

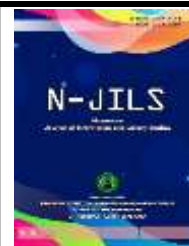


N-JILS

Nusantara

Journal of Information and Library Studies

Journal homepage: ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS



MakerSpace Perpustakaan Sekolah

MakerSpace for School Library

Riya Fatmawati*¹, Malta Nelisa², Habiburrahman³

¹ Universitas Negeri Padang

² Universitas Negeri Padang

³ Universitas Negeri Padang

e-mail: ¹riyafatmawati@fbs.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received [17,November,2019]

Revised [27,November,2019]

Accepted [4,Desember,2019]

Available Online [31,Desember,2019]

ABSTRACT

This paper aims to increase the number of visitors to the Nan Sabaris SMPN 1 school library by adding services to the Nan Sabaris SMPN 1 School Library, Nan Sabaris District, Padang Pariaman Regency. The target to be achieved is to provide a maker space for students so that students have a space for creativity to express ideas and creativity in the school library. The method used in this study is a qualitative method with the process of collecting data by interview and field observation. The results obtained in this study are the increasing number of library visitors and the availability of a space in the school library as one of the newest forms of service called makerspace services.

Keyword:

MakerSpace,

Perpustakaan Sekolah

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah pengunjung pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan

Sabaris dengan cara menambah layanan pada

Perpustakaan Sekolah SMPN 1 Nan Sabaris Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Target yang ingin dicapai adalah memberikan ruang makerspace kepada siswa sehingga siswa mempunyai sebuah ruang kreatifitas untuk menuangkan ide-ide dan kreatifitas di perpustakaan sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan proses pengambilan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi lapangan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah bertambahnya jumlah pengunjung perpustakaan dan tersedianya sebuah ruang pada perpustakaan sekolah sebagai salah satu bentuk layanan terbaru yang disebut dengan layanan makerspace.

© 2019 NJILS. All rights reserved.

A. PENDAHULUAN

Makerspace adalah sebuah ruang yang dirancang khusus bagi para individu pembuat produk. *Makerspace* merupakan istilah yang sudah familiar di negara Amerika dan Inggris yang menyediakan tempat khusus dan didesain secara khusus bagi orang-orang untuk mengeluarkan ide dan berkreasi. Menurut Chan dan Poddick, (2014) mengatakan *makerspace* merupakan konsep dan latar belakang ruang kegiatan pada sebuah perpustakaan yang menyediakan alat-alat atau perangkat-perangkat yang bisa digunakan, kegiatan pada ruang makerspace adalah selain mencoba mengotak-atik barang yang sudah ada bisa juga membuat kreasi baru yang mungkin belum pernah ada sebelumnya. *Makerspace* sangat membantu siswa dalam menuangkan ide-ide yang mereka miliki, dan bisa mengasah dan mengembangkan keterampilan yang ada sehingga siswa dibekali dengan keterampilan yang bermanfaat.

Berdasarkan penelitian Mann, L. (2018) yang dilakukan di Texas pada tahun 2018 mengatakan 65% pada saat ini anak usia sekolah akan lebih mapan dalam bekerja dan berkarir jika mereka tidak hanya fokus pada penelusuran informasi akan tetapi memiliki karya dan mempunyai keterampilan. Oleh sebab itu, ada baiknya di perpustakaan sekolah

disediakan layanan makerspace yang bisa menambah keterampilan siswa karena ruang *makerspace* tidak hanya untuk sekedar ruang mendapatkan informasi saja akan tetapi mereka bisa mengolah informasi tersebut menjadi sebuah kreatifitas yang bisa menambah keterampilan, tidak hanya itu pengelola perpustakaan sekolah dituntut lebih bisa mengembangkan diri dan memiliki keteampilan khusus yang bisa dibagi untuk siswa yang datang ke perpustakaan, pengelola perpustakaan dituntut untuk memenuhi layanan perpustakaan yang sesuai dengan trend dan perkembangan zaman. Adapun salah satu model layanan perpustakaan terbaru saat ini adalah perpustakaan mempunyai sebuah ruang untuk makerspace.

MakerSpace bisa menjadikan perpustakaan menjadi sebuah ruangan yang siap berinteraksi dengan antar pengunjung lainnya, dan tidak lagi menjadikan perpustakaan sebagai ruang senyap, melainkan sebagai ruang yang penuh dengan ekspresi dan terbuka bagi siapa saja untuk menembangkan diri dan berkreatifitas dengan menghasilkan produk-produk inovatif terbaru.

Menurut Yusuf (2007) perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang ada dilingkungan sekolah yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat dilingkungan sekolah yang bersangkutan. Hal senada juga tertera dalam Standar Perpustakaan Sekolah (SNI 7329-2009), perpustakaan sekolah bertujuan menyediakan pusat sumber belajar sehingga dapat membantu pengembangan dan peningkatan minat baca, literasi informasi, bakat, dan kemampuan peserta didik. Perpustakaan sekolah bertujuan Untuk menyediakan sumber informasi dan tempat belajar sehingga dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan minat baca dan mengembangkan pengetahuan yang sudah ada.

Berdasarkan observasi awal pada perpustakaan SMPN 1 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman ditemukan permasalahan sebagai berikut, *pertama* kurang maksimalnya layanan yang diberikan oleh pengelola perpustakaan sekolah kepada siswa, hal ini terlihat dari jenis layanan yang ada pada perpustakaan sekolah yang menyediakan layanan baca ditempat dan layanan peminjaman. Untuk layanan baca siswa hanya bisa menggunakan waktu istirahat saja sehingga ini sangat menghambat siswa untuk melakukan aktifitas membaca di sekolah. Sedangkan untuk layanan peminjaman hanya boleh dilakukan oleh wali

kelas siswa dan hal ini sangat tidak memungkinkan siswa dapat berkembang dan memiliki keterampilan.

Tabel 1. Jenis Layanan yang ada pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris

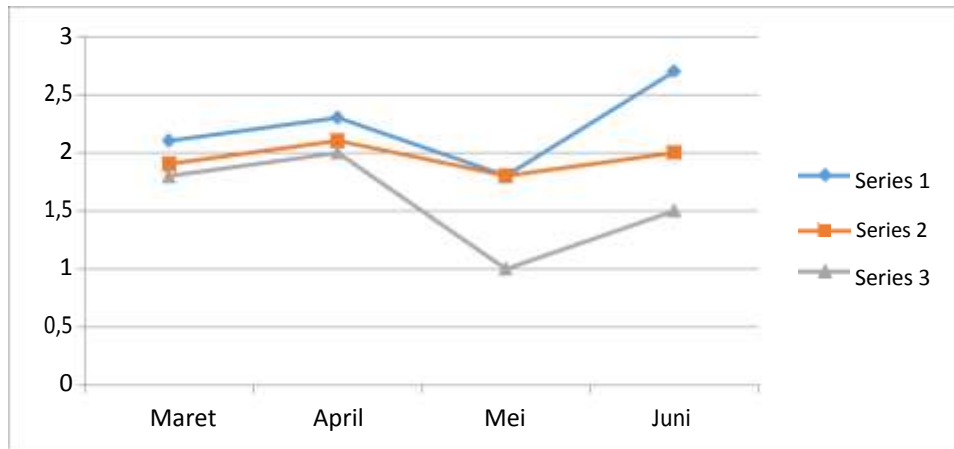
No.	Jenis Layanan	Jam Buka
1.	Layanan Baca	Senin-Jumat 08.00 – 13.00
2.	Layanan Sirkulasi	Senin-jumat 08.00 – 13.00

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jenis layanan yang ada pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris adalah layanan baca ditempat saja yang dibuka setiap hari senin sampai dengan hari jumat dari pukul delapan pagi sampai pukul satu siang, sedangkan untuk waktu istirahat petugas siswa tetap diperbolehkan masuk keruang perpustakaan untuk membaca buku dengan catatan siswa harus menjaga kebersihan ruang perpustakaan.

Kurangnya jumlah kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah hal ini terlihat dari buku kunjungan yang diisi oleh siswa yang datang keperpustakaan. Jumlah peminat yang datang setiap hari ke perpustakaan tidak lebih dari 20 pengunjung setiap minggunya yang datang keperpustakaan sekolah dari 627 jumlah keseluruhan siswa. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas sembilan mengatakan mereka malas datang keperpustakaan karena dalam perpustakaan tidak ada yang bisa dilakukan selain membaca. Sehingga kegiatan yang ada disekolah dirasakan sangat monoton dan tidak bervariasi. Hal ini tentu bisa kita rasakan dari aktivitas siswa yang dimulai dari jam tujuh pagi hingga sore hari mereka tidak lepas dari belajar dan membaca.

Gambar 1. Statistik Pengunjung perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris

Empat bulan terakhir.



Dari statistik kunjungan siswa ke perpustakaan sekolah tersebut di dapat dari pengelola perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris, data yang diambil adalah data penunjang empat bulan terakhir pada tahun dua ribu Sembilan belas, dari data statistik tersebut dapat dilihat sedikitnya jumlah peminat yang datang ke perpustakaan, dari data statistik tersebut tidak lebih dari dua puluh orang pengunjung yang datang ke perpustakaan dan menggunakan fasilitas perpustakaan.

B. TINJAUAN PUSTAKA

MakerSpace merupakan sebuah jejaring sosial yang dirancang khusus untuk para individu yang berkeinginan menghasilkan produk atau kerajinan. Setiap individu berkelompok dan membahas sebuah kerajinan atau produk yang akan mereka buat. Tujuan utamanya adalah untuk menjalin dan menghubungkan individu dengan produk individu yang lain, serta bisa berkolaborasi dengan individu-individu yang lain.

Menurut ALlyssa Pirarski (2014) dalam makalanya yang berjudul “*Finding a place for tween; makerspace and libraries*” menyebutkan :

“makerspace consist of a community of makers that come together to create by sharing tools, skills, and knowledge-creating a place to learn a new skill, to become a creator, to connect with a community and build frencships, or to gain access to specialized aquipment”.

Dari bahasan diatas dapat dimengerti bahwa *makerspace* merupakan sebuah komunitas untuk para *maker* yang bekerjasama dalam menciptakan hal-hal baru dan berbagi peralatan, kemampuan, pengetahuan dan membuat sebuah tempat tertentu untuk belajar secara bersama.

MakerSpace merupakan salah satu istilah yang sudah familiar di negara-negara maju seperti Negara Amerika dan Inggris. Mereka menyediakan sebuah ruang atau tempat khusus untuk orang-orang yang ingin berkreasi dan mencoba mengembangkan diri. Kegiatan yang ada pada layanan *MakerSpace* adalah selain mengotak-atik barang yang sudah disediakan mereka juga boleh membuat menciptakan kreasi baru yang mungkin orang lain belum pernah melakukan sebelumnya.

Menurut Francis (2008) menuangkan dalam bukunya “Bentuk, Ruang dan Tatanan menyebutkan fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam layanan *MakerSpace* adalah sebagai berikut :

1. *Lobby*
2. *Lounge*
3. *Library*
4. *Exhibit Area*
5. *Rest Room*
6. *Storage*
7. *Service Area*
8. *Meeting Room*

Di Indonesia *MakerSpace* memiliki komunitas sendiri sama halnya dengan komunitas yang ada di Negara maju. Orang-orang dalam komunitas tersebut mengeluarkan ide dan pemikiran kreatif yang bisa dikembangkan bersama-sama pada tempat yang sama. Hasil pemikiran yang kreatif tersebut dapat berupa sebuah produk atau barang yang belum pernah diciptakan oleh orang lain.

Beberapa penelitian tentang penerapan *makerspace* sudah dilakukan pada perpustakaan kota Yogyakarta. Kegiatan pada ruang *makerkspace* pada perpustakaan Koga Yogyakarta cukup menarik, salah satu kegiatannya disebut dengan Sanggar Menulis Cahaya atau disingkat dengan SMC, merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mengajarkan anak-anak dalam menulis, mereka bisa mengeksplorasikan diri mereka dan membuka ruang ilmu lain yang lebih luas.

Dalam kegiatan SMC ini mereka diharuskan membuat cerita yang dapat berlatarbelakng dari cerita kehidupan sehari-hari, kumpulan cerita mereka ini kemudian disatukan dan dicetak menjadi sebuah buku. Kegiatan lainnya yang ada pada ruang makerspace perpustakaan kota Yogyakarta adalah anak-anak usia 12 tahun yang diberikan kebebasan membuat mural yang sesuai dengan tema, seperti mendesain tas, membuat buku dan lain sebagainya, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih kreatifitas, keberanian dan pengalaman. Makerspace pada perpustakaan kota Yogyakarta dibuka pada saat liburan sekolah seperti hari minggu dan hari libur nasional lainnya.

Dengan adanya *makerspace* pada perpustakaan menjadi generasi kelima untuk perkembangan perpustakaan, begitupun dengan softskill yang dimiliki masyarakat akan melahirkan berbagai macam ide kreatif.

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif yang mana data diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi lapangan. tahap awal adalah melakukan penambahan layanan perpustakaan dengan menyediakan sebuah ruang untuk berkreasi di Perpustakaan Sekolah SMPN 1 Nan Sabaris, yang kemudian ruang ini disebut dengan ruang *MakerSpace*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Membangun ruang *makerspace*

Layanan perpustakaan biasanya terdiri dari layanan sirkulasi yang digunakan untuk layanan peminjaman dan pengembalian dan layanan referensi yang digunakan untuk layanan baca ditempat. Pada perpustakaan sekolah biasanya hanya ada satu layanan yaitu layanan sirkulasi saja, dan itu pun buku-buku yang disediakan sangat terbatas, jarang sekali sekolah-sekolah memiliki koleksi pengayaan seperti koleksi novel dan sejenisnya. Oleh sebab itu, tim pengabdian melakukan perombakan layanan yang sudah ada pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris untuk menambah sebuah ruangan yang disebut dengan layanan *makerspace*. Pada layanan ini, siswa disekolah datang ke perpustakaan tidak hanya membaca buku ketika ada tugas sekolah dari guru, akan tetapi mereka datang ke perpustakaan bisa mengembangkan kemampuan dan skill yang mereka miliki. Pada layanan *makerspace* ini disediakan :

- a. Sebuah ruangan untuk digunakan sebagai layanan *makespace*. Dalam hal ini pihak sekolah dan pihak perpustakaan yang berperan untuk menyediakan ruangan.
- b. Menyediakan seperangkat Komputer berupa laptop yang berukuran 15 inci. Dalam hal ini tim memilih perangkat yang berukuran kapasitas isi yang besar karna akan digunakan untuk penginstalan *software* kreatifitas yang akan digunakan oleh siswa untuk mengembangkan ide dan kreatifitas mereka.
- c. Menginstalkan *software photoshop*, *software coreldrow* dan *software google scetcup*. Pada laptop yang sudah disediakan. *software photoshop*, *software coreldrow* dan *software google scetcup* ini bisa digunakan oleh siswa disaat offline. Jadi tidak perlu menggunakan jaringan internet sehingga memudahkan siswa dalam penggunaannya.

Tabel 2. Jenis Layanan yang ada pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris

No.	Jenis Layanan	Jam Buka
1.	Layanan Baca	Senin-Jumat 08.00 – 13.00
2.	Layanan Sirkulasi	Senin-jumat 08.00 – 13.00
3	Layanan Ruang MakerSpace	Senin-Jumat 08.00 – 13.00

Dari hasil wawancara dengan siswa sekolah SMPN 1 Nan Sabaris menyebutkan secara global bahwa mereka sangat senang dengan adanya layanan makerspace pada perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris, karena pada ruang makerspace mereka tidak cepat bosan dan tidak membuat mereka mengantuk, selain itu mereka juga bisa berintegrasi dengan siswa-siswa lainnya baik dengan adik kelas atau pun dengan kakak kelas mereka.

2. Bertambahnya jumlah pengunjung

Seiring dengan bertambahnya jenis layanan yang ada pada perpustakaan SMPN 1 Nan Sabaris, membuat statistik data kunjungan baru bagi perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris, data statistik kunjungan naik lima puluh persen dari data biasanya. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa sekolah SMPN 1 Nan Sabaris bahwa mereka sangat antusias datang ke perpustakaan, karena di perpustakaan mereka sudah bisa menuangkan ide-ide kreatifi mereka dengan menggunakan computer atau laptop, setidaknya mereka sudah mengenal bentuk kegiatan yang bisa dilakukan dengan menggunakan computer atau laptop.

Hal senada juga diungkap oleh pengelola perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris ibu Yettidar bahwa, anak-anak siswa kelas satu sampai kelas tiga sekarang lebih sering bermain di ruang makerspace ketimbang mereka main lari-larian diluar kelas, tentu hal ini sangat bermanfaat jika diadakan pada perpustakaan sekolah lainnya.

Tabel 1 Daftar Informan yang Diwawancarai

NO	Nama	Usia	Jenis Kelamin
1	aprinaldi	12	L
2	Zulefendi	12	L
3	Elvi SyahNova	13	P
4	Erin Nada Azandra	12	L
5	Yettidar	46	P

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris merupakan perpustakaan sekolah yang kurang diminati oleh siswa sekolah, tidak banyak siswa yang datang berkunjung setiap bulannya, hal ini disebabkan karena layanan yang disediakan oleh perpustakaan sekolah hanyalah layanan peminjaman dan baca ditempat saja. Untuk itu diadakan sebuah trend layanan terbaru yaitu membuat sebuah ruang makerspace untuk perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan ide dan kreatifitas siswa. Hasil yang dicapai setelah disediakan ruang makerspace adalah pengguna perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris

adalah meningkatnya jumlah kunjungan menjadi lima puluh persen dari data statistik penungjung sebelumnya. Setelah melakukan softskill learning dengan pengelola perpustakaan sekolah, saat ini pengelola perpustakaan sekolah sudah bisa membantu siswa dalam melakukan pengeditan foto-foto dengan menggunakan software photoshop dan software google scetchup yang sudah diinstallkan.

2. SARAN

Perpustakaan sekolah SMPN 1 Nan Sabaris Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman sebaiknya mempertahankan dan terus mengembangkan layanan makerspace ini supaya siswa sekolah SMPN 1 Nan Sabaris sering berkunjung ke perpustakaan dan mengenal perpustakaan yang tidak hanya bisa meminjamkan buku-buku teks saja melainkan juga bisa mengasah minat dan mengembangkan ide-ide yang mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Pisasrski, Alyssa. (2014). *Finding a place for tween; Makerspace and Libraries*. Dimuat dalam jurnal *Fall: Children and Libraries*.
- Chan, D.L. and Spodick, E. (2014). *Space development*. *New Library World*, 115(5/6), pp. 250-262. Diakses pada tanggal 3 September 2019 dari <http://dx.doi.org/10.1108/NLW-04-2014-0042>.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga
- Mann, L. (2018). *Making a Place for Makerspaces in Information Literacy*. *Reference & User Services Quarterly*, 58(2), 82–86. Diakses pada tanggal 3 September 2019 dari <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=lxh&AN=134186679&site=ehost-live>
- Massis, B.E. (2014). *What's new in libraries*. *New Library World*, Vol. 115 Nos 5/6, pp. 285 – 288. Diakses pada tanggal 3 September 2019 dari <http://e-resources.perpusnas.go.id:2141/10.1108/NLW-03-2014->
- Abram, S. (2013). *Makerspaces in libraries, education, and beyond*. *Internet@ Schools*, Vol. 20 No. 2, pp. 18 – 22. Diakses pada tanggal 3 September 2019 dari www.questia.com/magazine/1P3-2918635431/makerspaces-in-libraries-education-and-beyond.
- Burke, J. (2015). *Making sense: can makerspaces work in academic libraries?*. *ACRL 2015*, Portland, OR, 25-28 March, pp. 497 – 504. Diakses pada tanggal 3 September 2019 dari www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/conferences/confsandpreconfs/2015/Burke.pdf

