebih sering terjadi, yang berdampak pada tugas pustakawan lainnya, seperti layanan referensi atau pendampingan belajar. Tidak adanya tenaga bantuan khusus di ruang anak juga menghambat proses perbaikan dan pengecekan permainan.

Dengan demikian, fakta ini menunjukkan bahwa manajemen koleksi non-buku, termasuk permainan edukasi, sangat penting untuk layanan ruang anak. Akibatnya, kerusakan permainan yang disebabkan oleh penggunaan intensif merupakan masalah bukan hanya teknis tetapi juga masalah yang berkaitan dengan manajemen koleksi, layanan, dan pengalaman pengguna perpustakaan.

c. Kurangnya tenaga pendamping saat pengunjung ramai

Pustakawan mengatakan mereka kesulitan mengawasi semua anak yang menggunakan permainan saat perpustakaan penuh. Pustakawan harus mengawasi secara langsung banyak anak yang datang tanpa orang tua, sehingga mereka juga harus melakukan tugas pelayanan lainnya seperti memberikan informasi, mengatur koleksi, dan meminjam buku. Anak-anak sering tidak mengawasi dengan baik karena beban kerja ganda ini, terutama ketika mereka aktif bermain dan berpindah dari satu permainan ke permainan lain. Sebagaimana dicatat dalam Standar Layanan Perpustakaan Anak yang diterbitkan oleh IFLA (2015), keterbatasan jumlah staf di perpustakaan layanan anak adalah masalah umum yang sering dihadapi oleh perpustakaan layanan anak di berbagai negara.

Kurangnya tenaga pendamping dapat menyebabkan risiko seperti kehilangan permainan, kerusakan, atau penggunaan permainan yang melanggar aturan keselamatan. Selain itu, kondisi ini dapat menurunkan kualitas layanan karena pustakawan tidak dapat memberikan pendampingan edukatif yang optimal. Sebaliknya, anak-anak yang tidak diawasi dengan baik dapat mengganggu orang lain dan menggunakan permainan secara tidak tepat. Oleh karena itu, untuk menjaga kualitas layanan permainan edukasi di ruang anak, ada dua langkah strategis yang harus diambil: penambahan tenaga pendamping atau relawan dan pelibatan orang tua.

"Sering terjadi anak tidak didampingi. Padahal aturan kami anak di bawah 9 tahun harus didampingi pendamping."(Wawancara, 2025)

5. Upaya Pustakawan Dalam Mengatasi Kendala

Untuk memastikan bahwa layanan permainan edukatif beroperasi dengan baik, pustakawan melakukan banyak upaya manajerial dan teknis. Ini termasuk:

- **Perawatan permainan teratur**

Salah satu cara penting untuk memastikan bahwa layanan permainan edukatif tetap ada di ruang anak adalah dengan menjaganya dengan baik. Untuk memastikan bahwa setiap permainan aman, bersih, dan layak digunakan oleh anak-anak, pustakawan melakukan pemeriksaan rutin. Perawatan ini tidak hanya membersihkan permukaan permainan seperti balok susun, teka-teki, dan kartu bergambar secara teratur, tetapi juga memperhatikan bagian-bagian kecil yang mungkin hilang atau rusak karena penggunaan intens. Kerusakan kecil seperti sudut puzzle yang rusak, potongan balok yang longgar, atau kartu bergambar yang mulai kusut dapat diperbaiki secara mandiri oleh pustakawan agar permainan tetap nyaman dimainkan dan tidak mengurangi pengala. Selain itu, pustakawan akan berusaha mengganti bagian yang hilang jika ditemukan bahwa itu mengganggu operasi permainan. Mereka bisa melakukannya melalui reparasi internal, membeli bagian pengganti, atau membuat saran untuk pengadaan baru untuk pengelola.

Perpustakaan bertanggung jawab untuk menjaga keselamatan anak karena permainan yang rusak dapat tersangkut, tergores, atau tertelan jika bagian kecilnya lepas. Oleh karena itu, aktivitas perawatan tidak hanya mempertahankan kualitas fisik permainan, tetapi juga memastikan bahwa fungsi pendidikan tetap berlanjut, permainan menjadi menyenangkan, dan anak-anak tetap aman sebagai pengguna utama layanan.

- **Peminjaman permainan satu anak maksimal 3 kali pergantian**

Untuk memastikan bahwa aktivitas bermain tetap terkendali dan permainan tidak menumpuk pada satu anak saja, pustakawan menerapkan sistem pembatasan peminjaman permainan. Menurut aturan, setiap anak hanya dapat meminjam satu permainan setiap kali. Mereka dapat meminjam permainan hingga tiga kali dalam satu kunjungan. Proses ini didokumentasikan dalam buku peminjaman permainan, di mana anak-anak diminta untuk mencatat nama, usia, dan permainan apa yang mereka pinjam dan kembalikan. Prosedur ini memberikan pengalaman edukatif bagi anak selain membantu pustakawan mengontrol penggunaan permainan. Anak-anak diperkenalkan dengan konsep dasar tentang tanggung jawab, kemandirian, dan disiplin dengan menulis identitas dan tanda tangan peminjaman dan pengembalian. Ini adalah komponen dari pembelajaran karakter melalui kegiatan literasi.

Selain itu, sistem pembatasan membantu pustakawan mengatur distribusi permainan sehingga seluruh anak memiliki akses yang seimbang ke permainan yang mereka inginkan. Aturan ini sangat berguna untuk mengurangi penumpukan permainan tertentu dan

mencegah konflik anak ketika perpustakaan penuh. Proses pencatatan yang terstruktur juga membantu pustakawan menilai permainan yang paling sering dipinjam, kondisi permainan yang rusak dengan cepat, dan waktu puncak kunjungan ruang anak. Rekomendasi untuk perawatan dan pengadaan game baru didasarkan pada data ini. Oleh karena itu, sistem peminjaman ini merupakan bagian dari desain layanan bermain-belajar berbasis literasi yang mendukung perkembangan karakter dan perilaku sosial anak di perpustakaan. Itu juga merupakan mekanisme administratif.

- **Pustakawan mengusulkan penambahan permainan baru**

Sebagai bagian dari upaya mereka untuk meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada anak-anak di ruang kelas, pustakawan secara aktif mengusulkan penambahan permainan baru setiap tahun. Untuk memungkinkan proses pengadaan yang disesuaikan dengan prioritas perpustakaan, usulan ini diajukan menjelang akhir periode anggaran. Keinginan untuk menambah koleksi bukanlah satu-satunya alasan untuk rekomendasi ini; itu lebih dekat dengan tuntutan pengguna dan kondisi permainan saat ini. Memperbarui koleksi permainan edukatif adalah langkah penting untuk menjaga kualitas pengalaman belajar anak karena beberapa permainan yang digunakan oleh anak-anak sering mengalami kerusakan karena penggunaan intens. Akibatnya, kerusakan ini dapat berdampak pada fungsi edukatif permainan, sehingga perlu diperbarui.

Selain itu, dunia permainan edukatif berkembang dengan sangat cepat, yang mendorong perpustakaan untuk terus mengubah jenis permainan yang mereka miliki. Agar layanan tetap menarik dan kompetitif, perpustakaan harus menyediakan permainan yang relevan dengan perkembangan kognitif, sosial, dan teknologi anak. Pustakawan mempertimbangkan banyak hal saat memilih permainan baru. Ini termasuk manfaat pedagogis, pengembangan kemampuan berpikir, keamanan alat, dan grafis yang menarik bagi anak. Misalnya, permainan berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) seperti blok magnet, permainan logika tingkat lanjut seperti sudoku anak-anak atau teka-teki pintar, dan permainan yang membantu pemahaman visual dan awal bahasa. Perpustakaan dapat membantu membentuk generasi yang kritis, kreatif, dan kolaboratif dengan memasukkan permainan yang berfokus pada keterampilan abad 21.

Pembaruan berkala dalam permainan juga membantu pengguna tidak jenuh. Jika tidak ada variasi baru, anak-anak cenderung cepat bosan dengan permainan yang sama. Karena itu, rotasi dan pengadaan permainan sangat penting untuk menjaga tingkat kunjungan

yang stabil. Selain itu, variasi permainan mendorong anak untuk mengeksplorasi lebih banyak aktivitas belajar melalui bermain, yang menghasilkan durasi kunjungan yang lebih lama dan interaksi mereka dengan lingkungan perpustakaan. Oleh karena itu, proses pengadaan permainan baru bukan sekadar menambah koleksi; itu adalah strategi layanan yang menunjukkan bahwa perpustakaan dapat mengikuti perkembangan zaman dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Pengadaan ini menunjukkan komitmen perpustakaan untuk mendukung pendekatan pembelajaran berbasis permainan, yang semakin populer dalam pendidikan anak usia dini. Perpustakaan sekarang bukan hanya tempat penyimpanan buku; mereka sekarang ruang belajar interaktif yang menggunakan permainan sebagai alat awal untuk belajar. Perpustakaan dapat meningkatkan pengalaman bermain-belajar anak, mempertahankan daya tarik ruang anak, dan memperkuat peran mereka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menjawab tujuan untuk mengkaji peran permainan edukatif dalam pengembangan layanan ruang anak di Perpustakaan Proklamator Bung Hatta dengan menunjukkan bahwa pemanfaatan beragam permainan, seperti blok bangunan, puzzle kayu, blok magnet, dan permainan logika, secara nyata mendorong anak untuk datang, tinggal lebih lama, dan melakukan kunjungan ulang ke perpustakaan. Permainan tidak hanya meningkatkan kualitas rekreasi, tetapi juga mendukung proses pembelajaran melalui pengembangan aspek motorik, kognitif, sosial, dan emosional, sekaligus memperkuat pembelajaran huruf, angka, warna, pola, strategi, dan kerja sama. Kecenderungan kunjungan ulang menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang positif berkontribusi pada hubungan jangka panjang anak dengan perpustakaan, sejalan dengan prinsip *positive book experience* yang dirumuskan oleh IFLA (2015). Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah kendala, seperti keterbatasan jenis permainan, kekurangan pendamping, keterbatasan ruang, serta kerusakan akibat pemakaian intensif, yang telah direspons secara proaktif oleh pustakawan melalui perawatan rutin, instruksi penggunaan, perjanjian peminjaman, dan pengadaan permainan baru.

Studi ini berkontribusi secara teoretis dengan menegaskan pentingnya permainan edukatif sebagai komponen integral layanan perpustakaan anak kontemporer yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk meningkatkan

kunjungan dan memperkuat fondasi literasi anak sejak dini. Secara praktis, temuan ini memberikan dasar bagi pengembangan desain layanan ruang anak yang lebih interaktif dan berpusat pada kebutuhan perkembangan anak, dengan menjadikan permainan edukatif sebagai instrumen untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna di perpustakaan.

Berdasarkan temuan dan kendala yang teridentifikasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih jauh efektivitas penambahan variasi permainan secara berkala dan penyediaan permainan berjenjang sesuai kelompok usia 3–5 tahun, 6–8 tahun, dan 9–12 tahun dalam meningkatkan kunjungan dan keterlibatan literasi anak. Penelitian lanjutan juga dapat mengevaluasi secara empiris dampak program terpadu yang menggabungkan permainan dan literasi perpustakaan, seperti *Play and Read Time*, *Puzzle to Storytelling*, dan *Math Through Games*, serta menganalisis peran orang tua sebagai *co-facilitator* pendidikan dan kompetensi pustakawan dalam manajemen permainan edukatif dan psikologi perkembangan anak. Selain itu, pengembangan dan pengujian aplikasi sederhana untuk melacak penggunaan permainan, tingkat kerusakan, dan frekuensi peminjaman dapat dijadikan fokus studi berikutnya untuk mendukung digitalisasi pengelolaan permainan edukatif di perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

Antara News. (2022, September 8). Literacy development index continues to improve: National Library. *ANTARA News*. https://en.antaranews.com/news/248649/literacy-development-index-continues-to-improve-national-library

Blumberg, F. C. (2024). Current state of play: Children's learning in the context of digital games. *Journal of Children and Media, 18*(2), 293–299. https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482798.2024.2335725

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.

Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif sebagai Sumber Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 7*(1), 44–56. https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436

Gui, Y. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: A meta-analytic review. *International Journal of STEM Education, 10*, Article 36. https://stemeducationjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40594-023-00424-9

Intisari, I., Hasmawaty, H., & Hasbur, H. S. (2025). The effect of 3D-based educational games on literacy skills in Group B children. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini, *10*(1), 103–112. https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/assibyan/article/view/11228 [Broken link]

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Patni, P., Zannah, F., & Amisyah, S. (2024). Pengembangan App Permainan Edukasi pada Anak Usia Dini: Evolution of Educative Games App for Old Children at This Age. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi,* *2*(4), 73–85. https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/687

Shortridge, H. (2022). Tiny hands, big impact: Play's role in early literacy. *Children & Libraries,* *20*(2), 12–17. https://journals.ala.org/index.php/cal/article/download/7800/10864

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wulandari, Y., Bina Ilmiah, A., & Tresnawan, H. A. (2025). The role of educational games in promoting students' visit at Sony Sugema Library. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 21*(1), 221–235. https://doi.org/10.22146/bip.v21i1.18483

Zega, R. F. W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* *4*(2), 53–64. https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108

Zhu, Y. (2024). Designing preschool children's educational games for enlightenment through decision analysis methods. *Multimedia Tools and Applications*. https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-024-19803-7