

Storytelling Program to Foster a Love for the Sea at the Archipelago Library of the Ministry of Marine Affairs and Fisheries

Program Storytelling untuk Menumbuhkan Kecintaan pada Laut di Perpustakaan Archipelago Kementerian Kelautan dan Perikanan

Edgina Janne Azzahra¹, Yona Primadesi¹

¹Universitas Negeri Padang

*e-mail: edginajanneazzahra@gmail.com

Abstract

The final project writing aims to describe the development of a storytelling program guide to foster a love of the sea among children at the Archipelago Library of the Ministry of Marine Affairs and Fisheries. The writing method used is descriptive, which describes an object related to place and condition. The product development method employed is ADDIE, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, only up to the implementation stage was carried out, as the evaluation stage is beyond the writer's responsibility.

Based on the completed final project, it can be concluded that the stages of creating a storytelling program to foster a love of the sea at the Archipelago Library of the Ministry of Marine Affairs and Fisheries are divided into four stages following the ADDIE method used. The first stage is analysis, which involves identifying causes, determining themes, and pre-planning the storytelling program to ensure the objectives are achieved as expected. The second stage is product design, which determines the media used and elaborates the stages of creating the Storytelling Program to Foster a Love of the Sea at the Archipelago Library. The product creation stages include (1) gathering materials and (2) designing the Storytelling Program book to Foster a Love of the Sea at the Archipelago Library of the Ministry of Marine Affairs and Fisheries. The third stage is product development involving expert validation. Validation was assessed from two aspects: product information and product design. After improvements based on the validator's input, the product was declared highly feasible for use at the Archipelago Library. The fourth stage is the delivery and implementation of the product at the Archipelago Library of the Ministry of Marine Affairs and Fisheries.

Keywords: *Storytelling, Love of the Sea, Perpustakaan Kementerian Kelautan dan Perikanan.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©20xx by author.

Introduction

Indonesia sebagai negara maritim dengan luas wilayah laut mencapai sekitar 3,1 juta kilometer persegi, menjadikan laut sebagai identitas, sumber budaya, dan potensi kemakmuran bangsa. Pemanfaatan dan pelestarian sumber daya laut memerlukan kesadaran dan pemahaman mendalam, terutama sejak usia dini. Anak-anak sebagai generasi penerus memiliki peran penting dalam menjaga kelestarian laut melalui penanaman rasa cinta dan kepedulian terhadap lingkungan laut. Oleh karena itu, upaya edukasi dan literasi yang terstruktur dan efektif sangat dibutuhkan untuk membangun kesadaran ini.

Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) melalui Perpustakaan Archipelago menjalankan fungsi pengelolaan perpustakaan sekaligus menyediakan layanan edukasi dan literasi anak yang berkaitan dengan kelautan dan perikanan. Kegiatan yang dilakukan meliputi storytelling, mewarnai, kuis, serta berbagai aktivitas interaktif lainnya dengan tujuan menumbuhkan kecintaan pada laut serta meningkatkan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan dan keberlanjutan ekosistem laut. Namun, meski telah dilakukan berbagai kegiatan edukasi sejak tahun 2022, Perpustakaan Archipelago masih menghadapi kendala berupa kurangnya panduan yang terstruktur untuk kegiatan storytelling yang efektif dan sesuai dengan rentang usia anak-anak.

Storytelling merupakan metode edukasi yang efektif untuk anak-anak karena mampu menanamkan nilai-nilai positif dan meningkatkan kemampuan bahasa serta komunikasi secara menyenangkan. Melalui storytelling, pesan-pesan mengenai pentingnya menjaga laut dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah diterima dan diingat oleh anak-anak. Oleh karena itu, disusunlah program storytelling yang sistematis dengan panduan yang jelas guna meningkatkan efektivitas kegiatan edukasi di Perpustakaan Archipelago, khususnya untuk anak usia 5-12 tahun.

Penelitian dan pengembangan program storytelling ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dengan fokus pada empat tahap pertama. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya panduan, memperkaya pilihan cerita, dan menyesuaikan kegiatan storytelling dengan kebutuhan usia anak. Dengan adanya program ini, Perpustakaan Archipelago diharapkan mampu memberi dampak positif yang lebih besar dalam menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap laut Indonesia sebagai warisan yang harus dijaga demi keberlanjutan bangsa.

Method

Penulisan dan pengembangan program storytelling untuk menumbuhkan kecintaan pada laut di Perpustakaan Archipelago Kementerian Kelautan dan Perikanan menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode pengembangan produk ADDIE. ADDIE adalah kerangka kerja yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Namun, dalam penelitian ini, fokus hanya diberikan pada empat tahap pertama hingga implementasi, karena tahap evaluasi tidak termasuk dalam lingkup tanggung jawab penulis.

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, alasan pembuatan program, serta menentukan sasaran utama yaitu anak-anak usia 5-12 tahun. Proses analisis dilakukan melalui wawancara dengan Kepala Perpustakaan Archipelago, observasi pelaksanaan kegiatan storytelling selama lima bulan, serta studi literatur terkait teori storytelling dan kecintaan terhadap laut pada anak. Pada tahap ini juga dilakukan pre-planning untuk menetapkan tema dan cara pelaksanaan storytelling agar tujuan edukasi dapat tercapai. Tahap desain meliputi perencanaan media dan isi produk program storytelling. Program dirancang dalam dua format, yaitu buku cetak dan file digital, untuk kemudahan penggunaan dalam berbagai situasi, termasuk perjalanan dinas. Buku panduan ini memuat beberapa pilihan cerita yang disusun secara sistematis, disertai rincian kebutuhan materi pendukung seperti game card dan boneka tangan sebagai alat bantu storytelling, serta rangkaian aktivitas ice breaking untuk menjaga suasana interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang diproduksi dan kemudian divalidasi oleh ahli storytelling dan penerbit profesional. Validasi mencakup penilaian terhadap aspek isi informasi dan desain produk dengan menggunakan instrumen angket yang didasarkan pada teori-teori yang menjadi acuan. Masukan dari validator digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan standar kelayakan tinggi sebelum implementasi. Tahap implementasi meliputi distribusi produk yang telah selesai kepada Perpustakaan Archipelago dalam bentuk fisik dan digital. Proses penyerahan disertai dengan instruksi penggunaan produk kepada pustakawan. Produk ditempatkan dan digunakan sebagai panduan resmi dalam pelaksanaan kegiatan storytelling di perpustakaan. Pengukuran efektivitas dan evaluasi program dijadwalkan akan dilakukan setelah program storytelling berjalan secara rutin di lapangan.

Results and Discussion

Analisis

Tahap awal pembuatan program storytelling dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan dan persoalan yang ada melalui wawancara dan observasi di Perpustakaan Archipelago Kementerian Kelautan dan Perikanan. Dari wawancara dengan Kepala Perpustakaan Archipelago, diketahui bahwa belum ada panduan khusus untuk pelaksanaan kegiatan storytelling, sehingga pustakawan mengalami kesulitan dalam menentukan bentuk dan isi kegiatan yang sesuai usia anak-anak. Observasi terhadap dua kegiatan storytelling yang telah dilaksanakan menunjukkan beberapa kekurangan, antara lain penggabungan dengan permainan yang mengalihkan fokus anak-anak dan jumlah tokoh cerita yang terlalu banyak dengan porsi kalimat yang sangat singkat, sehingga perhatian anak-anak menurun.

Berdasarkan pemahaman teori transmedia storytelling dari Christin (2021), storytelling dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media untuk memberikan sensasi baru dan memperkuat daya ingat anak. Oleh karena itu, sebagai pelengkap kegiatan, dikembangkan media tambahan berupa game card "Tebak Kelompok Biota" dan boneka tangan karakter maskot "Si Mila" yang dapat menambah antusiasme serta interaktivitas selama

bercerita. Tema cerita pun disesuaikan dengan edukasi kelautan, mencakup pengenalan lingkungan laut, flora dan fauna laut Indonesia, serta pesan penting menjaga kelestarian laut.

Desain



Gambar 1: Sampul depan buku Program Storytelling untuk Menumbuhkan Kecintaan Laut di Perpustakaan Archivelago Kementerian Kelautan dan Perikanan.

Program storytelling dirancang dalam dua format, cetak dan digital, agar mudah diakses dalam berbagai kondisi, termasuk saat pustakawan melakukan perjalanan dinas. Buku cetak dirancang dengan ukuran standar B5 (17,5 x 25 cm), dilengkapi dengan desain sampul yang menarik dan mencerminkan tema laut. Isi buku mencakup tiga bab utama: pengenalan storytelling dan kecintaan pada laut, pilihan cerita dan media pendukung seperti game card serta pilihan ice breaking, serta panduan teknis dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan storytelling. Cerita dalam buku menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak di rentang usia 5-12 tahun, dengan materi cerita diambil sebagian dari buku yang telah diterbitkan penulis dan sebagian hasil riset mengenai biota laut di Indonesia. Rangkaian kegiatan storytelling disusun secara sistematis untuk memudahkan pustakawan dalam menyiapkan dan melaksanakan program.

Pengembangan

Produk storytelling yang telah disusun kemudian divalidasi oleh seorang ahli storytelling dan penerbit profesional, yakni Bapak Nermi Silaban, Pimpinan Penerbit Gorga. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang mengevaluasi dua aspek utama: isi informasi dan desain produk. Aspek isi menilai kesesuaian judul dengan isi, kelengkapan dan keakuratan materi, kemudahan pemahaman, serta potensi pengembangan di masa depan. Sementara aspek desain menilai kesesuaian desain sampul dan isi, daya tarik visual, keterbacaan, serta efektivitas ilustrasi.

Hasil validasi menunjukkan produk ini memperoleh nilai sangat layak dengan skor 91,2% untuk aspek informasi dan 100% untuk aspek desain. Namun, terdapat beberapa catatan dan saran perbaikan, seperti penggunaan bahasa yang lebih deskriptif dan melibatkan lima indera untuk membangkitkan imajinasi anak secara lebih hidup. Selain itu, disarankan untuk menambahkan informasi tentang pengembangan cerita anak sehingga pustakawan lebih memahami jenis cerita yang harus disampaikan, termasuk memasukkan nilai edukatif dan pesan cinta laut secara jelas dan mendalam.

Implementasi

Produk akhir berupa buku panduan, game card, dan boneka tangan "Si Mila" telah diserahkan dan mulai digunakan di Perpustakaan Archivelago. Produk digital disebarluaskan melalui platform online, sedangkan versi cetak dikirim dalam beberapa eksemplar untuk memudahkan pustakawan dalam pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini,

program storytelling siap dijadikan acuan kegiatan edukasi dan literasi anak usia 5-12 tahun dengan tema kelautan, diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap laut sejak dini.

Conclusion

Pembuatan program storytelling untuk menumbuhkan kecintaan pada laut di Perpustakaan Archipelago Kementerian Kelautan dan Perikanan dilakukan melalui tahapan-tahapan sistematis berdasarkan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Tahap analisis mengidentifikasi kebutuhan panduan storytelling yang terstruktur sesuai usia anak 5-12 tahun dengan tema kelautan. Pada tahap desain, program storytelling dirancang dalam bentuk buku cetak dan digital yang memuat pilihan cerita, media pendukung seperti game card dan boneka tangan, serta panduan teknis pelaksanaan kegiatan. Tahap pengembangan melibatkan validasi produk oleh ahli storytelling yang menghasilkan produk sangat layak dengan beberapa penyempurnaan, terutama dalam bahasa cerita yang lebih deskriptif dan nilai edukatif yang lebih mendalam. Tahap implementasi telah dilakukan dengan pendistribusian produk ke Perpustakaan Archipelago sebagai panduan resmi kegiatan edukasi dan literasi anak.

Dengan adanya program storytelling ini, kegiatan edukasi anak di bidang kelautan menjadi lebih terstruktur dan efektif dalam menumbuhkan kesadaran serta kecintaan anak terhadap laut, sehingga diharapkan turut mendukung upaya pelestarian dan pengelolaan sumber daya laut Indonesia secara berkelanjutan di masa depan.

References

- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Desain*, 4(02), 92. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i02.1131>
- Christin, M. (2021). *Transmedia Storytelling* (R. Khathir (ed.); 1st ed.). Syiah Kuala University Press. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/read-book>
- Fathonah, S. F. (2020). *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Program Literasi Melalui Storytelling Untuk Melatih Keterampilan Membaca dan Berbicara di Sekolah Dasar*.
- Hairina, Y., & Magfiroh, A. (2019). Story Telling Sebagai Metode dalam Menanamkan Akhlak Mulia pada Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Komferensi Nasional Psikologi ...*, May. https://www.researchgate.net/profile/Yulia-Hairina-2/publication/333102149_Storytelling_sebagai_Metode_dalam_Menanamkan_Akhlak_Mulia_pada_Anak_Usia_Dini/links/5cdb7558299bf14d9598790a/Storytelling-sebagai-Metode-dalam-Menanamkan-Akhlak-Mulia-pada-Anak-Usi
- Hayati, N. (2024). Pengaruh Layanan Storytelling Terhadap Minat Kunjung Anak di Dinas Perpustakaan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. *UIN Antasari*, 15(1), 116.
- Hidayani, N. S. (2014). *Layanan anak pada perpustakaan bank indonesia*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/28803/1>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Iswinarti, I., Asrini, H. W., Hasanati, N., & Kartono, R. (2020). Program Story Telling dengan Metode BERLIAN (BerCerita-ExpeRIential-LearnIng-ANak) untuk Menanamkan Moral pada Anak-anak. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(2), 99. <https://doi.org/10.22219/altruis.v1i2.12163>
- La Sara, Haslianti, Akhmad Mansyur, Naslina Alimina, Nurhuda Annaastasia, Wa Jali, Muhammad Trial Fiar Erawan, WaOde Intiyani Mangurana, A. I. W. (2023). Membentuk Generasi Peduli Wilayah Pesisir dan Laut Melalui Bina Desa dan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(1), 277–283.
- Marcelina, N. E. (2020). *Efektivitas Layanan Anak Sebagai Upaya Dalam Membangun Literasi Bagi Anak di Lingkup Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. 2507(February), 134.
- Mustika, T. P., Andalas, L., Syahfitri, D., Sapna, & Aqilah, T. D. (2023). Peningkatan Semangat Literasi, Kreativitas Dengan Bercerita dan Story Telling. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 1 No.4(Literasi Anak, Storytelling).

-
- Mustinda, S. (2010). Promosi yang di lakukan di perpustakaan Kementrian Pendidikan Nasional RI. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1-2.
- Peraturan Menteri Kelautan Dan Perikanan Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2025 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Kementerian Kelautan Dan Perikanan, 1 (2025).
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sdn S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199-207.
- Rohmah, M. A., & Aulina, C. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Berwawasan Kemaritiman Terhadap Kecerdasan Naturalistik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.2840>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, 7 213 (2007).
- Zellawati, A. (2017). Mengasah Kecerdasan Naturalistik Melalui Pendidikan Cinta Kelautan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, XVII(1), 99-109. <https://doi.org/10.33556/jstm.v0i1.162>