

**DAMPAK INOVASI DESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK
TERHADAP PERILAKU EDUKATIF PADA SISWA SEKOLAH DASAR
DI KABUPATEN TEGAL**

Rullis¹, Sutji Muljani²

^{1,2}Magister Pedagogi Universitas Pancasakti Tegal

¹rullis@upstegal.ac.id, ²muljanisutji25@gmail.com

ABSTRACT

Low reading interest among elementary students in Indonesia is often exacerbated by rigid, non-ergonomic, and visually unappealing library conditions. This study aims to analyze the impact of child-friendly library interior design innovations on the formation of educational behavior among students in Tegal Regency. Employing a qualitative approach with a case study design, the research was conducted in three elementary schools participating in the Child-Friendly Library program. Data were collected via participatory observation, structured interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The results indicate that interior design transformations focusing on physical elements (vibrant colors, zoning, ergonomic furniture), environmental aspects, and inclusivity successfully created a more stimulating and comfortable library atmosphere. This spatial transformation significantly impacted students' educational behaviors, evidenced by increased independent visit initiatives (reading interest), longer reading focus duration (persistence), and collaborative social interactions during literacy activities. It is concluded that library interior design serves not merely as an aesthetic improvement, but as a vital pedagogical instrument in fostering a sustainable literacy culture in schools.

Keywords: *interior design, reading interest, educational behavior, child-friendly libraries, elementary schools*

ABSTRAK

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia seringkali diperparah oleh kondisi fisik perpustakaan yang kaku, tidak ergonomis, dan kurang menarik secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak inovasi desain interior perpustakaan ramah anak terhadap pembentukan perilaku edukatif siswa di Kabupaten Tegal. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian dilakukan di tiga sekolah dasar yang menerapkan program Perpustakaan Ramah Anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi desain interior yang mencakup elemen fisik (warna cerah, zonasi, furnitur ergonomis),

lingkungan, dan inklusivitas mampu mengubah atmosfer perpustakaan menjadi lebih stimulatif dan nyaman. Transformasi ruang ini berdampak positif secara signifikan terhadap perilaku edukatif siswa, yang ditandai dengan peningkatan inisiatif kunjungan mandiri (minat baca), durasi fokus membaca yang lebih lama (ketekunan), serta interaksi sosial yang kolaboratif dalam kegiatan literasi. Disimpulkan bahwa desain interior perpustakaan bukan sekadar elemen estetika, melainkan instrumen pedagogis vital dalam membangun budaya literasi siswa sejak dini.

Kata Kunci: desain interior, minat baca, perilaku edukatif, perpustakaan ramah anak, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perpustakaan memiliki akar sejarah panjang di Indonesia, dimulai sejak masa penjajahan ketika pemerintah kolonial Belanda mendirikan perpustakaan pertama pada abad ke-19. Tonggak sejarah ini ditandai dengan berdirinya Perpustakaan Nasional pada tahun 1888 di Batavia (Jakarta) yang bertujuan melestarikan karya sastra dan ilmu pengetahuan. Pasca kemerdekaan, fungsi perpustakaan terus berkembang, mulai dari program perpustakaan desa pada tahun 1970-an hingga adaptasi layanan digital di era modern saat ini. Sebagaimana ditegaskan oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (2020), perpustakaan kini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku semata, melainkan telah bertransformasi menjadi pusat kegiatan literasi,

pendidikan, dan pengembangan komunitas yang berperan vital dalam meningkatkan minat baca.

Meskipun fungsi perpustakaan telah berevolusi, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep ideal dengan kondisi fisik fasilitas yang tersedia, khususnya di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di tiga sekolah sampel, ditemukan permasalahan mendasar terkait desain interior yang menghambat fungsi edukatif perpustakaan. Di SD Negeri Rangimulya, kondisi ruangan masih menggunakan konsep lama dengan dominasi warna yang "kusam" dan penggunaan furnitur standar yang tidak ergonomis bagi ukuran tubuh siswa, sehingga mengurangi daya tarik visual. Sementara itu, di SD Negeri Dampyak 02, permasalahan terletak pada penataan ruang yang "kaku" dan tidak adanya pemisahan

zonasi (misalnya antara area baca dan bermain), yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan hanya memasuki perpustakaan jika diarahkan oleh guru. Masalah serupa ditemukan di SD Negeri Procot 03, di mana aksesibilitas menjadi kendala utama akibat penggunaan rak buku yang "terlalu tinggi" bagi jangkauan anak, serta pencahayaan yang kurang maksimal untuk mendukung kenyamanan membaca.

Kondisi fisik yang tidak mendukung tersebut berkontribusi pada rendahnya inisiatif mandiri siswa dalam berliterasi, yang sejalan dengan tantangan literasi nasional yang tecermin dalam data PISA. Ketidaksesuaian antara kebutuhan psikologis anak—yang menyukai warna cerah, ruang eksploratif, dan furnitur nyaman—dengan desain perpustakaan yang ada, menciptakan hambatan psikologis bagi siswa untuk menjadikan membaca sebagai kebiasaan yang menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak inovasi desain interior perpustakaan ramah anak terhadap pembentukan perilaku edukatif siswa. Melalui intervensi desain yang mencakup elemen fisik, lingkungan, dan

inklusi, diharapkan perpustakaan dapat beralih fungsi menjadi lingkungan belajar yang menstimulasi rasa ingin tahu, ketekunan, dan interaksi sosial positif, sebagaimana diamanatkan dalam fungsi perpustakaan modern sebagai sarana edukatif yang efektif.

B. Metode Penelitian

Untuk membedah kompleksitas hubungan antara lingkungan fisik dan psikologi anak, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*). Pendekatan ini dipilih karena peneliti tidak hanya bertujuan mengukur "seberapa besar" pengaruh desain, melainkan ingin mengeksplorasi secara mendalam "bagaimana" dan "mengapa" elemen visual serta spasial perpustakaan dapat memodifikasi perilaku siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell dan Poth (2018), pendekatan kualitatif sangat relevan digunakan untuk memahami makna subjektif yang diberikan individu terhadap suatu pengalaman dalam konteks alami, di mana variabel-variabel penelitian tidak dapat dipisahkan dari latar belakang lingkungannya.

Penelitian dilaksanakan di tiga sekolah dasar di Kabupaten Tegal, yaitu SD Negeri Rangimulya, SD Negeri Dampyak 02, dan SD Negeri Procot 03. Ketiga lokasi ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa sekolah-sekolah tersebut mewakili karakteristik yang beragam secara geografis dan telah mulai menerapkan inisiasi program perpustakaan ramah anak sebagai respons atas permasalahan literasi dasar. Pemilihan *multi-site* ini bertujuan untuk mendapatkan variasi data yang komprehensif mengenai dampak inovasi desain di berbagai konteks lingkungan sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama untuk menjamin validitas temuan. Pertama, observasi partisipatif, di mana peneliti mengamati secara langsung interaksi siswa dengan elemen interior baru (seperti rak rendah, area lesehan, dan dinding berwarna) untuk menangkap indikator perilaku edukatif yang muncul secara spontan. Kedua, wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang melibatkan informan kunci meliputi kepala sekolah, pustakawan, guru, dan siswa, guna menggali perspektif mereka tentang

kenyamanan dan motivasi pasca-renovasi. Ketiga, studi dokumentasi untuk merekam bukti fisik perubahan *before-after* interior perpustakaan serta data kunjungan siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara induktif mengacu pada model analisis yang dipaparkan oleh Saldaña (2016), yang memfokuskan pada pemahaman mendalam atas pola perilaku manusia. Proses analisis dimulai dari pengumpulan data lapangan, reduksi data (memilah informasi relevan terkait elemen desain dan perilaku), penyajian data dalam bentuk narasi tematik, hingga penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil pengamatan visual peneliti dengan pengakuan verbal siswa dan data dokumentasi kunjungan, sehingga keputusan akhir mengenai dampak inovasi desain memiliki landasan empiris yang kokoh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini memotret transformasi perpustakaan sekolah di tiga lokasi studi kasus, yaitu SD Negeri Rangimulya, SD Negeri

Dampyak 02, dan SD Negeri Procot 03. Data diperoleh melalui observasi partisipatif kondisi awal (*pre-test*) dan kondisi setelah inovasi, serta wawancara mendalam dengan siswa dan guru.

a. Kondisi Awal: Hambatan Fisik dan Psikologis

Berdasarkan data observasi awal, ditemukan bahwa desain interior lama menjadi penghambat utama munculnya perilaku edukatif.

- Visual yang Menjemukan: Di SD Negeri Rangimulya, ruangan didominasi oleh "warna kusam" dan furnitur standar yang tidak ergonomis.
- Kekakuan Zonasi: Di SD Negeri Dampyak 02, penataan ruang terasa "kaku" tanpa pemisahan zona, yang menyebabkan siswa hanya masuk perpustakaan jika ada instruksi guru (kurang inisiatif).
- Kendala Aksesibilitas: Di SD Negeri Procot 03, rak buku yang "terlalu tinggi" menyulitkan siswa untuk menjangkau buku secara mandiri, sehingga membatasi eksplorasi literasi mereka.

b. Implementasi Inovasi Desain Interior

Intervensi dilakukan dengan mengubah tata ruang berdasarkan prinsip perpustakaan ramah anak. Perubahan signifikan meliputi:

1. Elemen Fisik: Penggantian rak tinggi menjadi rak rendah yang terjangkau (*accessible*), serta penggunaan perabot non-formal seperti karpet dan *bean bag*.
2. Elemen Visual: Penerapan mural edukatif dan warna-warna cerah (kuning, hijau muda) pada dinding untuk menstimulasi visual.
3. Zonasi Ruang: Pembuatan area khusus seperti "Pojok Baca Lesehan" yang terpisah dari area sirkulasi utama.

c. Perubahan Perilaku Siswa Pasca-Inovasi

Setelah desain diubah, data dari instrumen wawancara dan angket menunjukkan lonjakan positif pada respon siswa:

- Peningkatan Antusiasme Visual: Siswa melaporkan perasaan senang yang signifikan. Seorang siswa (Informan 1) menyatakan, "*Saya merasa nyaman karena tempatnya bagus... adanya gambar-gambar yang menarik di tembok*". Hal ini dikonfirmasi oleh hasil angket di mana 15 dari 20 responden menyatakan "Sangat

Setuju" bahwa perpustakaan kini memiliki warna yang menarik.

- Inisiatif dan Akses Mandiri: Perubahan furnitur terbukti meningkatkan kemandirian. Siswa 17 mengungkapkan, "*Rak-rak buku rendah sesuai tinggi badan anak SD serta tertata rapi*" memudahkannya memilih buku sendiri tanpa bantuan.
- Durasi dan Kenyamanan (Betah): Guru 1 mencatat perubahan perilaku yang nyata: "*Siswa lebih betah berlama-lama membaca atau sekedar melihat-lihat buku... tidak hanya saat ada tugas*".

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa intervensi fisik pada ruang perpustakaan memiliki dampak langsung terhadap psikologi dan perilaku belajar siswa. Temuan ini dianalisis menggunakan perspektif teori Arsitektur Perilaku dan Psikologi Perkembangan Anak.

a. Desain Ergonomis sebagai Fasilitator Kemandirian (Aksesibilitas)

Temuan di SDN Procot 03 dan SDN Rangimulya menunjukkan bahwa penggantian rak tinggi ke rak rendah secara drastis mengubah perilaku siswa dari pasif menjadi aktif. Hal ini sejalan dengan prinsip Desain

Inklusif dalam teori *Child-Friendly Libraries* yang menekankan bahwa lingkungan fisik harus menyesuaikan skala tubuh anak (antropometri). Ketika hambatan fisik (rak tinggi) dihilangkan, "jarak psikologis" antara anak dan buku juga runtuh. Siswa merasa memiliki kendali (*sense of control*) atas lingkungan mereka, yang merupakan syarat mutlak tumbuhnya inisiatif belajar mandiri.

b. Stimulasi Visual dan Atmosfer Psikologis

Dominasi respon positif siswa terhadap "gambar di tembok" dan "warna cerah" membuktikan teori Psikologi Warna yang dikutip dalam kajian teori. Warna-warna cerah dan mural tidak hanya berfungsi estetik, tetapi bertindak sebagai *stimulus eksternal* yang membangkitkan gairah (*arousal*) dan rasa ingin tahu. Suasana yang tidak lagi "kusam" mengubah persepsi siswa tentang perpustakaan dari tempat yang "menakutkan/serius" menjadi tempat yang "menyenangkan" (*joyful learning*). Perasaan senang ini adalah pintu masuk (*entry point*) bagi terbentuknya minat baca intrinsik.

**c. Kenyamanan Fisik Meningkatkan
"Time on Task"**

Pernyataan guru bahwa siswa kini "lebih betah berlama-lama" berkorelasi langsung dengan inovasi penggunaan area lesehan dan pencahayaan yang lebih baik. Dalam teori Arsitektur Perilaku (seperti yang dikemukakan Damanik & Aulia, 2024), kenyamanan termal dan fisik adalah kebutuhan dasar yang harus dipenuhi sebelum perilaku kognitif (membaca fokus) bisa terjadi. Desain baru yang menyediakan variasi posisi duduk (lesehan/bean bag) mengakomodasi kebutuhan motorik anak SD yang cenderung aktif, sehingga mereka mampu mempertahankan atensi (fokus) membaca dalam durasi lebih panjang dibandingkan saat harus duduk tegak di kursi kayu yang kaku.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi desain interior bukan sekadar kosmetik, melainkan instrumen pedagogis yang efektif. Transformasi fisik lingkungan perpustakaan berhasil menciptakan ekosistem yang menutrisi perilaku edukatif siswa, mulai dari ketertarikan awal, akses mandiri, hingga ketekunan dalam berliterasi.

d. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Rangimulya, SD Negeri Dampyak 02, dan SD Negeri Procot 03, dapat disimpulkan bahwa transformasi desain interior perpustakaan mengusung konsep ramah anak melalui permainan warna cerah, furnitur ergonomis yang aksesibel, serta zonasi ruang yang cair terbukti efektif mengubah atmosfer perpustakaan menjadi lingkungan yang inklusif dan menstimulasi. Inovasi fisik ini tidak hanya memperbaiki aksesibilitas, tetapi secara signifikan mendorong perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi aktif, yang ditandai dengan munculnya inisiatif mandiri untuk mengambil buku, peningkatan durasi fokus membaca, serta terjalinnya interaksi sosial yang positif. Dengan demikian, desain interior terbukti bukan sekadar elemen estetika semata, melainkan instrumen pedagogis vital menumbuhkan budaya literasi sejak dini.

Sejalan dengan temuan tersebut, disarankan bagi pihak sekolah untuk menjaga keberlanjutan minat baca siswa dengan melakukan penyegaran tema visual secara berkala dan mengaktivasi ruang

melalui kegiatan literasi yang variatif agar perpustakaan tidak kembali statis. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk memperluas kajian ini melalui pendekatan kuantitatif guna mengukur pengaruh variabel desain secara lebih terukur, memperluas jangkauan penelitian pada karakteristik sekolah yang lebih beragam untuk menguji universalitas penerapan desain ramah anak ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afian, T. (2023). "Inovasi Pelayanan Perpustakaan Ramah Anak Berbasis Partisipasi Warga Sekolah". *Jurnal Pustaka Pendidikan*, 9(1), 56–67.
- Aisyah, N., & Nugraheni, T. S. (2023). "Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Desain Ruang Baca yang Ramah Anak". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 58–65 .
- Ariska, N., & Noor, R. (2024). "Desain Interior Ruang Baca Anak: Studi Kenyamanan Dan Ergonomi". *Jurnal Interior dan Literasi Anak*, 10(1), 15–28 .
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th Ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications .
- Damanik, R. Z., & Aulia, D. N. (2024). "Children's Library with Behavioural Architecture Approach in Medan City". *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(5), 1–17 .
- Gustami, A., & Nur Alami, N. (2024). "Desain Tematik Perpustakaan Anak Berbasis Kearifan Lokal Di Pangandaran". *Jurnal Arsitektur dan Literasi Anak*, 5(2), 42–57 .
- IFLA. (2015). *Guidelines for Library Services to Children aged 0–18*. International Federation of Library Associations and Institutions.
- Lesneski, D. (2023). "Designing For Literacy: Key Principles in Children's Library Environments". *Children & Libraries*, 21(2), 8–15.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications .
- Murdowo, A., Rahmawati, S., & Setiawan, A. (2020). "Desain interior perpustakaan anak berbasis zona kegiatan dan interaksi". *Jurnal Arsitektur Literasi Anak*, 2(2), 34–50 .
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2020). *Sejarah Perpustakaan di Indonesia*.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2024 tentang Standar Nasional Perpustakaan Sekolah/Madrasah*. <https://www.perpusnas.go.id>.
- Picket, S., & Sullivan, E. (2022). "Library design for children: Creating interactive reading

- environments". *Journal of Educational Architecture*, 17(1), 25–38 .
- Saldaña, J. (2016). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (3rd ed.). London: SAGE Publications.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development*. Boston: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2012). *Global Education Monitoring Report*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wahid, A., & Fitria, T. A. (2025). "Adaptasi perilaku pada desain perpustakaan: gesture membaca". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*, 3, 444–451 .
- Wardhani, N. S., Hardiana, A., & Pitana, T. S. (2024). "Perpustakaan Anak sebagai Wahana Edukasi dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kabupaten Boyolali". *Senthong*, 8(1). Jurnal FT UNS .
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications .