

## *The role of educational games in promoting students' visit at Sony Sugema Library* Permainan edukatif sebagai promosi kunjungan siswa di Sony Sugema Library

Yayu Wulandari<sup>1</sup>, Amina Bina Ilmiah<sup>2</sup>, Hanifa Akmalia Tresnawan<sup>3</sup>, Shafa Nurul Azmi Putrisolichat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukasari, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

### Article Info

#### Corresponding Author:

Yayu Wulandari

✉ [yayuwulandari@upi.edu](mailto:yayuwulandari@upi.edu)

#### History:

Submitted: 17-12-2024

Revised: 14-04-2025

Accepted: 09-05-2025

#### Keyword:

game providers; library visit interest; Sony Sugema library

#### Kata kunci:

minat kunjung perpustakaan; penyedia permainan; Sony Sugema library

### Abstract

**Introduction.** *Sony Sugema Library managed by SD Alfa Centauri faces the challenge of low student interest in visiting. To overcome this, the library increases students' interest in reading by providing facilities such as educational and creative games as the main solution. In addition, the library provides relevant readings, literacy programs such as read aloud, student reading awards, and competitions on national days. This study aims to explain the board game strategy to attract students to the library and increase their involvement in literacy activities*

**Research Methods.** *The method used in this research is field research*

**Data Analysis.** *Involving direct observation and interaction at Sony Sugema Library, with data collected through observation, interviews, and documentation studies*

**Results.** *The results showed the importance of attracting students' interest in visiting the library and using promotional strategies such as children's games like the Seblak Quartet card game, Scrabble, Jenga, memory games, Guess Me, 5 Second Rule, and 5 Pillars.*

**Conclusion.** *The strategy of providing educational and creative games can be an effective solution for increasing interest in visiting the library and participation in literacy activities. This effort is supported by other literacy programs to strengthen student engagement in reading culture*

### Ahstrak

**Pendahuluan.** Sony Sugema Library yang dikelola oleh SD Alfa Centauri menghadapi tantangan berupa rendahnya minat siswa untuk berkunjung. Pihak pengelola perpustakaan berupaya meningkatkan minat baca siswa dengan menyediakan fasilitas seperti permainan edukatif dan kreatif sebagai solusi utama. Perpustakaan juga menyediakan bacaan yang relevan serta menyelenggarakan program literasi seperti kegiatan *read aloud*,

pemberian penghargaan bagi siswa rajin membaca, dan perlombaan yang diadakan pada peringatan hari-hari nasional. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan strategi permainan *board game* untuk menarik minat siswa ke perpustakaan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi.

**Metode penelitian.** Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian lapangan (*field research*) yang melibatkan pengamatan langsung dan interaksi di Sony Sugema Library.

**Data analisis.** Data analisis melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

**Hasil.** Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pentingnya menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan dan strategi promosi melalui penyediaan permainan anak seperti kartu kuartet seblak, *scrabble*, jenga, *memory game*, *guess me*, *5 second rule*, dan 5 pilar permainan.

**Kesimpulan.** Strategi penyediaan permainan edukatif dan kreatif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat kunjung ke Perpustakaan serta partisipasi dalam kegiatan literasi. Upaya ini, didukung oleh program literasi lainnya sebagai pendekatan untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam budaya membaca.



Copyright © 2025 by  
Berkala Ilmu Perpustakaan  
dan Informasi

All writings published in this journal are personal views of the authors and do not represent the views of the UGM Library and Archives.

 <https://doi.org/10.22146/bip.v21i1.18483>

## A. PENDAHULUAN

Sony Sugema Library adalah perpustakaan yang dikelola oleh SD Alfa Centauri. Perpustakaan ini berada di dalam lingkungan sekolah dan dapat diakses oleh seluruh civitas sekolah. Sebagai pusat sumber belajar, perpustakaan ini berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan di SD Alfa Centauri. Perpustakaan menyediakan bahan bacaan untuk menyokong kebutuhan informasi, mengadakan program literasi, seperti sesi membaca nyaring (*read aloud*), memberikan apresiasi berupa penghargaan kepada siswa yang rajin membaca, mengadakan perlombaan, hingga menyediakan koleksi alat permainan edukatif dan kreatif untuk meningkatkan minat kunjung dan literasi siswa ke perpustakaan.

Perpustakaan sekolah berperan penting sebagai pusat literasi dan pembelajaran informal. Fungsi ini diatur dalam Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan, yang mengamanatkan perpustakaan sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan pemberdayaan bangsa. Fungsi-fungsi tersebut, termasuk pendidikan dan rekreasi, menempatkan perpustakaan sebagai lembaga strategis dalam menyebarkan wawasan melalui sarana informasi. Informasi yang disediakan oleh perpustakaan diharapkan relevan dengan karakteristik wilayah dan lembaga pengelolanya (Prasetya & Rachmawati, 2024) Namun, rendahnya minat siswa dalam mengunjungi perpustakaan mencerminkan belum optimalnya fasilitas yang tersedia. Persepsi kuno yang menganggap perpustakaan sebagai tempat yang monoton penuh buku masih mendominasi, sehingga memengaruhi rendahnya pemanfaatan perpustakaan oleh siswa. Kondisi ini selaras dengan indikator literasi nasional yang rendah sebagaimana ditunjukkan oleh data PISA 2022, yang mencatat skor literasi siswa Indonesia berada pada rata-rata 369, menempatkan Indonesia di peringkat 69 dari 81 negara (Ramadhani & Subekti, 2025). Kondisi ini menegaskan pentingnya upaya peningkatan literasi sejak

dini termasuk optimalisasi fasilitas perpustakaan sekolah sebagai pusat literasi yang menarik dan relevan. Peningkatan literasi siswa tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sumber daya manusia unggul untuk masa depan

Salah satu masalah yang dihadapi adalah rendahnya minat siswa untuk mengunjungi perpustakaan, yang hingga kini sering dianggap hanya sebagai fasilitas penunjang akademik terkait mata pelajaran. Masalah ini menunjukkan adanya tantangan dalam memanfaatkan perpustakaan sebagai pusat literasi dan pembelajaran informal. Padahal, fungsi perpustakaan lebih luas. Saat ini, perpustakaan berupaya membangun citra baru melalui program-program kreatif dan penyediaan fasilitas yang mendukung eksplorasi imajinasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Martin & Martinez, 2016) yang menyatakan bahwa kurikulum berbasis permainan dapat meningkatkan minat siswa terhadap ruang belajar informal. Pendekatan ini relevan dengan upaya menjadikan perpustakaan sebagai ruang yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Aplikasi GaMEOLOGY, yang dikembangkan dalam penelitian Diana (2022) menunjukkan bahwa sistem aplikasi berbasis video game dengan fitur animasi dan permainan edukatif dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini menjadi bukti konkret bahwa integrasi teknologi dan permainan dapat memperkuat peran perpustakaan dalam menarik minat siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan literasi mereka secara menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya bermanfaat dalam menarik minat siswa secara langsung, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital serta keterampilan abad 21 yang merupakan elemen penting untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

Berdasarkan data statistik yang didapatkan dari BPS, Indeks Pembangunan Manusia di tahun 2020 meningkat menjadi 71,94. Angka ini merupakan langkah positif seiring dengan kenaikan harapan lama

sekolah anak usia 7 tahun dari 12,95 menjadi 12,98 (Badan Pusat Statistik, 2020)(Badan Pusat Statistik, 2020). Namun penurunan pengeluaran per kapita menunjukkan adanya ketidakseimbangan yang berpotensi memengaruhi akses anak-anak terhadap fasilitas informasi. Ketidakseimbangan ini menjadi salah satu penyebab rendahnya pemahaman dan minat literasi pada anak-anak usia dini. Oleh karena itu, perpustakaan sebagai layanan informasi gratis memiliki peran dalam menyediakan fasilitas yang mendukung literasi. Perpustakaan perlu berperan sebagai distributor utama dalam pelayanan akademik melalui program-program yang menarik dan menyenangkan. Minat kunjung siswa ke perpustakaan secara langsung memengaruhi minat literasi mereka. Dalam jangka panjang, hal ini juga berdampak pada lingkungan sekolah dengan membiasakan siswa mencari informasi, menjadikan perpustakaan sebagai tempat rekreasi serta menyalurkan rasa ingin tahu dan mengembangkan keterampilan lainnya.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis permainan edukatif dalam meningkatkan minat kunjung siswa di Sony Sugema Library. Penerapan permainan di Perpustakaan SD Alfa Centauri menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan minat kunjung siswa. Berdasarkan penelitian Ananda dan Aliwijaya (2023), penerapan gamifikasi di institusi literasi dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung sekaligus minat belajar. Hal ini terbukti dari data internal perpustakaan yang mencatat kenaikan jumlah yang lebih dari 20 orang. Selain itu penerapan permainan juga mencerminkan konsep tempat ketiga sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Oldenburg dan diperkuat oleh Bachtiar et al. (2023) dimana perpustakaan menjadi ruang sosial dan mendukung pembelajaran kolaboratif melalui media yang menyenangkan. melalui Pendekatan ini SD Alfa Centauri berhasil memperkuat perannya sebagai pusat pembelajaran yang dinamis inklusif dan relevan dengan dunia anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan strategi menarik minat siswa

untuk datang ke perpustakaan serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi. Strategi tersebut dilakukan dengan melibatkan permainan sebagai salah satu alat untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa selama berada di perpustakaan. Permainan tersebut merupakan media interaktif yang menghubungkan siswa dengan perpustakaan sekaligus menjadi upaya membangun kedekatan antara pustakawan dengan pemustaka.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Tujuan dari bagian ini adalah untuk mengkaji teori dan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik utama penelitian ini, yaitu strategi permainan edukatif sebagai upaya meningkatkan minat kunjung siswa ke perpustakaan sekolah. Tinjauan ini dibagi menjadi tiga sub bagian utama: Perpustakaan Sekolah, Minat Berkunjung ke Perpustakaan, dan Permainan Edukatif di Perpustakaan. Setiap subbagian akan menjelaskan secara terorganisir teori dan temuan yang mendasari kerangka pemikiran penelitian.

### **Perpustakaan Sekolah**

Pusat Informasi Sekolah merupakan fasilitas yang disediakan di sekolah untuk menghimpun sumber informasi dan kebutuhan penunjang pelaksanaan pendidikan. Berperan sebagai media dan sarana pendidikan untuk menunjang kegiatan proses pengajaran di tingkat sekolah, menjadi bagian dari program penyelenggaraan pendidikan di tingkat sekolah (Kastro, 2020). Selaras dengan Penyelenggaraan perpustakaan di setiap sekolah atau madrasah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 dengan isi bahwa “Setiap sekolah/madrasah menyelenggarakan perpustakaan yang memenuhi standar nasional perpustakaan dengan memperhatikan standar nasional pendidikan.”

Perpustakaan sekolah berfungsi sebagai penunjang belajar bagi peserta didik yang menumbuhkembangkan minat baca demi tercapainya tujuan pendidikan di

sekolah (Apriyani et al., 2020). Perpustakaan sekolah memainkan peran penting dalam menyediakan kerangka dasar bagi komunitas pembelajar. Perpustakaan mempersiapkan siswa sekolah untuk kuliah, berkarir, dan menjalani kehidupan. Interaksi pertama siswa dengan perpustakaan dimulai di sekolah (Sharma & Tripathi, 2022). Tujuan dasar perpustakaan sekolah adalah bertindak sebagai pusat sumber belajar dan mendukung kurikulum sekolah. Definisi konsep yang serupa diberikan oleh Federasi Internasional Asosiasi dan Lembaga Perpustakaan (IFLA School Libraries Section Standing Committee, 2015) untuk perpustakaan sekolah yang menyatakan bahwa perpustakaan tidak lain adalah ruang fisik dan digital untuk mendukung siswa dalam mengembangkan bakat serta keterampilan mereka melalui sumber daya yang tersedia di perpustakaan. Peran perpustakaan sekolah tidak hanya terbatas pada kurikulum sekolah tetapi juga dalam memecahkan pertanyaan dan keingintahuan siswa. Adapun Fungsi Perpustakaan Sekolah Dasar/Madrasah berdasarkan Pedoman Standar Nasional Perpustakaan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Nomor 10 Tahun 2017 yaitu sebagai pusat sumber belajar, kegiatan literasi informasi, pusat penelitian, kegiatan baca membaca, dan tempat kegiatan kreatif, imajinatif, inspiratif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian ini, perpustakaan sekolah bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran, mendukung proses belajar mengajar serta menjadi tempat berbagai aktivitas diskusi, perkembangan siswa dan menyediakan sumber informasi melalui permainan edukasi baik digital maupun non-digital. Oleh karena itu, perpustakaan harus dikelola dengan baik dan dilengkapi dengan semua sumber daya yang diperlukan seperti staf yang terampil dan berdedikasi, berbagai macam sumber informasi dalam berbagai format seperti permainan edukasi yang kreatif, inspiratif serta menyenangkan.

### **Minat Kunjung Perpustakaan Sekolah**

Minat dapat memberi tahu tentang alasan mengapa individu termotivasi untuk terlibat

dan mempelajari materi tertentu dalam keadaan minat ini menggabungkan kualitas afektif positif, seperti perasaan senang dan ingin tahu, dengan kualitas kognitif, seperti perhatian terfokus, serta persepsi nilai dan kepentingan pribadi (Harackiewicz & Knogler, 2017). Minat kunjung perpustakaan sekolah adalah ketertarikan atau keinginan yang dimiliki oleh siswa untuk mengunjungi perpustakaan sekolah. Minat ini sering kali mencerminkan seberapa sering dan seberapa besar keinginan siswa untuk datang ke perpustakaan, memanfaatkan fasilitas yang ada, dan mengakses berbagai koleksi buku atau sumber belajar lain di dalamnya. Minat kunjung dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketersediaan koleksi yang relevan, kenyamanan fasilitas perpustakaan, dorongan dari guru atau teman, dan kebutuhan akademik siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang untuk berkunjung maupun kembali ke perpustakaan yaitu kesadaran yang memiliki arti dan manfaat dari fungsi perpustakaan, kemudian kebutuhan pengunjung, ketertarikan terhadap keberadaan perpustakaan, kesenangan yang didapatkan di perpustakaan serta layanan yang baik dirasakan oleh pengunjung. Dalam mencapai kondisi tersebut, pihak perpustakaan sekolah perlu melakukan berbagai upaya dan inovasi seperti pendekatan dengan siswa, promosi, melayani keinginan dan kebutuhan informasi siswa.

Minat kunjung siswa ke perpustakaan akan mempengaruhi minat literasinya, secara luas kemudian akan berdampak pula pada lingkungan sekolah dari pembiasaan pencarian informasi, tempat rekreasi maupun penyaluran rasa ingin tahu dan keterampilan terkait lainnya sesuai dengan fungsi perpustakaan.

### **Permainan di Perpustakaan**

Dalam penelitian Haron et al. (2019), pengembangan perpustakaan mainan sebagai pembelajaran menyenangkan mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak dalam mengembangkan minat mereka dalam sains dan teknologi di usia muda. Namun, akhir-akhir ini, ada tren penggunaan permainan tidak hanya sebagai

hiburan yang menyenangkan, tetapi juga sebagai alat untuk memacu pembelajaran berbasis penyelidikan dan minat terhadap perpustakaan lokal. Ada banyak publikasi yang mendokumentasikan penggunaan permainan di perpustakaan dan potensinya untuk menarik minat dari audiens yang biasanya tidak dikenal sering mengunjungi tempat-tempat ini (Martin & Martinez, 2016). Pola bermain dapat meningkatkan keterampilan yang beragam seperti komunikasi dikarenakan terdapat permainan yang membutuhkan persuasi, gertak, negosiasi dan berbagi informasi antar pemain (Strang, 2017). Sebuah permainan juga akan memberikan kesempatan kepada siswa pindahan untuk lebih mengenal satu sama lain dan membangun hubungan pribadi di sekolah baru mereka, yang dapat berkontribusi pada rasa kebersamaan siswa (Giles et al., 2019). Bermain Game di Perpustakaan Sekolah merupakan sumber daya yang lengkap bagi mereka yang ingin mengeksplorasi penggunaan pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi di lingkungan perpustakaan. Beberapa perpustakaan telah bekerja sama dengan guru untuk mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum. Perpustakaan lain telah membuat program rekreasi seputar permainan di mana siswa dapat berinteraksi satu sama lain di tempat yang aman. Contohnya, penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Putra (2021) bahwa melaksanakan permainan tradisional bagian dari sebuah kebudayaan yang penting untuk dilestarikan dilakukan di Perpustakaan Umum Kabupaten di Pacitan dengan proses kolaborasi melakukan preservasi berbentuk dokumen dengan tahapan preservasi pengetahuan yaitu *selection*, *storage* dan *actualization*.

Perpustakaan sekolah memiliki peran penting sebagai pusat sumber belajar sekaligus ruang yang mendorong tumbuhnya budaya literasi di kalangan siswa. Namun, agar fungsi tersebut berjalan optimal, perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat kunjung siswa ke perpustakaan. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menghadirkan permainan edukatif yang menarik dan relevan dengan dunia belajar

siswa. Permainan edukatif tidak hanya membuat suasana perpustakaan menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang tertarik membaca atau belajar secara konvensional. Dengan demikian, keterpaduan antara koleksi buku, suasana yang nyaman, dan kegiatan edukatif berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan frekuensi kunjungan siswa ke perpustakaan serta menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu mereka secara alami.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yang melibatkan pengamatan langsung dan interaksi di Sony Sugema Library. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan di dunia nyata atau di alam sekitar, serta dapat berkembang sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan (Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian lapangan sering dikaitkan dengan metode kualitatif, namun juga bermanfaat untuk studi kuantitatif dimana kerja lapangan dapat memberikan konteks penting, mendukung triangulasi atau menggambarkan mekanisme kausal (Irgil et al., 2021). Peneliti lapangan organisasi seringkali melihat pintu masuk fisik mereka ke lokasi penelitian sebagai pintu masuk ke dunia praktik (Chughtai & Myers, 2017). Selaras dengan halnya peneliti terjun langsung ke dunia praktik dan melaksanakan permainan untuk menarik minat kunjung di Sony Sugema Library. Waktu yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah 2 bulan dengan jumlah pertemuan 2 kali dengan Kepala perpustakaan dan 5 kali dengan pustakawan untuk melengkapi proses wawancara. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan secara bertahap serta mengimplentasikan secara langsung permainan edukatif kepada siswa. Adapun teknik analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan dan triangulasi data yaitu membandingkan wawancara dengan objek penelitian serta diskusi dengan beberapa mitra pustakawan

sekolah, memeriksa data melalui sumber lainnya yang meliputi arsip, buku, dokumen, dan hasil observasi.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menyatukan konsep bermain dan belajar menjadi sebuah kegiatan yang terintegrasi di program-program perpustakaan karena perpustakaan dapat mendesain suasana yang ramah dan menampilkan area dimana anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar (Wilson-Scorgie, 2022). Anak-anak yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangannya diikuti dengan kebutuhan informasi berdasarkan kondisi kognitif, mentalitas, maupun fisik di rentang usianya, dengan memfasilitasi lingkungan yang mendukung di perpustakaan sekolah. Salah satu strategi promosi untuk mengenalkan perpustakaan kepada anak adalah dengan menyediakan beragam permainan edukasi untuk anak. Sony Sugema Library telah menerapkan strategi penyediaan permainan edukasi anak sebagai salah satu cara untuk menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan.

Strategi penyediaan permainan edukasi anak sebagai salah satu cara untuk menarik minat kunjung siswa ke perpustakaan dapat dikatakan berhasil. Sejak ada permainan edukatif, telah terjadi peningkatan signifikan jumlah kunjungan perpustakaan sebanyak 75,89 %. Berdasarkan data kunjungan perpustakaan dari tahun 2022 hingga 2025, yang dapat dilihat pada gambar 1, terlihat adanya peningkatan jumlah pengunjung yang signifikan. Pada tahun 2022, jumlah kunjungan berada di angka sekitar 1.800. Angka ini meningkat tajam pada tahun 2023 menjadi lebih dari 3.200 kunjungan, dan mencapai puncaknya pada tahun 2024 dengan lebih dari 4.000 kunjungan. Lalu, hingga saat ini, April 2025, sudah ada 900 kunjungan.

Peningkatan jumlah pengunjung ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan dalam promosi, tetapi juga menggambarkan bahwa pendekatan yang bersifat menyenangkan, seperti dengan penyediaan permainan ini, dapat menjadi faktor penting dalam menarik minat anak-anak terhadap

perpustakaan. Ketika anak-anak merasakan kenyamanan dan kebahagiaan saat berada di perpustakaan, mereka akan lebih terbuka untuk terlibat dalam berbagai kegiatan literasi dan pembelajaran di perpustakaan. Hal ini menjadi fondasi untuk pengembangan layanan yang tidak hanya berfokus pada koleksi buku, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menarik melalui berbagai media lain seperti permainan edukatif (Dewanthy et al., 2018; Murdowo et al., 2020). Sony Sugema Library memiliki board game dan card game yang dapat dimainkan oleh siswa yang berkunjung ke perpustakaan. Sony Sugema Library menyediakan berbagai permainan edukatif untuk anak-anak, seperti kartu *kuartet seblak*, *scrabble*, *jenga*, *memory game*, *guess me?*, *five second rule*, dan lima pilar. Permainan-permainan tersebut tidak semata-mata sebagai alat promosi untuk menarik minat kunjung perpustakaan, melainkan juga sebagai cara untuk menanamkan nilai-nilai edukasi, kolaboratif, serta kreativitas kepada siswa di perpustakaan. Selain itu, permainan ini juga dapat membangun hubungan sosial antar pemain, baik sesama anak-anak maupun dengan pustakawan. Perpustakaan juga menyediakan akses terbuka bagi orang tua dan guru untuk mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan bermakna.

Sebagai perpustakaan sekolah, penyediaan permainan perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Salah satu jenis permainan yang cocok untuk siswa sekolah adalah permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang memberikan pelajaran atau pengetahuan kepada pemainnya. Sofianto (2016) menyebutkan bahwa permainan edukatif merupakan salah satu jenis permainan modern dengan perangkat yang canggih dan sederhana, yang tujuan utamanya adalah untuk melatih kecerdasan, berpikir, emosi, niat dan latihan. Permainan ini terutama mengasah kecerdasan dan meningkatkan kreativitas, pemahaman dan keterampilan, tanpa mengabaikan aspek

sosialisasi, kerjasama dan pemahaman terhadap lingkungan sosial.

Permainan-permainan yang dimiliki oleh Sony Sugema Library dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif. Selain dapat menghibur, permainan edukatif di Sony Sugema Library juga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik. Sebagai contoh, kartu kuartet, pemain atau peserta didik harus mengelompokkan kartu sesuai kategorinya. Sony Sugema Library memiliki beberapa jenis kartu kuartet seperti kartu kuartet seblak (Serba-Serbi Bandung dalam Kuartet), kartu kuartet bertema Indonesia atau nusantara, kartu kuartet bertema Islam, dan lainnya. Kartu kuartet akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analisis peserta didik saat mengelompokkan kartu. Dengan kartu kuartet, peserta didik juga akan mendapatkan banyak kosakata baru.

Selain kartu kuartet, Sony Sugema Library memiliki permainan *scrabble*. *Scrabble* merupakan sebuah permainan menyusun kata dari huruf-huruf acak yang tersedia. Permainan ini termasuk ke dalam permainan edukatif karena *scrabble* akan membantu melatih dan meningkatkan kemampuan literasi anak. Dengan *scrabble*, anak dilatih untuk dapat membuat dan meneja sebuah kata, menghitung poin dari setiap kata yang dibuat, dan anak juga akan mendapatkan kosakata-kosakata baru. Permainan lainnya yang ada di Sony Sugema Library adalah *memory game*. Sesuai dengan namanya, permainan ini mengharuskan pemainnya untuk mengingat dan mencocokkan gambar sesuai dengan pasangannya. Permainan ini akan sangat membantu perkembangan anak untuk mengingat sesuatu.

Lima pilar merupakan permainan lain yang dimiliki oleh Sony Sugema Library dan cukup sering dimainkan oleh peserta didik SD Alfa Centauri Bandung. Permainan ini merupakan *board game* seputar agama Islam. Pemain dapat memilih lima kategori pertanyaan seputar Islam, diantaranya rukun iman, rukun Islam, Al-Quran, sunnah, dan akhlak. Setiap kategori terdiri dari lima level pertanyaan, mulai dari level satu yang masih

tergolong mudah hingga level lima dengan pertanyaan yang mulai sulit. Setiap anak yang menjawab pertanyaan dengan benar, akan mendapatkan poin pada papan pemainnya. Permainan 5 Pilar ini akan menambah pengetahuan peserta didik mengenai agama Islam.

Permainan-permainan yang telah dijelaskan sebelumnya dikategorikan sebagai permainan edukatif karena peserta didik permainan ini menggabungkan pembelajaran dan hiburan, memungkinkan anak-anak belajar aktif sambil bersenang-senang. Selain itu, mengenalkan anak sejak dini dengan permainan juga menjadi stimulasi kreativitas. Dengan permainan edukatif, perpustakaan dapat membantu meningkatkan minat baca, pengembangan kognitif dan keterampilan, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan literasi di sekolah. Hal tersebut juga menjadi salah satu strategi promosi perpustakaan agar peserta didik senang datang ke perpustakaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama 1 bulan, daya tarik yang didapatkan dari penyediaan permainan di Perpustakaan SD Alfa Centauri, sebagian besar anak-anak justru banyak datang ke perpustakaan untuk mencari beberapa permainan. Adapun beberapa kelompok anak kelas di kelas 2-3 sangat gemar dalam bermain *Memory Game* dikarenakan bentuk dari mainan tersebut seperti donat dan memiliki motif gambar yang menarik. Namun jika dikelompokkan berdasarkan gender kebanyakan dari anak laki-laki lebih menyukai permainan Jenga karena bentuk balok-balok yang membuat anak-anak mampu membayangkan bentuk baru untuk dimainkan seperti membangun sebuah gedung tinggi, rumah dan lainnya. Permainan Jenga menjadi permainan yang memiliki banyak aspek dalam pembahasan ini, selain memacu berpikir kreatif permainan jenga dapat dilakukan bersama dimana hal ini membantu anak-anak untuk berkolaborasi dalam menentukan pilihan balok mana yang dipilih supaya susunan bangunan tersebut tidak terjatuh, diluar dari permainan jenga, anak-anak dapat berkolaborasi saat bermain. Hal ini merupakan salah satu manfaat yang

juga menjadi bagian dari penelitian Khoiri et al. (2023) dimana penelitian tersebut menjelaskan mengenai project base learning melalui pendekatan permainan tradisional. Hasil berdasarkan uji Mann Whitney U yang digunakan oleh Khoiri menunjukkan 54,16% menunjukkan hasil yang baik dimana anak-anak terlatih untuk berkolaborasi dalam mengambil sebuah keputusan ketika bermain.

Selain jenga, permainan yang melibatkan kata seperti kartu kuartet di perpustakaan SD Alfa Centauri juga menjadi bagian dari permainan yang menarik. Permainan kuartet didominasi dengan kata atau kategori seputar Provinsi Jawa Barat, ada pula yang terkumpul dari beberapa kebudayaan Indonesia. Permainan edukatif yang dihadirkan dari kartu kuartet ini secara tidak langsung bisa banyak mengenalkan anak-anak tentang kosakata yang terdiri dari destinasi, jenis tarian, makanan, tokoh, sampai imbuhan berbahasa sebagai warisan budaya di Jawa Barat. Kartu seblak menjadi permainan favorit bagi anak-anak, permainan kartu seblak ini banyak mengkolaborasi pengetahuan dan juga pengambilan keputusan yang tinggi pada saat bermain sehingga menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, permainan kartu kuartet ini dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak. Kemampuan membaca anak dilatih ketika anak membaca kata-kata yang ada pada kartu. Arfiana et al. (2024) juga menyebutkan bahwa pada permainan ini, anak harus menjelaskan, mendiskusikan, dan merumuskan kalimat berdasarkan informasi yang terdapat dalam kartu Kuartet. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan menulis, namun juga mengasah kemampuan linguistik dan sosial siswa.

Permainan lain yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak adalah *scrabble*. Bermain *scrabble*, anak akan berlatih mencari dan menyusun kata dari huruf acak yang ada. Tetapi, dalam pelaksanaannya di Sony Sugema Library, beberapa anak yang bermain *scrabble* dengan bebas, tidak

mengikuti peraturan seharusnya, di mana kata yang dibuat tidak diletakkan pada kotak seharusnya, seperti *double letter* (skor huruf dikali dua), *triple letter* (skor huruf dikali tiga), *double word* (skor kata dikali dua), dan *triple word* (skor kata dikali tiga). Skor yang seharusnya dihitung pun tidak diberlakukan oleh sebagian anak. Meskipun begitu, anak tetap dapat membuat beberapa kata dari huruf-huruf acak yang ada sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Amri, 2021) dengan Uji Wilcoxon memperoleh nilai signficancy 0,001 ( $p < 0,05$ ) dan menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan pemahaman membaca awal pada anak setelah menggunakan *scrabble*.

Penyediaan fasilitas permainan yang beragam di lingkungan perpustakaan menjadi bagian penting untuk Sony Sugema Library untuk mendorong keinginan anak-anak datang ke perpustakaan, baik guru-guru, kepala yayasan maupun orang tua siswa turut membantu mengenalkan anak-anak pada perpustakaan. Tidak jarang dari guru-guru sekolah yang menyumbangkan beberapa mainan untuk anak-anak ke perpustakaan, hal ini menjadi poin tambahan untuk Sony Sugema Library, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Behnamnia et al. (2020) menilai bahwa tampaknya permainan berbasis pendidikan dengan komponen kreatif mengarah pada kesenangan, perolehan pengetahuan, peningkatan interaksi anak-anak dan di sisi lain mampu memperkuat keterampilan dalam meningkatkan pembelajaran. Tidak jarang dari anak-anak yang datang di Sony Sugema Library datang untuk sekedar menghabiskan waktu, bahkan berdasarkan pengalaman penulis, kerap kali anak-anak meminta waktu tambahan pada orang tua saat jam pulang. Kegiatan yang bersifat persuasif yang dikenalkan oleh pustakawan memiliki pengaruh besar bagi anak-anak, meskipun pada dasarnya keinginan membaca secara utuh masih menjadi proses yang terus dan perlu dilakukan, namun bagaimana Sony Sugema Library membuat strategi menggunakan permainan edukatif,



kolaboratif dan kreatif ini bisa menjadi inspirasi bagi beberapa perpustakaan khususnya di sekolah.

Lingkungan akan memengaruhi masa perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Isna (2019), kemampuan belajar seorang anak ditentukan oleh sejauh mana ia mengenal dunia di sekelilingnya. Lebih lanjut lagi, kemampuan berbahasa anak bergantung pada perkembangan kognitifnya, yang mana pengetahuan yang diperoleh anak dari lingkungannya dapat menentukan kemampuan berbahasa dan pemahaman pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, peran orang dewasa dalam menyediakan lingkungan untuk mendukung perkembangan anak sangatlah penting. Lingkungan yang kaya dengan sumber belajar, seperti perpustakaan, dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa mereka.

Sebagai bagian dari lingkungan yang mendukung perkembangan anak, perpustakaan dapat dikenalkan kepada mereka melalui peran aktif pihak sekolah. Melalui penyediaan akses terhadap koleksi, program, serta layanan perpustakaan. Sehingga, perpustakaan dapat membantu perkembangan anak, khususnya dalam menguasai keterampilan literasi dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, perpustakaan juga dapat berfungsi sebagai tempat belajar dan bermain untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Perpustakaan tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga lingkungan yang mendukung perkembangan anak melalui pengalaman edukatif dan interaksi sosial yang positif, sejalan dengan kebutuhan tugas perkembangan anak.

Saat ini, perkembangan yang perlu diperhatikan yaitu pengalaman bahasa dan literasi yang bertujuan untuk kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak melalui media permainan (Saracho, 2017). Tentunya, dorongan untuk melakukan tugas-tugas perkembangan tersebut memerlukan dukungan berbagai pihak dan keterlibatan lingkungan di sekitar anak. Di sinilah perpustakaan dapat masuk dan mengambil

peran menjadi fasilitator dalam perkembangan anak. Misalnya, melalui program-program yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis, membangun hubungan sosial, serta memperkenalkan nilai-nilai moral melalui cerita dan kegiatan berbasis literasi.

Hal ini menjadi tantangan bagi para pustakawan dalam mengembangkan dan mengenalkan perpustakaan kepada anak, sekaligus merancang program yang mampu menarik minat kunjung anak ke perpustakaan. Tingginya penggunaan gadget di kalangan anak-anak menjadi tantangan tambahan, karena anak-anak lebih tertarik pada media digital daripada buku bacaan. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Widyahening dan Al Hakim (2024), bahwa memperkenalkan budaya membaca dan menumbuhkan minat membaca di era digital modern ini bukanlah hal yang mudah, apalagi bagi anak usia dini yang mulai terbiasa dengan *gadget* dan media sosial. Di sisi lain, Oktafia et al. (2022) menyebutkan penggunaan *gadget* pada anak usia 5 tahun di Indonesia mencapai 38% pada tahun 2011, meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, dan meningkat menjadi 80% pada tahun 2015. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Upaya untuk mengalihkan perhatian anak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, perpustakaan perlu menawarkan pengalaman yang mampu menyaingi daya tarik *gadget* melalui pemanfaatan ruang yang menarik dan interaktif serta permainan edukatif yang menyenangkan.

Permainan yang disajikan oleh perpustakaan dapat menjadi strategi untuk meningkatkan minat kunjung dan literasi siswa dengan turut menyesuaikan jenis permainan, sesuai dengan tujuan

perpustakaan sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran, mendukung proses belajar mengajar serta menjadi tempat berbagai aktivitas diskusi, perkembangan siswa dan menyediakan sumber informasi melalui permainan edukasi baik digital maupun non-digital. Penyediaan permainan juga memberikan pengalaman

belajar yang menyenangkan serta bermanfaat. Permainan seperti kartu kuartet seblak, *scrabble*, jenga, *memory game*, *guess me*, *five second rule*, dan lima pilar tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, literasi, dan sosial siswa. Permainan tersebut menjadi sumber daya yang lengkap bagi mereka yang ingin mengeksplorasi penggunaan pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi di lingkungan perpustakaan. Sony Sugema Library sudah mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum sekolah yaitu melalui kegiatan yang dikombinasi pada mata pelajaran yang tersedia di sekolah.

Penyediaan fasilitas permainan yang beragam di lingkungan perpustakaan terbukti menjadi strategi yang sangat efektif bagi Sony Sugema Library dalam menarik minat kunjung siswa. Dukungan kolektif dari guru-guru, kepala yayasan, hingga orang tua turut memperkuat implementasi program ini. Beberapa guru bahkan secara sukarela menyumbangkan permainan edukatif ke perpustakaan sebagai bentuk partisipasi aktif dalam membangun budaya literasi sejak dini. Dampaknya terlihat sangat signifikan. Data internal menunjukkan lonjakan jumlah pengunjung harian dari rata-rata 20 anak sebelum program permainan diluncurkan, menjadi lebih dari 50 anak per hari setelahnya meningkat sebesar 70%.

Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan program dalam hal kuantitas, tetapi juga secara kualitatif menggambarkan keterikatan emosional anak terhadap perpustakaan. Tidak jarang anak-anak yang datang ke Sony Sugema Library memilih untuk menghabiskan waktu lebih lama di sana, bahkan meminta waktu tambahan kepada orang tua saat jam perpustakaan berakhir. Temuan ini sejalan dengan penelitian Behnamnia et al. (2020) yang menyatakan bahwa permainan berbasis pendidikan dengan unsur kreatif dapat meningkatkan kesenangan, interaksi sosial, perolehan pengetahuan, sekaligus memperkuat keterampilan belajar anak. Meskipun minat baca utuh masih menjadi

proses bertahap, strategi yang diterapkan pustakawan melalui pendekatan permainan edukatif, kolaboratif, dan kreatif telah berhasil mereposisi perpustakaan sebagai ruang belajar yang menyenangkan. Keberhasilan Sony Sugema Library ini bisa menjadi rujukan inspiratif bagi perpustakaan sekolah lainnya dalam menghidupkan kembali peran perpustakaan sebagai pusat pembelajaran yang disukai anak-anak.

## **E. KESIMPULAN**

Penyediaan permainan di Sony Sugema Library menunjukkan bahwa perpustakaan dapat menjadi tempat bermain dan belajar dengan media yang beragam. Pada dasarnya, meningkatkan literasi pada anak-anak dapat didorong dengan adanya permainan yang bersifat kreatif, kolaboratif dan edukatif, anak-anak dengan alami membentuk keinginan mereka untuk mengetahui sesuatu dimana hal itu didapatkan saat mereka bermain, melihat sesuatu yang menarik bahkan mengenal satu kata baru yang sebelumnya belum mereka kenal. Penyediaan permainan juga dapat menjadi strategi untuk meningkatkan minat kunjung dan literasi siswa dengan turut menyesuaikan jenis permainan, kondisi perpustakaan, dan lingkungan yang tercipta. Selain itu, penyediaan permainan juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermanfaat. Permainan seperti kartu kuartet seblak, *scrabble*, jenga, *memory game*, *guess me*, *five second rule*, dan lima pilar tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, literasi, dan sosial siswa. Penyediaan permainan juga memainkan peranan penting dalam mengenalkan anak-anak pada konsep pembelajaran yang berfokus pada eksplorasi dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan di perpustakaan. Keterbatasan penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan minat kunjung anak ke perpustakaan dengan penyediaan permainan, penelitian selanjutnya bisa lebih mengeksplorasi efek dari permainan edukatif terhadap kemampuan literasi siswa dalam jangka

panjang, seperti peningkatan dalam membaca, menulis, dan kosakata. Di samping itu, penting untuk menyelidiki lebih lanjut preferensi permainan berdasarkan gender dan usia siswa untuk merumuskan strategi permainan yang lebih efektif. Penelitian mengenai penggunaan teknologi juga perlu diadakan, khususnya mengenai bagaimana permainan digital berbasis teknologi dapat mempengaruhi minat serta partisipasi siswa di perpustakaan.

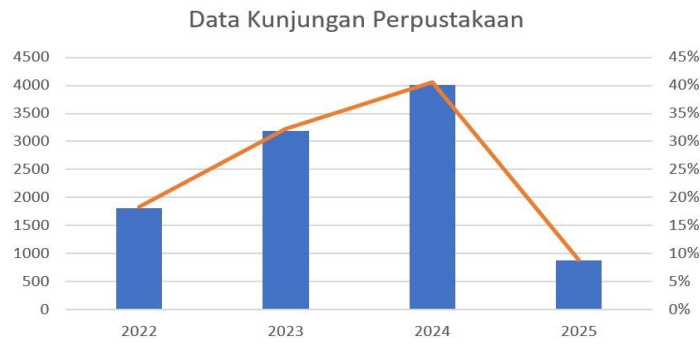
## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2021). Pengaruh penggunaan permainan scrabble dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.35906/panrita.v2i1.153>
- Ananda, A. S., & Aliwijaya, A. (2023). Problematika penerapan gamifikasi di perpustakaan: Studi literatur. *Jurnal Paradigma: Jurnal Multidisipliner Mahasiswa Pascasarjana Indonesia*, 4(1), 59-63. <https://doi.org/10.22146/jpmmpi.v4i1.88145>
- Apriyani, D., Harapan, E., & Houtman, H. (2020). Manajemen perpustakaan sekolah dasar. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 56-63. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v6i1.4103>
- Arfiana, R., Umam, N. K., Alfiansyah, I., & Bakhtiar, A. M. (2024). Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 52-62. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2717>
- Bachtiar, F., Rejeki, V. S., Tarigan, R., Ardiyanto, A., & Muljadinata, A. S. (2023). Kesesuaian ruang publik di DKI Jakarta sebagai ruang ketiga di era digital. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan Dan Lingkungan*, 12(2), 143-154. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2023.v12i2.004>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia pada tahun 2020 mencapai 71,94*. <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2020/12/15/1758/indeks-pembangunan-manusia--ipm--indonesia-pada-tahun-2020-mencapai-71-94.html>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37(1), 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>
- Chughtai, H., & Myers, M. D. (2017). Entering the field in qualitative field research: A rite of passage into a complex practice world. *Information Systems Journal*, 27(6), 795-817. <https://doi.org/10.1111/isj.12124>
- Dewanthy, F. E. P., Andajani, K., & Ernarningsih, D. N. (2018). Layanan anak pada Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 2(2), 88-95. <https://doi.org/10.17977/um008v2i22018p088>
- Diana, H. (2022). Game based learning berbantuan media board game klaster untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661-676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Giles, K., Shuyler, K., Evans, A., & Reed, J. (2019). Creating a library orientation card game to reach new transfer students. *Public Services Quarterly*, 15(1), 1-12. <https://doi.org/10.1080/15228959.2018.1488643>
- Harackiewicz, J. M., & Knogler, M. (2017). In A. J. Elliot, C. S. Dweck, & D. S. Yeager (Eds.), *Handbook of competence*

- and motivation: *Theory and application* (2nd ed., pp. 271–286). The Guilford Press.
- Haron, H. N., Hussain, N. H., Mohammad, R., Ahmad, N., Abdul Talib, H. H., Hassan, M. Z., Kutty, R. M., & Sarip, S. (2019). Grooming future scientists and engineers from the root through fun learning concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1174(1), 1-10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1174/1/012003>
- IFLA School Libraries Section Standing Committee. (2015). *IFLA school library guidelines, 2nd revised edition*. 1-69.
- Irgil, E., Kreft, A. K., Lee, M., Willis, C. N., & Zvobgo, K. (2021). Field research: A graduate student's guide. *International Studies Review*, 23(4), 1495–1517. <https://doi.org/10.1093/isr/viab023>
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62–69. [https://doi.org/10.52484/al\\_athfal.v2i1.140](https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140)
- Kastro, A. (2020). Peranan perpustakaan sekolah sebagai sarana pendukung gerakan literasi sekolah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 4(1), 92-100. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v4i1.40887>
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1>
- Khoiri, N., Ristanto, S., & Kurniawan, A. F. (2023). Project-based learning via traditional game in physics learning: Its impact on critical thinking, creative thinking, and collaborative skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 286-292. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i2.43198>
- Martin, C., & Martinez, R. (2016). Games in classroom and practice in library and information science education. *On the Horizon*, 24(1), 82-87. <https://doi.org/10.1108/OTH-08-2015-0051>
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan desain interior perpustakaan ramah anak sebagai upaya menumbuhkan minat baca anak di Masjid Al Aniah Bandung. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 99-109. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i02.60>
- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi penggunaan gadget terhadap personal sosial pada anak usia prasekolah: Literatur review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47. <https://doi.org/10.61878/bnj.v4i1.48>
- Putra, D. D. (2021). Konteks preservasi pengetahuan pada preservasi permainan tradisional di Perpustakaan Umum dan Arsip Kabupaten Pacitan. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 2(1), 1-9. <https://doi.org/10.18860/libtech.v2i1.15958>
- Saracho, O. N. (2017). Literacy and language: New developments in research, theory, and practice. *Early Child Development and Care*, 187(3–4), 299–304. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1282235>
- Sharma, N. K., & Tripathi, A. (2022). Exploring status of library management technical aspects in Indian schools. *Library Management*, 43(1–2), 161-171. <https://doi.org/10.1108/LM-07-2021-0064>
- Strang, R. (2017, Desember 22). *The Benefits of Playing Games*. To Play Is Human. <https://toplayishuman.com/2017/12/22/the-benefits-of-board-games/>
- Widyahening, C. E. T., & Al Hakim, L. (2024). Peran ibu dalam membudayakan minat baca melalui kegiatan mendongeng bagi anak. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(2), 453-464. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i2.986>
- Wilson-Scorgie, D. J. (2022). Public library play-based early literacy programs:

What is the parental experience? *Pathfinder: A Canadian Journal for Information Science Students and Early Career Professionals*, 3(1), 93–106. <https://doi.org/10.29173/pathfinder53>

## DAFTAR GAMBAR



Gambar 1 Data kunjungan perpustakaan  
Sumber: Data Sony Sugema Library



Gambar 2 Permainan kartu  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 3 Scrabble  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 4 *Memory game*  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 5 Permainan 5 Pilar  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 6 Bermain Jenga  
Sumber: Peneliti, 2024