



Meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat melalui program wisata literasi

Hendi Prasetyo¹; Heru Pasuko Rini²

¹Program Studi S-1 Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta

²Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Korespondensi: hendi@stipram.ac.id

Diajukan: 27-08-2021; Direview: 14-12-2021; Diterima: 30-12-2021; Direvisi: 21-12-2021

ABSTRACT

Information literacy has a very important role in everyday life. This study aims to describe literacy tourism destinations and efforts to improve people's information literacy skills through literacy tourism programs. The research method uses a qualitative approach, data collection techniques use literature studies by utilizing various sources obtained from books, scientific articles in journals, and various other sources obtained on the internet. The results show that 1) libraries, reading houses, community reading parks, reading corners, and the like can be used as appropriate literacy tourism destinations to improve information literacy skills and obtain relevant information. 2) Improving public information literacy skills. The literacy tourism program can be carried out by holding various program activities such as library tours, user education, giving rewards, storytelling, educational games, as well as digitizing facilities and services. The research concludes that the literacy tourism program is very important to improve the information literacy skills of the community. Many libraries, reading houses, community reading parks, reading corners, and the like can be used as appropriate literacy tourism destinations in order to improve people's information literacy skills. Researchers suggest that the government, libraries, literacy activists, and the community work together in an effort to improve literacy skills and culture in Indonesia.

ABSTRAK

Literasi informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan destinasi wisata literasi dan upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat melalui program wisata literasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka dengan memanfaatkan berbagai sumber yang diperoleh dari buku, artikel ilmiah pada jurnal, serta berbagai sumber lain yang diperoleh di internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya dapat dijadikan sebagai destinasi wisata literasi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi dan memperoleh informasi yang relevan. 2) Upaya meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat melalui program wisata literasi dapat dilakukan dengan menyelenggarakan berbagai program kegiatan seperti *library tour*, pendidikan pemakai, pemberian *reward*, mendongeng, permainan edukatif, serta digitalisasi fasilitas dan layanan. Kesimpulan penelitian adalah program wisata literasi sangat penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat. Banyak perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya yang dapat dijadikan sebagai destinasi wisata literasi yang tepat dalam rangka meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat. Peneliti menyarankan agar pemerintah, perpustakaan, para pegiat literasi, dan masyarakat bersinergi dalam upaya meningkatkan keterampilan dan budaya literasi di Indonesia.

Keywords: *Information Literacy skills; Society; Literacy tourism*

1. PENDAHULUAN

Saat ini kehadiran informasi telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu ataupun masyarakat pada umumnya. Beragam informasi yang menjadi kebutuhan pokok ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk memenuhi berbagai kegiatan yang membutuhkan informasi dalam rangka

mencapai tujuan tertentu. Dalam rangka memenuhi kebutuhan informasi sebagai kebutuhan pokok, kehadiran perangkat teknologi informasi dan berbagai media informasi berbasis digital seperti media sosial pada era digital saat ini telah memberikan berbagai kemudahan akses terhadap informasi yang tentunya tanpa kita sadari telah menyebabkan ketergantungan terhadap informasi. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat dihadapkan berbagai informasi yang beragam adanya. Keberagaman informasi ini menyebabkan hadirnya ledakan informasi (*information explosion*) yang didalamnya memuat berbagai informasi yang bersifat fakta yang bermanfaat atau bisa jadi mengandung informasi yang tidak benar (*hoax*) yang dapat merugikan bagi para penerima informasi.

Masyarakat perlu dibekali dengan pengetahuan yang baik tentang cara memanfaatkan informasi dalam format cetak atau non cetak yang saat ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital yang canggih agar dapat meningkatkan keterampilan literasi informasi. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam proses memberdayakan informasi agar dapat menambah pengetahuan serta bermanfaat bagi masyarakat. Secara umum, banyak disebutkan bahwa literasi dapat dimaknai sebagai keterampilan membaca dan menulis. Melalui keterampilan membaca dan menulis, masyarakat dapat menciptakan sebuah informasi, mendapatkan informasi, ilmu dan pengetahuan serta berbagai macam keterampilan serta pengalaman baru yang belum pernah diperoleh sebelumnya. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan melalui membaca dan menulis, masyarakat dapat memperluas wawasan serta mampu mengasah daya berfikir secara kritis untuk meningkatkan kualitas diri dan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi informasi terkait pula dengan keterampilan setiap individu untuk dapat mengidentifikasi, mencari, menemukan, mengolah, mengkomunikasikan, mendayagunakan serta mengevaluasi informasi dengan baik secara efektif serta mengatasi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, melalui program literasi informasi, masyarakat dapat memperoleh berbagai macam pengetahuan yang baru serta dapat menjadi manusia pembelajar dalam menghadapi setiap perubahan-perubahan yang terjadi pada era tertentu. Terlebih di era teknologi informasi yang mampu membantu setiap orang dengan mudahnya melakukan proses menciptakan hingga mempublikasikan informasi kapanpun dan dimanapun. Melalui program literasi informasi juga dapat mendukung proses pembelajaran sepanjang hayat bagi masyarakat sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi informasi. Sebaliknya, setiap masyarakat yang tidak memiliki keterampilan literasi informasi yang baik akan mengalami kesulitan dalam berbagai hal, terutama dalam proses pemenuhan kebutuhan informasi serta pemecahan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, keterampilan literasi menjadi hal yang sangat penting apalagi di era globalisasi seperti saat ini. Sayangnya, banyak orang yang belum menyadari akan pentingnya keterampilan tentang literasi informasi.

Berbagai survei dan penelitian saat ini masih menempatkan Indonesia dalam ranking yang kurang memuaskan dalam hal literasi. Salah satu contoh penelitian mengenai literasi yang bertajuk *World's Most Literate Nations* dan telah dipublikasikan (Central Connecticut State University n.d.) menempatkan Indonesia pada peringkat 60 dari 61 negara. Berangkat dari masalah tersebut, Hasil kajian ini tentu harus disikapi secara serius dan ini menjadi tantangan tersendiri bukan hanya bagi pemerintah melainkan juga bagi masyarakat agar budaya literasi dapat dipertahankan (Husba *et al.*, 2018). Berbagai upaya dalam meningkatkan keterampilan literasi informasi dapat dilakukan sejak dini ini mutlak diperlukan karena masih adanya berbagai permasalahan di masyarakat berkaitan dengan keterampilan dan perilaku yang berkaitan dengan literasi informasi. Salah satu yang dapat dilakukan terkait masalah ini adalah dengan menghadirkan program-program untuk meningkatkan literasi berkaitan dengan informasi untuk menanamkan budaya literasi pada kehidupan individu dan masyarakat. Hal ini dikarenakan budaya literasi tidak seketika muncul pada setiap orang atau masyarakat. Untuk menamakan budaya literasi diperlukan berbagai macam proses dan tahapan yang biasanya ditanamkan sejak kecil dari lingkungan keluarga atau lingkungan disekitarnya seperti masyarakat dan sekolah.

Salah satu program yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat yaitu melalui program wisata literasi. Pada umumnya wisata literasi ini didominasi dengan berbagai kegiatan berwisata dengan kemasan literasi yang salah satunya dilakukan untuk mengenalkan lebih dekat kepada masyarakat tentang fasilitas serta layanan untuk mendukung program literasi. Husba *et al.*, (2018) menerangkan bahwa wisata literasi adalah suatu wisata di saat orang yang liburan mengisi waktunya dengan membaca serta menulis, ataupun memandangi fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat untuk kemudian dijadikan sebagai bahan tulisan. Wisata literasi ini bisa jadi alternatif untuk mengisi liburan yang bermutu dan menyenangkan. Adanya wisata literasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat mewujudkan masyarakat yang cerdas serta meningkatkan kesejahteraan melalui ragam informasi yang telah diperolehnya.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mendukung upaya meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat. Melalui penelitian yang dilakukan akan dihasilkan gambaran berkaitan dengan destinasi wisata literasi dan program yang berkaitan dengan wisata literasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi upaya yang dapat dilakukan oleh berbagai pihak terutama yang bergerak di bidang literasi dalam rangka menghadirkan wisata literasi. Berdasarkan beragam literatur yang telah dikaji, kebaruan dari penelitian ini adalah untuk memperkuat upaya yang dapat dilakukan oleh pengelola destinasi wisata literasi agar membuat program yang lebih beragam untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi di masyarakat. Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian yaitu 1) Destinasi wisata literasi apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat? 2) Apa saja upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat melalui program wisata literasi?.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beragam penelitian yang berkaitan dengan literasi informasi maupun berkaitan dengan wisata literasi telah dilakukan oleh berbagai peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya ini dijadikan rujukan serta acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian berkaitan dengan wisata literasi. Penelitian pertama dilakukan oleh Wahyudi & Mutiari (2021) yang telah mengungkapkan perancangan suatu taman baca yang senantiasa dirasakan nyaman oleh pengunjung perpustakaan dengan menyediakan fasilitas seperti buku digital yang bisa mengurangi kontak fisik secara langsung. Seperti halnya taman baca, perpustakaan umum yang bersinergi dengan pengunjungnya serta ditambah memunculkan wisata literasi dapat membangun pemikiran jika perpustakaan bukan hanya tempat belajar, melainkan juga sebagai tempat rekreasi.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Sugiarto & Priyanto (2020) untuk mengetahui potensi daya tarik wisata Grhatama Pustaka Yogyakarta selaku wahana rekreasi berdasarkan perspektif pemustaka. Hasil riset menunjukkan bahwa potensi daya tarik wisata Grhatama Pustaka Yogyakarta sebagai wahana rekreasi terletak pada unsur keunikan, yakni suatu yang tidak mudah ditemukan kesamaannya atau bahkan tidak ditemukan di perpustakaan lain. Keunikan yang ditemui adalah terletak pada koleksi dan penataan ruang dari perpustakaan. Selanjutnya pada penelitian ketiga dilakukan oleh Ardyawin *et al.*, (2021) yang memaparkan Kampung Baca Asuransi Jasindo sebagai wadah belajar yang berupaya menyediakan bermacam sumber belajar serta informasi, baik berbentuk bahan pustaka, novel, buku cerita rakyat serta bahan multimedia yang lain kepada masyarakat luas tanpa memandang status, umur, dan profesi. Ada pula bentuk- bentuk dari kontribusi Kampung Baca Asuransi Jasindo selaku sumber belajar di Desa Sandik antara lain yakni menciptakan program “Literasi Informasi”.

2.1 Literasi Informasi

Literasi informasi merupakan seperangkat keahlian atau keterampilan yang mewajibkan setiap individu agar dapat mengidentifikasi kapan informasi diperlukan serta mempunyai keterampilan untuk menemukan, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi yang diperlukan secara efektif. Mardina (2011) menambahkan bahwa manfaat literasi informasi untuk menunjang seseorang menjadi lebih efektif dan efisien dalam memecahkan permasalahan serta keputusan yang dibuat bersumber pada pengetahuan. Tujuan akhir dari literasi informasi adalah menciptakan masyarakat yang berbasis pengetahuan. Masyarakat ini selanjutnya disebut sebagai kumpulan individu yang melek informasi. Literasi informasi dan pembelajaran sepanjang hayat tidak pernah dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Melalui literasi diharapkan dapat memberdayakan setiap individu dalam rangka mengidentifikasi, mencari, menemukan, mengolah, mengelola, mendiseminasikan bahkan mengevaluasi informasi yang efektif dan efisien agar berguna secara sosial (dalam lingkup yang lebih luas) terutama pada era digital seperti saat ini.

Melani (2016) menyebutkan jika orang yang information literate akan mempunyai rasa percaya diri, kemandirian, penuh inisiatif, dan mempunyai motivasi tinggi dalam mengaplikasikan bermacam kegiatan. Di samping itu, individu tersebut merupakan orang yang tahu bagaimana metode belajar serta terus melakukan upaya untuk melaksanakan lifelong learning sebagai misi utama dari penyelenggaraan pendidikan. Untuk menjadi melek informasi, seseorang membutuhkan keterampilan dalam berpikir kritis. Dengan demikian, keterampilan literasi informasi menjadi hal yang penting, karena seseorang yang memiliki keterampilan literasi informasi akan mampu menyaring dan memilah informasi yang tepat dan berguna sesuai dengan kebutuhannya, serta menggunakannya secara efektif dan efisien. Iskandar (2016) mengatakan bahwa setiap pemustaka butuh dibekali literasi informasi dikarenakan: (1) pembelajaran sepanjang hayat; (2) terdapat jaminan setiap peserta didik sanggup memperoleh kurikulum yang cocok dengan tujuan pendidikan nasional; (3) menjamin pemahaman serta keterampilan mengenai pentingnya literasi informasi; (4) muncul kebijakan untuk pemanfaatan, kemajuan, serta keberhasilan literasi informasi; (5) menambah fasilitas pendukung keberhasilan pendidikan; dan (6) memasyarakatkan pentingnya literasi informasi pada setiap tingkatan umur.

2.2 Masyarakat

Secara umum pengertian masyarakat yaitu sekumpulan individu/orang yang hidup bersama. Masyarakat disebut dengan “*society*” yang berasal dari kata latin *socius* yang berarti kawan. Hal ini juga berarti sebagai interaksi sosial, perubahan sosial, serta rasa kebersamaan. Sebutan masyarakat berasal dari kata Bahasa Arab *syaraka* yang berarti ikut dan berpartisipasi (Prasetyo & Irwansyah, 2020). Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat juga memiliki berbagai kebutuhan dan tujuan, salah satunya yaitu masyarakat yang memanfaatkan informasi. Informasi merupakan data yang telah diolah sedemikian rupa dan dapat dimanfaatkan oleh para penggunanya. Hubungan antara masyarakat dan informasi ini tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan istilah literasi. Dalam kaitannya dengan literasi, ada berbagai sebutan bagi masyarakat, dua diantaranya adalah masyarakat informasi dan masyarakat membaca.

Masyarakat informasi berkaitan dengan masyarakat yang dalam kesehariannya memanfaatkan informasi dan menggunakannya dalam berbagai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Di lain sisi, masyarakat membaca diperuntukkan bagi masyarakat yang memanfaatkan aktivitas membaca informasi melalui beragam media baik cetak maupun non cetak dalam rangka memenuhi kebutuhan pembelajaran dan pendidikan. Kedua sebutan tersebut tidak dapat dilepaskan dari informasi, ilmu, dan pengetahuan.

Damanik (2012) menekankan bahwa dengan membanjirnya informasi di masyarakat memungkinkan bertambahnya orang untuk dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan yang rata-rata hanya dimiliki oleh kelompok profesional. Banyaknya sumber informasi tersebut hendaknya dapat

memperkaya informasi dan pengetahuan bagi masyarakat yang diwujudkan oleh bermacam-macam media komunikasi. Tidak hanya itu, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak pada ketiadaan jarak antar kelompok masyarakat.

Dalam penelitian ini, masyarakat yang dimaksud adalah setiap individu atau kelompok yang berkunjung ke destinasi wisata literasi seperti perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya. Keberadaan destinasi wisata literasi ini diharapkan juga memberikan fasilitas dan layanan yang dapat membantu masyarakat dalam rangka meningkatkan keterampilan literasi informasi melalui berbagai macam program yang diselenggarakan.

2.3 Wisata Literasi

Wisata merupakan berbagai macam aktivitas yang biasa dilakukan oleh individu atau secara berkelompok dalam rangka menikmati suatu objek atau atraksi wisata pada suatu destinasi wisata. Sementara itu, aktivitas wisata adalah aktivitas perjalanan dari tempat tinggal menuju suatu tempat tertentu untuk memperoleh pengalaman di luar kegiatan keseharian seperti bekerja, sekolah, mengurus rumah tangga, dan sebagainya dalam waktu yang sementara (Hidayah, 2019). Dalam implementasinya, terdapat banyak ragam destinasi wisata yang saat ini memiliki daya tarik bagi setiap orang untuk berkunjung, salah satunya berkaitan dengan wisata literasi.

Sandy (2018) mengungkapkan bahwa wisata literasi informasi adalah aktivitas wisata yang dihubungkan dengan aktivitas literasi seperti membaca, mencari informasi serta bagaimana menggunakan informasi tersebut. Kegiatan wisata literasi informasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber informasi yang disediakan oleh perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak yang bernilai edukatif. Selain itu, tentunya dalam destinasi wisata literasi ini juga harus memuat berbagai macam unsur di dalamnya seperti daya tarik wisata, aksesibilitas, fasilitas, dan berbagai layanan tambahan serta pengelola yang dapat mendukung aktivitas masyarakat dalam memanfaatkannya ketika berkunjung.

Wisata literasi merupakan objek wisata yang menawarkan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, dan berbicara) (Ibda, 2017). Berkaitan dengan wisata literasi ini, perpustakaan telah memiliki berbagai macam fungsi yang salah satu diantaranya adalah berkaitan dengan fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi ini, dijelaskan juga oleh Nashihuddin (2019) yang menerangkan bahwa unsur rekreasi bermakna sebagai *tourism* (wisata) di perpustakaan. Konsep wisata yang diartikan di sini bukanlah semacam aktivitas wisata yang terdapat di tempat rekreasi ataupun hiburan pada biasanya, yang lebih menonjolkan atmosfer kegembiraan dan menghabiskan materi (uang) guna menikmati wahana tersebut. Akan tetapi, kemasannya dari konsep serta program wisata di perpustakaan ini lebih menonjolkan unsur pendidikan, yang disebut juga dengan sebutan *edu-tourism* (*education tourism*).

3. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan kategori penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh lewat prosedur statistik maupun bentuk hitungan lainnya serta bertujuan menyampaikan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti selaku instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif serta cenderung memakai analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna berdasarkan perspektif subyek lebih ditekankan dalam penelitian kualitatif (Sugiarto, 2015).

Proses pelaksanaan penelitian dengan memanfaatkan studi pustaka yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Berbagai sumber yang diperoleh berasal dari buku, artikel ilmiah pada jurnal dan berbagai sumber lain yang diperoleh di internet guna mendukung penelitian yang dilakukan. Berdasarkan sumber-sumber yang ada, peneliti mengolahnya menjadi sebuah peneli-

tian berkaitan dengan keterampilan literasi informasi masyarakat melalui program wisata literasi. Berkaitan dengan studi pustaka yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian, Afrizal (2017) juga memaparkan bahwa esensi studi pustaka merupakan penyajian hasil bacaan literatur yang sudah dilakukan oleh peneliti.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Destinasi Wisata Literasi

Literasi informasi merupakan seperangkat keterampilan yang harus dimiliki oleh masyarakat. Subarjo (2017) menyebutkan bahwa kemampuan literasi informasi merupakan hal yang sangat penting, terlebih seperti saat ini kemajuan teknologi tumbuh dengan sangat pesat. Pesatnya pertumbuhan teknologi menyebabkan ledakan informasi bagi masyarakat. Ledakan informasi ini akan menyebabkan masyarakat kebingungan dalam mendapatkan informasi yang relevan yang sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk menjawab hal ini, perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya dapat dijadikan sebagai destinasi wisata literasi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi dan memperoleh informasi yang relevan dan sesuai. Namun demikian, tentunya juga harus selaras dengan unsur-unsur dalam penyelenggaraan wisata, misalnya terdapat daya tarik wisata, aksesibilitas, fasilitas, serta berbagai layanan tambahan dan pengelola yang menaunginya. Destinasi wisata literasi tersebut memiliki fungsi sebagai penyedia sumber-sumber informasi bagi setiap orang yang berkunjung. Selain itu, destinasi wisata literasi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengimplementasikan berbagai kegiatan literasi informasi bagi masyarakat.

Sumber daya manusia sebagai pengelola pada destinasi wisata literasi seperti perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya ini dapat memberikan seperangkat ilmu serta pengetahuan kepada masyarakat yang berkunjung berupa keterampilan serta pemahaman dalam memperoleh informasi yang baik dan benar. Secara sederhana, agar masyarakat lebih mudah dalam menangkap informasi yang diberikan, maka masyarakat perlu diajarkan tentang cara memperoleh informasi yang benar sesuai dengan kebutuhan, cara mengelola informasi, hingga pada tahapan menyajikan dan mengevaluasi informasi yang telah diperoleh, pengenalan tentang sumber informasi, fasilitas dan layanan hingga kegiatan yang ada. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat, tentunya dengan didukung program-program wisata literasi informasi lainnya yang menarik serta memadukan konsep rekreasi yang bernilai edukasi.

4.2 Upaya Meningkatkan Keterampilan Literasi Informasi Masyarakat Melalui Program Wisata Literasi

4.2.1 *Library Tour*

Perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya harus memiliki pengelola atau sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dalam mengelola destinasi wisata literasi tersebut sehingga menjadikannya sebagai tempat yang rekreatif. Selain sumber daya manusia, sumber informasi juga menjadi hal yang penting. Ini bisa dilakukan dengan menyediakan sumber informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dilayani serta mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, fasilitas dan sarana penunjangnya juga harus dipersiapkan secara baik dan maksimal agar masyarakat betah berlama-lama untuk melakukan wisata literasi pada destinasi yang dikunjunginya.

Dalam kaitannya dengan upaya meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat, perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya dapat mengadakan kegiatan *library tour*. Hermanto (2020) menjelaskan melalui *library tour* pemustaka diharapkan

dapat mengenal perpustakaan, sehingga dapat membudayakan kebiasaan baca dan tulis pada masyarakat. Singkatnya, kegiatan *library tour* dilakukan dengan tujuan untuk mengenalkan destinasi wisata yang dikunjunginya kepada masyarakat.

Hal yang sama juga dapat dilakukan pada rumah baca, taman baca, pojok baca, dan sejenisnya, dimana setiap pengelola juga perlu mengenalkan berbagai fasilitas dan layanan yang ada untuk dapat dinikmati dan dimanfaatkan oleh pengunjung dalam hal ini masyarakat yang sedang melakukan wisata literasi. Berkaitan dengan kegiatan ini, pengelola diharapkan dapat memberikan sosialisasi serta informasi secara detail dan menarik mengenai destinasi wisata literasi yang ada. Dengan demikian, diharapkan masyarakat dapat mengenal, mengetahui, serta menikmati keberadaannya dan dapat menumbuhkan kecintaan terhadap literasi.

4.2.2 Pendidikan Pemakai

Salah satu program yang mendukung literasi informasi adalah pendidikan pemakai. Seperti yang dipaparkan oleh Musa (2015), terdapat berbagai sebutan yang digunakan untuk mendefinisikan pendidikan pemakai antara lain *user education* (pendidikan pengguna atau bimbingan pengguna), *library orientation* (orientasi perpustakaan atau penyuluhan perpustakaan), *library instruction* (pengajaran perpustakaan), *bibliographic instruction*, *library use instruction*, dan *user guidance*. Ganggi (2017) mengatakan bahwa pendidikan pemakai berperan guna meningkatkan pemanfaatan sumber daya serta layanan perpustakaan. Seringkali disebutkan jika literasi informasi adalah sebagai bekal pembelajaran sepanjang hayat. Apabila pendidikan pemakai dikombinasikan dengan benar maka diharapkan perpustakaan benar-benar sebagai salah satu lembaga penunjang pembelajaran sepanjang hayat yang dimaksud. Sehingga, hal itu pasti menguntungkan perpustakaan karena secara statistik minat kunjung masyarakat ke perpustakaan semakin meningkat.

Inti dari pendidikan pemakai adalah memberikan pengetahuan kepada masyarakat terkait dengan sumber-sumber informasi, fasilitas, layanan, serta kegiatan yang ada. Selain itu juga memberikan bimbingan dan praktik secara langsung tentang cara memanfaatkan sumber-sumber informasi yang ada. Dengan demikian, tujuan akhir dari praktik ini adalah untuk memberikan pengalaman serta keterampilan literasi informasi bagi masyarakat sebagai pemustaka di perpustakaan.

4.2.3 Pemberian *Reward*

Reward merupakan sebuah bentuk penghargaan atau apresiasi yang diberikan kepada seseorang atas prestasi atau pencapaian atas berbagai hal yang telah dilakukan. Dalam kegiatan wisata literasi, beragam terobosan dapat dilakukan untuk memberikan apresiasi kepada setiap individu atau masyarakat sebagai pemustaka saat berkunjung ke suatu destinasi wisata literasi. Pemberian *reward* kepada masyarakat yang aktif saat melakukan wisata literasi sebagai bentuk apresiasi juga dapat dilakukan. Selain itu, *reward* ini dapat juga diberikan kepada masyarakat sering berkunjung untuk periode kunjungan tertentu. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi masyarakat berkunjung ke perpustakaan, rumah baca, taman baca, pojok baca, dan sejenisnya dan memanfaatkan berbagai fasilitas dan layanan yang dapat menunjang masyarakat dalam meningkatkan keterampilan literasi informasi. Tujuan pemberian *reward* adalah untuk meningkatkan atensi, membangkitkan serta mempertahankan motivasi, mengarahkan kepada cara berpikir yang baik, mengembangkan ataupun mengatur diri sendiri agar menjadi lebih baik, dan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan sesuatu atau aktivitas untuk mendapatkan prestasi ataupun kepuasan tersendiri (Putri & Subekti, 2017)

4.2.4 Kegiatan Mendongeng

Perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya dapat menyelenggarakan kegiatan mendongeng yang dapat memberikan daya tarik bagi masyarakat yang sedang melakukan kegiatan wisata literasi. Manfaat dari mendongeng antara lain adalah menumbuhkan sikap proaktif, mempererat hubungan anak dengan orang tua, menambah pengetahuan, melatih daya konsentrasi, menambahkan perbendaharaan kata, meningkatkan minat baca, merangsang daya

berpikir kritis anak, merangsang imajinasi, fantasi, dan kreativitas anak, serta memberi pelajaran tanpa terkesan menggurui (Rukiyah, 2018).

Kegiatan mendongeng ini dilakukan agar suasana destinasi wisata literasi yang dikunjungi tidak membosankan bagi masyarakat. Bahkan, pengelola dapat menggandeng masyarakat untuk tampil mendongeng kepada masyarakat lainnya yang sedang berkunjung. Cara ini juga untuk mengimplementasikan dari apa yang telah mereka baca, sehingga keterampilan literasi informasi dapat terasah secara perlahan.

Umumnya, dalam aktivitas mendongeng ini yang terlibat didalamnya merupakan anak-anak. Keterlibatan anak-anak dalam aktivitas mendongeng ini pula dipaparkan oleh Sumaryanti (2018) bahwa manfaat dongeng bagi anak sebagai sarana untuk menghibur serta juga mendidik. Dikatakan menghibur karena dongeng disajikan dengan penuh ekspresi, sehingga mampu menyenangkan hati anak yang mendengarnya, sedangkan mendidik karena di dalamnya ada pendidikan serta pesan moral. Selain itu, Artana (2017) juga menyebutkan bahwa kegiatan terkait mendongeng dapat dilakukan dengan penyelenggaraan lomba mendongeng serta lomba bercerita (story telling) yang dilakukan oleh banyak pihak, baik melalui jalur pendidikan resmi maupun non resmi. Kegiatan ini perlu untuk ditindaklanjuti dan dikembangkan secara terus menerus baik dari segi kuantitas ataupun kualitasnya. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat mengarahkan anak-anak untuk berani tampil untuk menceritakan apa yang telah dibacanya, mengajak anak mengenali dan mencintai buku, dan kemudian pada akhirnya dapat membentuk anak yang gemar membaca buku.

4.2.5 Permainan Edukatif

Permainan edukasi untuk mendukung kegiatan literasi informasi dapat diselenggarakan untuk mendekatkan masyarakat dengan berbagai macam model permainan. Permainan ini dibuat untuk membantu serta mengenalkan masyarakat terhadap literasi informasi yang dapat dimulai sejak dini. Melalui permainan edukasi para pengelola destinasi wisata literasi untuk menjawab berbagai permasalahan dan kebutuhan terhadap informasi pada masyarakat yang dapat dikemas secara cetak atau elektronik. Kemasan berbagai macam model permainan bagi masyarakat ini dapat membantu masyarakat dalam rangka meningkatkan kemampuan seperti psikomotorik, afektif, kognitif serta berbagai keterampilan lainnya.

Dalam implementasinya, Felker (2014) memaparkan bahwa ada berbagai cara yang dapat dilakukan pada penerapan gamifikasi, antara lain: (1) Orientasi Perpustakaan, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk pemberian pengalaman kepada pemustaka yang positif dan menyenangkan sebagai modal untuk membangun hubungan antara perpustakaan dan pemustaka serta mengajarkan kepada pemustaka berbagai informasi dasar tentang bagaimana perpustakaan beroperasi dan layanan apa yang dapat dimanfaatkan oleh pemustaka; (2) Pengajaran Literasi Informasi, berupa game yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman dimana pengguna dapat memiliki pertemuan aktif dengan konsep yang kompleks sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih. Pengajaran literasi informasi ini dapat dimanfaatkan untuk mendalami sebuah konsep yang lebih rumit agar dapat dengan mudah dipahami; (3) Pemanfaatan Berbagai Sumber, melanjutkan sebelumnya bahwa game dapat diselenggarakan untuk mendorong pemustaka untuk memanfaatkan berbagai macam sumber-sumber informasi yang ada di destinasi wisata literasi. Model penyelenggaraan game ini dibangun atas dasar angka-angka dimana akan diketahui seberapa sering pemustaka memanfaatkan koleksi yang disediakan oleh sebuah destinasi wisata literasi. Pada akhirnya, game ini dapat dilakukan sistem scoring yang setiap transaksi sirkulasi yang dilakukan dapat memperoleh nilai akumulasi sehingga apabila nantinya pemustaka memperoleh nilai tertinggi akan memperoleh hadiah pada periode tertentu sehingga dapat memotivasi pemustaka agar lebih aktif dalam memanfaatkan berbagai sumber-sumber informasi yang disediakan pada suatu destinasi wisata literasi; dan (4) Program Membaca, yang dapat diciptakan dalam sebuah permainan yang dalam implementasinya

pemustaka dapat di dorong untuk dapat memanfaatkan dan memahami berbagai literatur yang dibaca. Selain itu, program ini juga dapat menciptakan kompetisi antar pemustaka serta dapat meningkatkan minat baca dan mendorong setiap pemustaka untuk membaca lebih lanjut sumber-sumber informasi sesuai minat mereka. Melalui program ini nanti juga dapat menerapkan sistem hadiah sehingga dapat menarik minat baca banyak masyarakat.

4.2.6 Digitalisasi Fasilitas dan Layanan

Perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya dapat melakukan digitalisasi pada fasilitas dan layanan, salah satunya berkaitan dengan informasi. Digitalisasi dapat dilakukan sebagai suatu proses adaptasi terhadap tren teknologi informasi dan komunikasi serta sebagai bagian dari proses untuk mendukung percepatan transformasi digital. Salah satu wujud digital yang dapat disediakan antara lain e-books, sumber-sumber bahan bacaan digital lainnya, fasilitas serta layanan yang ada. Melalui kegiatan digitalisasi pada fasilitas dan layanan akan memberikan banyak keuntungan bagi masyarakat yang memanfaatkannya, seperti kemudahan terhadap akses informasi, kecepatan dalam mengakses informasi serta memberikan peluang dalam memanfaatkan berbagai macam informasi yang ada secara efektif dan efisien melalui berbagai macam program digitalisasi fasilitas dan layanan.

Keterampilan literasi informasi ini diharapkan dapat menjadi bagian dari pembelajaran sepanjang hayat bagi masyarakat secara berkesinambungan. Dengan demikian, dengan mengikuti wisata literasi, masyarakat dapat memperoleh banyak manfaat di dalamnya. Deden (2014) menjelaskan bahwa kemampuan literasi informasi dibutuhkan untuk membentuk pribadi yang mampu belajar mandiri dan berkesinambungan, dapat mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan, mampu mencari dan memahami strategi pencariannya, mempunyai kemampuan untuk mengevaluasi, memanfaatkan, mengkomunikasikannya serta menghasilkan suatu produk informasi yang baru.

Selain itu, program wisata literasi informasi diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat secara luas dalam rangka mengumpulkan sumber-sumber informasi untuk dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, masyarakat dapat memahami dan memilah antara informasi yang benar dan salah. Dari wisata literasi ini, masyarakat juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mampu mengembangkan gagasan ide kreatif serta dapat menciptakan inovasi yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan orang lain.

5. KESIMPULAN

Program wisata literasi sangat penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan literasi informasi bagi masyarakat. Terlebih pada era globalisasi seperti saat ini yang telah banyak terjadi ledakan informasi yang membuat masyarakat harus pandai-pandai dalam menyeleksi dan memilah berbagai macam informasi yang diterimanya. Penyelenggaraan kegiatan wisata literasi dapat dilakukan di berbagai destinasi yang dapat dimanfaatkan, diantaranya adalah perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya. Berbagai strategi dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan keterampilan literasi informasi masyarakat yaitu *library tour*, pendidikan pemakai, pemberian *reward*, mendongeng, permainan edukasi serta digitalisasi pada fasilitas dan layanan.

Melalui hasil penelitian ini, sebagai saran peneliti mengharapkan agar pemerintah, perpustakaan, para pegiat literasi, dan masyarakat bersinergi dalam upaya meningkatkan keterampilan dan budaya literasi di Indonesia. Para pengelola perpustakaan, rumah baca, taman baca masyarakat, pojok baca, dan sejenisnya hendaknya dapat terus memberikan layanan yang terbaik bagi masyarakat serta mengemas lebih menarik dengan mengembangkan berbagai destinasi wisata literasi yang ada di dalamnya serta membuat berbagai macam kegiatan yang berkaitan dengan literasi informasi. Dengan demikian, wisata literasi ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam upaya nyata untuk meningkatkan keterampilan literasi masyarakat di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2017). *Metode penelitian kualitatif : Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu*. Rajawali Pers.
- Ardyawin, I., Hidayat, R., & Afrina, C. (2021). Kontribusi Kampung Baca Asuransi Jasindo dalam memenuhi kebutuhan literasi informasi masyarakat di Taman Sandik. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 6(2), 287–297. <http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v6i2.10045>
- Artana, I. K. (2017). Anak, minat baca, dan mendongeng. *Acarya Pustaka*, 3(1), 26–36. <http://dx.doi.org/10.23887/ap.v3i1.12733>
- Central Connecticut State University. (n.d.). *World's most literate nations*. Diambil 15 Juni 2021, dari <https://www.ccsu.edu/wmln/rank.html>
- Damanik, F. N. S. (2012). *Menjadi masyarakat informasi*. 13(1), 73–82.
- Deden, H. (2014). Pengantar literasi informasi. *Literasi Informasi, Ilmu Perpustakaan, Literasi Informasi*, 18. <http://www.cilip.org.uk>
- Felker, K. (2015). Accidental technologist: Gamification in libraries. *Reference & User Services Quarterly*, 54(2), 19–23. doi:<http://dx.doi.org/10.5860/rusq.54n2.19>
- Ganggi, R. I. P. (2017). Pendidikan pemakai di perpustakaan sebagai upaya pembentukan pemustaka yang literasi informasi. *Khizanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(1), 121–128. <https://doi.org/10.24252/kah.v5i1a11>
- Hermanto, B. (2020). Pengembangan layanan *library tour* Perpustakaan Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 6(2), 1030–1035. <https://doi.org/10.20961/jpi.v6i2.41073>
- Hidayah, N. (2019). *Pemasaran destinasi pariwisata*. Alfabeta.
- Husba, Z. M., Husba, D. P. S., Djo, M. C., Aqmarina, A. S. F., Sahih, A., Lutfi, M., Alzadiman, R., Izza, H., Haris, S., Wulandari, I. W., Aprina, W., Ena, A., & Gani, S. (2018). *Remaja, literasi, dan penguatan karakter* (Nomor 0401). Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.
- Ibda, H. (2017). *Sing penting nulis terus : Panduan praktis menulis artikel dan esai di koran*. Formaci.
- Iskandar. (2016). Literasi informasi : Perspektif pustakawan. *JUPITER*, XV(1), 10–15.
- Mardina, R. (2011). Potensi digital natives dalam representasi literasi informasi multimedia berbasis web di perguruan tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1). <https://doi.org/10.29244/jpi.11.1.%p>
- Melani, S. (2016). Literasi informasi dalam praktek sosial. *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)*, 10(02), 67–82. <http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v10i02.541>
- Musa, S. (2015). Pendidikan pemakai bagi mahasiswa baru di perpustakaan perguruan tinggi. *Jupiter*, XIV(2), 25–31. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jupiter/article/viewFile/34/32>
- Nashihuddin, W. (2019). *Menggagas wisata perpustakaan*. <https://pustakapusdokino.wordpress.com/2019/01/24/menggagas-wisata-perpustakaan/>
- Prasetyo, D., & Irwansyah. (2020). Memahami masyarakat dan perspektifnya. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 163–175. <https://doi.org/10.38035/JMPIS>
- Putri, L. L. E., & Subekti, S. (2017). Pengaruh pemberian *reward* pada pola pembinaan minat baca pemakai di Taman Baca Masyarakat Lentera Hati Desa Sukomangli Kecamatan Reban Kabupaten Batang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 21–30. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23021>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, mendongeng, dan manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sandy, S. R. O. (2018). Pemanfaatan Kampong Batja sebagai destinasi wisata edukasi di Kabupaten Jember. *Jurnal Sadar Wisata*, 1(1). <https://doi.org/10.32528/sw.v1i1.1818>
- Subarjo, A. H. (2017). Perkembangan teknologi dan pentingnya literasi informasi untuk mendukung ketahanan nasional. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi, ANGKASA*, IX(2), 1–8. <http://dx.doi.org/10.28989/angkasa.v9i2.188>
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun proposal penelitian kualitatif: Skripsi dan tesis*. Suaka Media.
- Sugiarto, E., & Priyanto, S. E. (2020). Potensi daya tarik wisata Grhatama Pustaka Yogyakarta sebagai wahana rekreasi. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 4(2), 127–142. <http://dx.doi.org/10.29240/tik.v4i2.1624>
- Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan literasi pada anak usia dini dengan metode mendongeng. *Al-asasiyya: Journal Basic of Education*, 03(1), 117–125. [10.24269/ajbe.v3i1.1332](https://doi.org/10.24269/ajbe.v3i1.1332)
- Wahyudi, M. H., & Mutiari, D. (2021). Model taman baca sebagai wisata literasi di era pandemi Covid 19. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(1), 1–7. [10.23917/sinektika.v18i1.13288](https://doi.org/10.23917/sinektika.v18i1.13288)