



PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP APLIKASI *LET'S READ DIGITAL LIBRARY*

Firda Farhani¹, Adi Prasetyawan², Didin Widyartono^{3*}

Universitas Negeri Malang

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 12 Mei 2022

Accepted: 23 Juni 2022

Published: 24 Juni 2022

Keyword:

Persepsi Orang Tua, *Let's Read Digital Library*, Gadget

ABSTRACT

Terbatasnya akses di masa pandemi menyebabkan penggunaan gadget oleh anak-anak meningkat. Penggunaan gadget oleh anak-anak banyak dimanfaatkan untuk mengakses media sosial dan hiburan. Untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget maka diperlukan peranan orang tua untuk mengarahkan, mendampingi, dan mengawasi anak untuk mengakses konten edukatif sehingga penggunaan gadget pada anak dapat memberikan manfaat. Konten edukatif yang dapat diberikan pada anak salah satunya yaitu aplikasi *Let's Read Digital Library*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa a) persepsi orang tua terhadap koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu koleksi yang disediakan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan informasi pemustaka; b) persepsi orang tua terhadap pemustaka pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu koleksi dapat dimanfaatkan sebagai media literasi, edukasi, dan hiburan; c) persepsi orang tua terhadap fasilitas pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu fitur-fitur yang disediakan dapat memudahkan pemustaka untuk mengakses aplikasi.

PENDAHULUAN

Penyebaran wabah penyakit Covid-19 di Indonesia semakin massif sehingga menyebabkan diberlakukannya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang bertujuan untuk membatasi aktivitas masyarakat di beberapa daerah yang memiliki kasus

*Corresponding author.

E-mail addresses: firdafarhani.1702146@students.um.ac.id (Firda Farhani)

ISSN: 2579-3802 (Online)-BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

infeksi Covid-19 yang tinggi. PSBB seperti yang telah diatur dalam Permenkes No.9 Tahun 2020 pada pasal 13 diantaranya meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat/fasilitas umum, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, dan pembatasan kegiatan lainnya terkait aspek pertahanan dan keamanan (Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2020)

Terbatasnya akses di masa pandemi tersebut mendorong masyarakat untuk memanfaatkan gadget guna menunjang kegiatan belajar, bekerja, maupun mencari informasi dan hiburan. Gadget merupakan alat elektronik yang memiliki fungsi praktis seperti dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi, media hiburan, ataupun media informasi (KBBI, 2008). Pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, penggunaan gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, tetapi juga digunakan oleh anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei KPAI mengenai kepemilikan gadget pada anak di masa pandemi yang menunjukkan hasil sebesar 71.3% gadget dimiliki sendiri, 17.1% gadget pinjam pada orang tua, serta 11.6% gadget dimiliki anak bersama dengan orang tua (KPAI, 2021). Pada masa pandemi, gadget sangat membantu anak untuk menunjang kegiatan belajar secara daring (dalam jaringan). Selain digunakan untuk belajar, hasil survei KPAI menunjukkan bahwa 79% orang tua juga memberikan izin pada anak untuk menggunakan gadget sebagai sarana mencari pengetahuan, sarana informasi, serta sarana untuk menunjang kegiatan produktif anak seperti membuat video, menulis, ataupun untuk aktualisasi diri (KPAI, 2021).

Namun pada kenyataannya, penggunaan gadget oleh anak lebih banyak digunakan untuk mengakses media hiburan seperti media sosial dan *Youtube*. Hal ini dapat dilihat hasil statistik telekomunikasi Indonesia tahun 2020 yang menunjukkan tujuan mengakses internet oleh penduduk usia 5 tahun ke atas lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial, mencari informasi atau berita, serta hiburan (Badan Pusat Statistik, 2020). Adapun hasil survei yang dilakukan KPAI menunjukkan hasil yang sama yaitu anak lebih banyak menggunakan gadget untuk *chatting* dengan teman, nonton *Youtube*, mencari informasi, dan mengakses media sosial (KPAI, 2021). Melihat hal tersebut, peranan orang tua untuk mendampingi dan mengawasi kegiatan anak dalam menggunakan gadget sangat diperlukan supaya tujuan penggunaan gadget oleh anak tetap sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang tua. Selain itu, penggunaan gadget pada anak tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua dapat membawa dampak negatif seperti kecanduan gadget yang dapat menyebabkan keterlambatan bicara dan bahasa, berkurangnya perhatian anak, menyebabkan masalah dalam

belajar, menyebabkan rasa cemas, gelisah, dan khawatir, menyebabkan depresi masa anak-anak, serta dapat menimbulkan dampak negatif pada karakter anak (Eka, Budi, Bimbingan, Islam, & Ponorogo, 2020)

Selain dampak negatif, gadget juga dapat membawa dampak positif pada anak jika digunakan secara bijak. Salah satu dampak positif yang dapat diperoleh yaitu dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa anak seperti dapat memudahkan anak untuk mengenal kosa kata baru, dapat melatih kemampuan bahasa asing, dapat memudahkan anak mengenal tulisan, dapat menjadikan anak lebih interaktif, serta dapat merangsang kreativitas anak (Dianputra, 2021). Untuk mengoptimalkan aspek bahasa tersebut orang tua perlu mengarahkan anak untuk melihat konten-konten edukatif seperti mengarahkan untuk menggunakan perpustakaan digital. Perpustakaan digital merupakan perpustakaan yang di dalamnya terdapat informasi dan koleksi digital yang dilayankan secara digital dengan bantuan teknologi informasi (Sayekti & Mardianto, 2019, p. 2).

Salah satu perpustakaan digital yang dapat dimanfaatkan orang tua yaitu aplikasi *Let's Read Digital Library*. Aplikasi *Let's Read Digital Library* merupakan perpustakaan digital khusus anak yang dapat diakses secara *online* dan gratis melalui aplikasi Play Store di android serta link *website* <http://reader.letsreadasia.org>. *Let's Read Digital Library* memiliki visi dan misi untuk membudayakan kegemaran membaca pada anak Indonesia sejak dini melalui penyediaan konten buku cerita edukatif dengan beragam pilihan bahasa asing dan daerah. Pemanfaatan perpustakaan digital pada anak dapat mengoptimalkan aspek bahasa anak melalui kegiatan membaca. Selain aspek bahasa, kegiatan membaca juga dapat memberikan manfaat lain pada anak seperti menumbuhkan rasa percaya diri anak, dapat meredakan kemarahan anak, dapat mengatasi kecanduan gadget pada anak, memperkaya kosa kata supaya anak terampil berbicara dan mencintai buku, dapat meningkatkan daya berpikir anak, mengoptimalkan kemampuan membaca dan menulis anak, dan melatih kemampuan berpikir kritis (Kurniawan Heru, 2018) . Perpustakaan digital juga dapat dimanfaatkan orang tua sebagai sebagai sarana pendidikan, informasi, serta rekreasi untuk anak (Undang Undang No. 43 Tahun 2007, 2007).

Untuk melihat bagaimana pandangan orang tua terhadap pemanfaatan gadget sebagai media membaca melalui penggunaan aplikasi *Let's Read Digital Library* pada anak, maka peneliti ingin mengetahui mengenai persepsi orang tua terhadap aplikasi *Let's Read Digital Library*. Persepsi merupakan proses seseorang dalam mengelompokkan dan menginterpretasikan sebuah informasi sensoris yang diperoleh dari panca indera untuk menghasilkan informasi yang dapat dimengerti atau bermakna ((King, 2017, p. 130). Orang

tua dalam penelitian ini diartikan sebagai ayah dan ibu kandung atau orang-orang yang dianggap tua dan dihormati (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Dalam penelitian ini orang tua berperan sebagai pemustaka yang akan memberikan persepsi terhadap perpustakaan digital yaitu *Let's Read Digital Library*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua merupakan pandangan orang tua atau orang yang lebih dewasa terhadap objek yang dipersepsikan untuk mendapatkan pemahaman dan penilaian mengenai objek tersebut.

Tujuan penelitian ini yaitu a) untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library*; b) untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap pemustaka pada aplikasi *Let's Read Digital Library*; serta c) untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap fasilitas pada aplikasi *Let's Read Digital Library*. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmiah dalam pengembangan ilmu perpustakaan terutama dalam hal persepsi pemustaka terhadap perpustakaan digital. Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat a) Bagi perpustakaan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran dan evaluasi untuk mengembangkan perpustakaan digital khususnya pada aplikasi *Let's Read Digital Library*; b) Bagi penulis, penelitian ini dapat memberikan pembelajaran dan pengetahuan baru terkait dengan persepsi pemustaka terhadap perpustakaan digital; serta c) Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian sejenis yang membahas mengenai persepsi pemustaka terhadap perpustakaan digital. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori Rahayu mengenai aspek perpustakaan digital yang terdiri dari a) koleksi digital yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan pemustaka serta perkembangan TIK; b) pemustaka yang dapat memanfaatkan perpustakaan digital tanpa terbatas pada lokasi perpustakaan berada; c) fasilitas yang dapat memudahkan pemustaka dalam mengakses perpustakaan digital; d) sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan profesional untuk mengelola perpustakaan digital (Rahayu, 2014).

Penelitian mengenai persepsi pemustaka terhadap perpustakaan digital juga pernah dilakukan sebelumnya oleh Rahmawati Mulyaningtyas dan Bagus Wahyu Setyawan dengan judul "*Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini*". Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *Let's Read* untuk membaca nyaring, bahan bacaan dalam aplikasi *Let's Read* yang dapat digunakan untuk membaca nyaring, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi *Let's Read* dalam membaca nyaring untuk anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu metode penelitian deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa

aplikasi *Let's Read* dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membaca nyaring. Selain itu, bahan bacaan pada aplikasi *Let's Read* dapat mendukung pemertahanan bahasa ibu serta dapat mengasah kemampuan bahasa asing anak karena terdapat fitur multi bahasa. Serta aplikasi *Let's Read* memiliki beberapa kelebihan seperti dapat diakses dengan gratis secara luring maupun daring, konten cerita mengembangkan dan melestarikan cerita rakyat, menampilkan ilustrasi yang menarik, bahasa yang digunakan jelas dan singkat, serta konten cerita yang ditampilkan beragam dan sesuai dengan lingkungan sekitar anak (Mulyaningtyas & Bagus Wahyu Setyawan, 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tujuan penelitian yang mana pada penelitian terdahulu berfokus untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi *Let's Read* sebagai media membaca nyaring, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap aplikasi *Let's Read Digital Library*.

Adapun penelitian terdahulu lain yang dilakukan oleh Endang Sri Martuti, dkk dengan judul "*Literacy Literature Learning with Let's Read Applications in the Pandemic Era*". Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Let's Read* oleh siswa sekolah dasar sebagai pembelajaran literasi di masa pandemi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Let's Read* dapat digunakan siswa untuk menunjang kegiatan literasi selama belajar di rumah pada masa pandemi. Adapun kegiatan pembelajaran literasi yang dapat dilakukan guru pada siswa dengan menggunakan aplikasi *Let's Read* yaitu seperti membuat video *story telling*, mengunggah video *story telling* di media sosial, serta membuat ringkasan mengenai pesan dari cerita yang disampaikan atau menulis kembali cerita menggunakan bahasa sendiri (Samsiyah, v. Teguh S, & Endang Sri Martuti, 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada tujuan penelitian yang mana pada penelitian terdahulu berfokus untuk menjelaskan bagaimana pemanfaatan aplikasi *lets read* sebagai media pembelajaran literasi di masa pandemi oleh siswa sekolah dasar, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap aplikasi *Let's Read Digital Library*.

Berdasarkan pada permasalahan serta penelitian terdahulu, maka peneliti perlu melakukan penelitian mengenai "*Persepsi Orang Tua terhadap Aplikasi Lets Read Digital Library*" karena menguraikan pemanfaatan gadget oleh orang tua sebagai media membaca pada anak-anak ditengah tingginya tingkat intesitas anak menggunakan gadget untuk mengakses media sosial dan hiburan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Objek dalam penelitian ini yaitu aplikasi *Let's Read Digital Library* versi 1.0. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 15 informan utama dan 1 informan pendukung. Informan utama didapatkan dari hasil pencarian melalui tagar #21Harimembacanyaringbersamaletsread di Instagram. Sedangkan 1 informan pendukung merupakan Program Officer *Let's Read Digital Library* yang akan memberikan data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Berikut data informan dalam penelitian ini serta grafik mengenai data pekerjaan informan dan usia anak yang menggunakan aplikasi *Let's Read Digital Library*:

Tabel 1. Data Informan Penelitian

No.	Nama Narasumber	Pekerjaan	Usia Anak
1.	Ageng Nurmalasari	Ibu Rumah Tangga	3 Tahun
2.	Mutaminah	Ibu Rumah Tangga	4 Tahun
3.	Victoria Dian	Ibu Rumah Tangga	10 Tahun, 7 Tahun, dan 2 Tahun
4.	Saraswati Ruslan	Ibu Rumah Tangga	2 Tahun
5.	Irma Permata Sari	Ibu Rumah Tangga	2 Tahun
6.	Retnaningtyas Armeiyanti	Pegawai Negeri Sipil	4 Tahun dan 2 Tahun
7.	Ardhita Sekar	Ibu Rumah Tangga	2 Tahun
8.	Desi Irma S.	Ibu Rumah Tangga	6 Tahun
9.	Tri Ratna Widiastuti	Ibu Rumah Tangga	2 Tahun dan 1 Tahun
10.	Ika	Dosen	7 Tahun
11.	Kadek Ridoi Rahayu	Dosen	2 Tahun
12.	Arina Nur Azizah	Ibu Rumah Tangga	3 Tahun
13.	Anna Elfira Prabandari Assa	Freelancer	3 Tahun
14.	Femy Amalia A.P	Ibu Rumah Tangga	2 Tahun
15.	Imani Siti Amaliah	Peg Negeri Sipil	4 Tahun
16.	Aryasatyani Sintadewi	Program Officer <i>Let's Read Digital Library</i>	-

Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan studi dokumentasi dengan menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan pedoman studi dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Serta untuk memeriksa keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, aspek sumber daya manusia (SDM) tidak diteliti karena pada aplikasi *Let's Read Digital Library* tidak terdapat fitur yang dapat melihat kinerja,

karakteristik, maupun sikap pustakawan dalam melayani pemustaka. Adapun berikut hasil pembahasan yang terdiri dari (a) persepsi orang tua terhadap koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library*; (b) persepsi orang tua terhadap pemustaka pada aplikasi *Let's Read Digital Library*; (c) persepsi orang tua terhadap fasilitas pada aplikasi *Let's Read Digital Library*

Persepsi Orang Tua terhadap Koleksi pada Aplikasi Let's Read Digital Library

Koleksi menjadi salah satu aspek utama dalam penyelenggaraan sebuah perpustakaan. Pada perpustakaan digital, koleksi yang dilayangkan pada pemustaka berupa koleksi digital seperti buku elektronik, jurnal elektronik, serta multimedia. Dalam pengembangan koleksi digital harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan pemustaka serta perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (Rahayu, 2014). Aplikasi *Let's Read Digital Library* merupakan perpustakaan digital khusus anak dengan rentang usia PAUD sampai sekolah dasar yang menyediakan beragam koleksi cerita bergambar yang dapat diakses secara digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, koleksi yang disediakan pada aplikasi *Let's Read Digital Library* sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan informasi pemustakanya seperti koleksi yang disediakan memiliki jenjang level mulai dari level 1 sampai 5 yang dapat memudahkan orang tua untuk mencari koleksi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Ediasari menjelaskan bahwa jenjang level baca pada anak dibutuhkan untuk menyesuaikan koleksi dengan kebutuhan anak (Fadhilah & Rahmawati, 2020). Selain jenjang baca, tema yang disediakan juga bervariasi dan sesuai untuk usia anak karena tema yang disediakan sederhana dan ringan seperti terdapat tema *Superhero*, *Critical Thinking*, *Science*, *Adventure*, *Problem Solving*, *Health*, serta *Family & Friendship*.

Selain harus memperhatikan kesesuaian koleksi dengan usia anak, koleksi atau bahan bacaan untuk anak juga harus memperhatikan kualitas isi, pesan moral, nilai-nilai karakter, serta bahasa pengantar cerita yang digunakan (Ramadhani & Tiffanie Tjendrani, 2021). Orang tua memberikan persepsi bahwa konten cerita yang ditampilkan pada koleksi aplikasi *Let's Read Digital Library* mengandung pesan moral, mengandung pengetahuan, serta kearifan lokal Indonesia seperti mengenalkan tokoh nasional, tradisi, adat istiadat, serta makanan tradisional. Konten cerita ditampilkan dengan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik sehingga dapat menarik minat baca anak. Ilustrasi sendiri menurut Rohidi merupakan sebuah gambar yang dapat membantu pembaca untuk menjelaskan dan memahami makna dari sebuah tulisan. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi untuk menarik perhatian pembaca, sebagai

sarana berkomunikasi, serta untuk memberikan hiburan pada pembaca (Sammona & Maeni, 2019).

Adapun beberapa kekurangan yang dirasakan orang tua pada aspek koleksi seperti koleksi pada level 1 kurang bervariasi, pilihan tema yang disediakan kurang spesifik, kualitas alih bahasa kurang bagus, penulis dan *illustrator* kurang beragam, serta koleksi tidak melalui proses *field testing* karena terdapat alur cerita dan konflik yang kurang jelas. *Field testing* merupakan proses uji coba membacakan koleksi pada anak-anak untuk melihat apakah penggunaan bahasa serta ilustrasi yang ditampilkan dalam koleksi sudah dapat dimengerti oleh anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Program Officer *Let's Read Digital Library*, diketahui bahwa koleksi yang disediakan tidak melewati *field testing*, namun untuk kualitas koleksi yang diterbitkan sudah disesuaikan dengan standard *Let's Read* seperti diantaranya koleksi berbentuk cerita bergambar, koleksi dibuat berdasarkan jenjang baca dari 0 sampai 5 untuk anak usia PAUD dan SD, topik yang disediakan harus beragam, menarik, serta menyenangkan untuk anak.

Persepsi Orang Tua terhadap Pemustaka pada Aplikasi Let's Read Digital Library

Aspek utama lainnya yaitu pemustaka. Pemustaka pada perpustakaan digital tidak terbatas pada lokasi perpustakaan itu berada sehingga selama memenuhi kriteria anggota suatu perpustakaan digital maka masyarakat dapat memanfaatkan layanan yang disediakan (Rahayu, 2014). Pada aplikasi *Let's Read Digital Library* tidak terdapat fitur *login* atau fitur pendaftaran keanggotaan perpustakaan serta tidak ada persyaratan kriteria tertentu untuk menjadi anggota *Let's Read Digital Library* sehingga masyarakat dapat bebas mengakses dan memanfaatkan layanan yang disediakan. Adapun keputusan orang tua untuk memanfaatkan aplikasi *Let's Read Digital Library* di dorong oleh beberapa hal berikut ini:

Media literasi

Aplikasi *Let's Read Digital Library* dapat dijadikan media untuk mengenalkan literasi bahasa dan meningkatkan minat baca pada anak karena ragam koleksi dan ilustrasi yang ditampilkan dapat menarik minat anak untuk membaca. Penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa koleksi pada aplikasi *Let's Read* dapat dimanfaatkan sebagai media literasi karena konten cerita yang disediakan tidak hanya berupa cerita fiksi tetapi juga banyak mengangkat konten cerita yang sesuai dengan dunia anak seperti konten cerita mengenai guru, permasalahan sosial, lingkungan perkotaan, lingkungan pedesaan, suasana bermain, ilmu pengetahuan alam, dan lain sebagainya (Samsiyah et al., 2020).

Koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library* dimanfaatkan orang tua untuk melakukan kegiatan literasi seperti membaca nyaring pada anak sejak dini. Membudayakan kebiasaan sejak dini pada anak dilakukan karena melalui membaca orang tua dapat menggali bakat dan potensi anak, melatih daya pikir dan konsentrasi, memperluas wawasan, mengasah kreativitas, serta dapat menjadi cikal bakal pemberdayaan manusia yang cerdas dan berintelektual (Shofaussamawati, 2016). Kegiatan membaca pada aplikasi *Let's Read Digital Library* juga dapat merubah pandangan anak mengenai fungsi gadget yang mana tidak hanya dapat digunakan untuk bermain dan menonton, tetapi gadget juga dapat digunakan untuk membaca.

Media edukasi

Aplikasi *Let's Read Digital Library* dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi untuk anak karena konten cerita yang disajikan dapat menambah wawasan, melatih anak untuk berfikir kritis, memahami makna dari suatu cerita, meningkat rasa percaya diri anak, memperkaya bahasa dan kosa kata anak, menstimulus anak untuk mencoba hal baru, meningkatkan kemampuan komunikasi anak, serta menstimulus perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, konten cerita yang disajikan juga dapat merubah perilaku anak seperti anak menjadi lebih rajin mandi setelah membaca koleksi berjudul "*Bonti dan Pasukan Gelembung*" serta anak memiliki inisiatif untuk membantu orang tua setelah membaca koleksi berjudul "*Sepatu Bot Malik*". Adanya perubahan perilaku pada anak tersebut merupakan salah satu hasil belajar yang diperoleh anak dari membaca. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Sarahaswati & Kusumahwati, 2016).

Koleksi-koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library* juga dapat membantu orang tua untuk mengoptimalkan perkembangan anak khususnya pada aspek moral, kognitif, dan bahasa yang tercantum dalam Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak (STTPA) (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Koleksi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan aspek-aspek tersebut karena koleksi mengandung (a) aspek moral seperti menampilkan nilai-nilai moral seperti toleransi, menjaga lingkungan, serta berperilaku baik; (b) aspek kognitif seperti koleksi dapat memberikan pengetahuan baru pada anak, koleksi dapat membantu anak untuk berfikir logis seperti membantu anak mengenal sebab-akibat sebuah peristiwa dalam cerita, serta koleksi dapat membantu anak berfikir simbolik seperti mengenal huruf, mengenal angka, dan dapat merepresentasikan imajinasi anak melalui ilustrasi yang disajikan; (c) aspek bahasa seperti

membantu anak memahami alur cerita, memahami perintah, menyukai dan menghargai bacaan. Selain itu, kegiatan membaca koleksi juga dapat membantu anak untuk mengekspresikan bahasa melalui kegiatan tanya jawab, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali cerita, mengungkapkan perasaan, ide, serta keinginan anak.

Media hiburan

Aplikasi *Let's Read Digital Library* dapat menjadi media hiburan untuk anak karena ragam koleksi, tema, dan bahasa dapat memberikan pilihan bacaan sehingga dapat mengurangi rasa bosan anak selama di rumah pada masa pandemi. Selain itu, upaya orang tua untuk mengenalkan literasi dan membudayakan kebiasaan membaca pada anak melalui kegiatan literasi juga dapat memberikan hiburan pada anak dan dapat mempererat ikatan (*bonding*) anak dengan orang tua (Paramita, 2020, pp. 49–51). Hiburan atau rekreasi merupakan salah satu dari kelima fungsi perpustakaan yang tertuang dalam Undang-Undang No 43 tahun 2007 pasal 3. Kelima fungsi tersebut yaitu sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa (Undang Undang No. 43 Tahun 2007).

Kemudahan akses

Aplikasi *Let's Read Digital Library* memberikan kemudahan akses pada masyarakat yang kesulitan untuk mengakses buku bacaan anak karena keterbatasan ekonomi dan jarak. Kemudahan akses terhadap bahan bacaan tersebut merupakan salah satu bentuk pengembangan perpustakaan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi supaya fungsi dan tugas perpustakaan tetap dapat dijalankan dengan baik (Nyono, 2021). Kemudahan akses yang diberikan aplikasi *Let's Read Digital Library* juga dapat menjadi salah satu strategi untuk mempromosikan kebiasaan membaca pada anak melalui penyediaan bahan bacaan berkualitas dan gratis. Sehingga tidak ada lagi alasan orang tua untuk tidak membacakan buku pada anak karena akses terhadap buku sudah didekatkan pada masyarakat.

Orang tua memberikan persepsi bahwa penggunaan gadget untuk mengakses aplikasi *Let's Read Digital Library* memiliki beberapa kekurangan seperti terbatas pada waktu *screen time* dan kekhawatiran terhadap perilaku kecanduan gadget pada anak. Untuk mencegah hal tersebut, orang tua perlu membatasi durasi penggunaan gadget, membuat jadwal, serta tidak memberikan akses gadget secara penuh pada anak sehingga aplikasi *Let's Read Digital Library* dapat dimanfaatkan dengan baik (Budi, 2021). Adapun batas *screen time* yang disarankan

oleh The America Academy of Pediatrics (AAP) yaitu tidak memberikan gadget pada anak usia di bawah 2 tahun, untuk anak usia 2-5 tahun durasi maksimal menggunakan gadget yaitu 1 jam sehari dengan pendampingan penuh orang tua, serta durasi untuk anak usia di atas 6 tahun maksimal penggunaan 2 jam sehari dengan orang tua memastikan konten yang dilihat anak (Budi, 2021).

Persepsi Orang Tua terhadap Fitur-Fitur pada Aplikasi Let's Read Digital Library

Aspek selanjutnya yang diperlukan dalam penyelenggaraan perpustakaan digital yaitu fasilitas. Fasilitas yang disediakan dalam perpustakaan digital harus dapat memudahkan pemustaka untuk mengakses layanan dan koleksi pada perpustakaan digital (Rahayu, 2014). Fasilitas pada aplikasi *Let's Read* berupa fitur-fitur yang dapat memudahkan pemustaka untuk mengakses koleksi pada aplikasi *Let's Read*. Berikut uraian persepsi orang tua terhadap fitur-fitur pada aplikasi *Let's Read Digital Library*:

Fitur pencarian

Fitur pencarian pada aplikasi *Let's Read* menyediakan pilihan pencarian koleksi berdasarkan tema, jenjang baca, dan bahasa sehingga pemustaka dapat mencari koleksi secara cepat dan spesifik sesuai dengan kebutuhannya. Fungsi fitur pencarian yang disediakan relevan dengan hukum ke-3 dari *Five Laws of Library Science* yang dikemukakan oleh Ranganathan yaitu *save the time of the reader* (hemat waktu pembaca). Prinsip hukum ke-3 tersebut menjelaskan bahwa perpustakaan harus memberikan kemudahan dalam menemukan koleksi yang dibutuhkan sehingga waktu yang dihabiskan oleh pemustaka untuk menggunakan koleksi dapat jauh lebih besar dibandingkan dengan waktu untuk mencari koleksi (Rohana & Adryawin, 2019). Adapun kekurangan dari fitur pencarian ini yaitu hasil pencarian yang ditampilkan terkadang menampilkan hasil yang tidak sesuai serta terdapat penempatan koleksi pada kategori jenjang baca yang tidak sesuai. Orang tua juga memberikan saran untuk menambahkan fitur halaman pada hasil pencarian untuk memudahkan mencari koleksi serta menambahkan fitur pencarian berdasarkan karya penulis lokal dan tahun terbit koleksi.

Fitur buku unggulan

Fitur buku unggulan pada aplikasi *Let's Read Digital Library* menampilkan buku-buku yang banyak dibaca oleh pemustaka sehingga dapat membantu merekomendasikan

koleksi pada pemustaka baru. Adapun kekurangan dari fitur ini yaitu koleksi unggulan sangat terbatas, koleksi kurang diperbaharui, dan tidak ada informasi mengenai alasan koleksi tersebut diunggulkan.

Fitur unduh koleksi

Fitur unduh koleksi dapat membantu menyimpan koleksi, temu kembali koleksi, dan membaca koleksi secara *offline*. Kekurangan pada fitur ini yaitu ukuran penyimpanan hasil unduh koleksi yang masih terlalu besar.

Fitur terjemahan

Fitur terjemahan sudah berfungsi dengan baik dan bermanfaat untuk orang tua yang ingin mengenalkan bahasa asing, bahasa daerah, maupun Bahasa Indonesia itu sendiri pada anak. Kekurangan pada fitur ini yaitu terletak pada kualitas bahasa terjemahan atau alih bahasa yang masih kurang baik.

Fitur pengaturan teks

Fitur pengaturan teks sudah berfungsi dengan baik dan dapat memudahkan anak untuk membaca dengan nyaman.

User interface

User Interface diperlukan untuk menarik pengguna menggunakan aplikasi dan untuk memudahkan pengguna untuk mengoperasikan aplikasi (Solichuddin & Wahyuni, 2021). Orang tua memberikan persepsi bahwa *User Interface* pada aplikasi *Let's Read Digital Library* sederhana sehingga mudah dioperasikan. Hanya saja tampilan aplikasi kurang diperbaharui sehingga terlihat monoton.

Adapun saran yang diberikan orang tua yaitu supaya fitur-fitur yang disediakan selalu dikembangkan sehingga dapat terus relevan dengan kebutuhan pemustaka. Pembaharuan fitur yang dapat dilakukan seperti menambahkan fitur rekomendasi, menambahkan fitur *Google voice*, fitur *login*, dan membuat aplikasi dapat diakses di semua perangkat termasuk iOS. Adanya tuntutan orang tua terhadap pengembangan dan kualitas layanan pada aplikasi *Let's Read Digital Library* tersebut mengharuskan perpustakaan untuk cepat dan tepat dalam menanggapi kebutuhan pemustaka. Hal ini dilakukan supaya perpustakaan tidak ditinggalkan oleh pemustakanya (Nyono, 2021). Pendapat orang tua tersebut juga relevan dengan hukum ke-5 Ranganathan yaitu *a library is a growing organism* (perpustakaan adalah organisme yang berkembang). Pada prinsip hukum ke-5 ini menjelaskan bahwa hal terpenting dari

sebuah perpustakaan ialah perpustakaan harus terus tumbuh dan berkembang serta berubah mengikuti perkembangan jaman untuk tetap dapat mempertahankan eksistensinya (Rohana & Adryawin, 2019).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa a) persepsi orang tua terhadap koleksi pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu koleksi yang disediakan sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan informasi pemustaka; (b) persepsi orang tua terhadap pemustaka pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu koleksi dapat memberikan kemudahan akses pada pemustaka serta koleksi dapat dimanfaatkan sebagai media literasi, edukasi, dan hiburan; dan (c) persepsi orang tua terhadap fasilitas pada aplikasi *Let's Read Digital Library* yaitu fitur-fitur yang disediakan sudah berfungsi dengan baik dan dapat memudahkan pemustaka untuk mengakses aplikasi.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas aplikasi *Let's Read Digital Library* berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diantaranya yaitu: a) menambahkan variasi format koleksi seperti video atau audio; b) membuat tema menjadi lebih spesifik; c) meningkatkan kualitas alih bahasa; d) memperbaiki kendala pada penempatan kategori koleksi; e) menambahkan fitur halaman, fitur *Google voice*, fitur pencarian berdasarkan tahun terbit dan karya lokal, serta menambahkan fitur *login*; f) memperbaharui tampilan koleksi dan fitur buku unggulan secara berkala; g) menambahkan variasi buku unggulan dan menambahkan keterangan alasan buku diunggulkan; dan h) memperkecil ukuran penyimpanan hasil unduh buku.

DAFTAR RUJUKAN

Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*.

Budi, M. E. P. (2021). Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gadget di masa golden age. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 1(1).

- Dianputra, Y. (2021). Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. Retrieved May 17, 2022, from <http://yd.blog.um.ac.id/dampak-penggunaan-gadget-dalam-perkembangan-bahasa-pada-anak-usia-dini/#:~:text=Dampak%20penggunaan%20gadget%20yaitu%20bisa%20memudahkan%20anak%20mengetahui,sehingga%20mempengaruhi%20kemampuan%20bahasa%20pada%20anak%20usia%20dini>.
- Eka, M., Budi, P., Bimbingan, J., Islam, P., & Ponorogo, I. (2020). *PELAKSANAAN KELAS DIGITAL PARENTING BERTEMA CARA MENCEGAH KECANDUAN GADGET DI MASA GOLDEN AGE*. Retrieved from <https://www.suara.com/yoursay/>
- Fadhilah, A. N., & Rahmawati, L. E. (2020). Penggunaan Bahasa Daerah pada Buku Bacaan Siswa Terbitan Kemdikbud. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6457>
- KBBI. (2008). Arti kata gadget - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*. Retrieved May 16, 2022, from <https://kbbi.web.id/gadget>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved December 2, 2020, from https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/orang_tua
- King, L. A. (2017). *Psikologi Umum (sebuah pandangan apresiasi)* (Edisi 3). Jakarta: Penerbit salemba Humanika.
- KPAI. (2021). *PENGASUHAN ANAK DI ERA DIGITAL PADA MASA PANDEMI*.
- Kurniawan Heru, U. K. M. H. S. (2018). *Literasi Parenting*.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (n.d.). *Permenkes_No_9_Tahun_2020_tentang_Pedoman_PSBB_dalam_Rangka_Percepatan_Penanganan_COVID_19. 2020*.
- Mulyaningtyas, R., & Bagus Wahyu Setyawan. (2021). *APLIKASI LET'S READ SEBAGAI MEDIA MEMBACA NYARING UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Nyono, N. (2021). Pandemi Covid-19 Memberi Arah Pengembangan Perpustakaan. *Dulu, Kini, Dan Akan Datang.*, 179–187.

- Paramita, V. D. (2020). *Montessori: Keajaiban Membaca Tanpa Mengeja* (R. Affandi & N. Roslina, Eds.). Yogyakarta: Bentang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Retrieved February 23, 2021, from <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionaIPAUD.pdf>
- Rahayu, L. dkk. (2014). *PUST4104 – Layanan Perpustakaan – Perpustakaan UT* (edisi 1). Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.
- Ramadhani, E. D., & Tiffanie Tjendrani. (2021). Pentingnya Membaca Sejak Usia Dini. Retrieved May 17, 2022, from <https://lipipress.lipi.go.id/detailpost/pentingnya-membaca-sejak-usia-dini>
- Rohana, R., & Adryawin, I. (2019). FIVE LAWS OF LIBRARY SCIENCE: SEBUAH PEMIKIRAN YANG DINAMIS DARI RANGANATHAN. *JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN (JIPER)*, 1(1). <https://doi.org/10.31764/JIPER.V1I1.1498>
- Sammona, P. P., & Maeni, P. (2019). *PERANCANGAN BUKU DONGENG INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MORAL DENGAN TEMA DONGENG SI PAHIT LIDAH*. PRETTY PUTRI SAMMONA: 146010031.
- Samsiyah, N., v. Teguh S, & Endang Sri Martuti. (2020). *LITERACYLITERATURE LEARNING WITHLET'S READAPPLICATIONSIN THE PANDEMIC ERA*.
- Sarahaswati, H., & Kusumahwati, S. (2016). MODUL GURU PEMBELAJAR TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK KOMPETENSI D. Retrieved December 24, 2021, from [http://repositori.kemdikbud.go.id/9562/1/Modul TK-D_edited by MUT_16Mei2016.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/9562/1/Modul_TK-D_edited_by_MUT_16Mei2016.pdf)
- Sayekti, R., & Mardianto. (2019). *Perpustakaan Digital: Mengukur Penerimaan Inovasi Teknologi*. Medan: Perdana Publishing.
- Shofaussamawati. (2016). *Menumbuhkan Minat Baca dengan Pengenalan Perpustakaan pada Anak Sejak Dini*.

Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). *Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi*.

Undang Undang No. 43 Tahun 2007. (2007). UNDANG-UNDANG NOMOR 43 TAHUN 2007 TENTANG PERPUSTAKAAN. Retrieved December 24, 2021, from <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/3>