KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran
Volume 2 (2), December 2025, 84-91
ISSN: 3063-6949 (Online); ISSN: 3063-637X (Print)
Available online: https://e-journal.alekra.id/index.php/kolektif

Rewards as a Strategy to Promote Literacy Activities in Elementary School Libraries

Dinda Tri Septiyan[1*], Zubairi Malik[2], Irham Maulana[3], Mas'odi[4]
STKIP PGRI Sumenep, Indonesia[1,2,3,4]
Email: dinda.triseptiyan@gmail.com[*]

Abstract: *This study is motivated by the low reading interest of students at Daramista II Elementary School, which is caused by the underutilization of the library and digital literacy technology. The purpose of this research is to explore how the provision of rewards affects student participation in literacy activities in the library. The method used is a qualitative approach with data collection techniques through interviews, observations, and document analysis. The results show that the consistent and systematic provision of rewards encourages students' reading interest, as evidenced by an increase in the frequency of visits to the library and the use of digital literacy technology. Variations of rewards, both material and non-material, have proven effective in motivating students to be more actively involved in literacy activities. This study emphasizes the importance of collaboration between teachers and parents in implementing reward programs to create a positive reading culture. Thus, school libraries not only function as storage places for books but also as inspiring and relevant centers for literacy activities in the digital age. These findings are expected to serve as a reference for the development of literacy strategies in other schools.*

Keywords: *Literacy Activities, Digital Literacy, Student Participation, Library, Elementary School.*

Pemberian Reward sebagai Strategi untuk Mendorong Kegiatan Literasi di Perpustakaan Sekolah Dasar

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa di SDN Daramista II, yang disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan perpustakaan dan teknologi literasi digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana pemberian *reward* terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan literasi di perpustakaan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *reward* secara konsisten dan sistematis mendorong minat baca siswa, dengan peningkatan frekuensi kunjungan ke perpustakaan dan penggunaan teknologi literasi digital. Variasi *reward*, baik materil maupun non-materil, terbukti efektif dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan literasi. Penelitian ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara guru dan orang tua dalam implementasi program *reward* untuk menciptakan budaya membaca yang positif. Dengan demikian, perpustakaan sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai pusat kegiatan literasi yang inspiratif dan relevan di era digital. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan strategi literasi di sekolah-sekolah lainnya.

Kata Kunci: Kegiatan Literasi, Literasi Digital, Partisipasi Siswa, Perpustakaan, Sekolah Dasar.

© The Author. Published by CV ALFA EDU KARYA.
This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Mengoptimalkan peran perpustakaan di era gempuran literasi digital merupakan upaya untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas perpustakaan sebagai pusat pembelajaran bagi peserta didik di sekolah. Dalam hal ini, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan buku, melainkan juga sebagai sumber belajar yang dinamis dan terintegrasi dengan teknologi digital. Dalam hal ini, sekolah menekankan pentingnya optimalisasi perpustakaan guna meningkatkan daya tarik dan kenyamanan siswa dalam kegiatan literasi (Tahir dkk., 2024). Pendekatan ini didasarkan pada pemahaman bahwa perpustakaan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk tetap relevan dan mendukung proses belajar mengajar, sehingga perpustakaan tidak hanya menjadi tempat membaca, tetapi juga sebagai pusat interaksi dan rekreasi dalam penguasaan literasi digital yang semakin mendesak.

Literasi digital memiliki pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan minat baca siswa, yang secara tidak langsung mengoptimalkan fungsi perpustakaan. Optimalisasi perpustakaan berperan penting dalam pengembangan literasi di sekolah dasar (Rahayu, 2016; Simbolon dkk., 2022). Literasi digital dapat mendorong minat baca dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi informasi. Perpustakaan yang terintegrasi dengan teknologi informasi memungkinkan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap sumber daya digital (Simbolon dkk., 2022). Untuk mengoptimalkan peran perpustakaan di era literasi digital, diperlukan inovasi yang berkelanjutan dan adaptasi terhadap teknologi digital sehingga dapat memenuhi kebutuhan informasi yang berkembang serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi.

Menanggapi tuntutan inovasi yang berkelanjutan dan adaptasi terhadap teknologi digital dalam mengoptimalkan peran perpustakaan di era gempuran literasi digital, penelitian ini mengeksplorasi penelitian yang telah memeriksa beberapa studi yang menyoroti tema optimalisasi perpustakaan di tengah perkembangan digital. Optimalisasi perpustakaan sekolah berperan signifikan dalam meningkatkan minat literasi siswa sekolah dasar, dengan penekanan pada integrasi teknologi (Ruswan dkk., 2024). Selain itu, penelitian lain juga membahas optimalisasi penggunaan perpustakaan di tingkat taman kanak-kanak untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, yang secara implisit menyentuh pada pengenalan media digital sejak dini (Hikmah & Arifin, 2024). Tidak kalah penting, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar, yang menyoroti pentingnya pengintegrasian media digital dalam pembelajaran (Resti dkk., 2024). Dari uraian di atas, ketiga penelitian tersebut konsisten menampilkan urgensi pengintegrasian teknologi dalam perpustakaan, meskipun dengan fokus populasi sasaran yang berbeda.

Perbedaan mencolok antara penelitian ini dan kajian terdahulu terletak pada f peran penghargaan atau *reward* dalam mengoptimalkan kegiatan literasi di perpustakaan sekolah dasar pada era literasi digital yang terus berkembang. Sementara penelitian-penelitian sebelumnya, lebih menekankan pada pendekatan integratif dalam pendidikan literasi tanpa eksplorasi mendalam terkait motivasi eksternal seperti *reward*, penelitian ini berusaha menjembatani celah tersebut dengan menganalisis efek dari *reward* dalam mendorong penggunaan perpustakaan berbasis digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang unik dan spesifik terhadap pemahaman dan pengembangan strategi optimalisasi perpustakaan di era digital, melalui pendekatan motivasional yang menggabungkan aspek penghargaan sebagai pendorong utama keterlibatan siswa. Mengingat urgensi inovasi edukatif ini, penelitian ini menggabungkan temuan-temuan terdahulu dengan konsentrasi yang lebih fokus pada strategi motivasional dalam konteks teknologi perpustakaan yang dinamis.

Dalam mengoptimalkan peran perpustakaan di tengah era literasi digital yang berkembang pesat, penggunaan kecerdasan buatan menjadi strategi yang tepat untuk menghadapi tantangan penurunan kualitas layanan dan keterlibatan siswa (Pratama dkk., 2023). Teknologi kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan untuk memberikan penghargaan dengan cara yang lebih personal dan relevan, memanfaatkan analitik data yang canggih untuk memahami pola perilaku dan preferensi siswa dalam menggunakan perpustakaan digital. Dengan adanya *reward* yang terintegrasi dalam sistem berbasis kecerdasan buatan, perpustakaan dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi penggunanya, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui sistem cerdas, pengguna dapat diarahkan pada sumber daya yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, yang dapat meningkatkan kepuasan dan keberlanjutan penggunaan layanan perpustakaan. Inovasi ini tidak hanya menjawab tantangan penurunan kualitas dalam literasi digital, tetapi juga berpotensi untuk mengubah cara perpustakaan berinteraksi dengan siswa sebagai pengguna yang semakin mengandalkan teknologi dalam pembelajaran mereka.

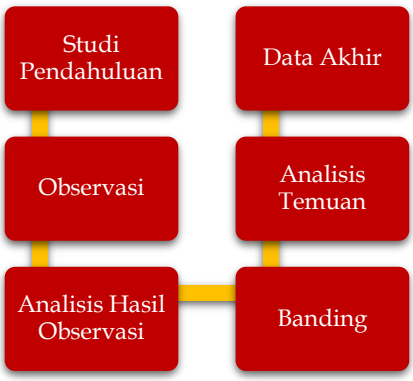
Keberhasilan implementasi *reward* ini akan menjadi pilar penting dalam strategi pengembangan perpustakaan berbasis digital di masa depan. Sebagai bagian krusial dalam proses ini, seberapa signifikan peran *reward* terhadap optimalisasi kegiatan literasi di perpustakaan pada era literasi digital patut mendapat perhatian lebih lanjut. Sebuah pendekatan yang mengintegrasikan *reward* secara sistematis berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna perpustakaan, membuka peluang bagi interaksi yang lebih dinamis dan personal antara perpustakaan dan siswa. Dalam konteks ini, *reward* bukan hanya sekadar insentif bagi siswa, tetapi juga sebagai alat strategis untuk menumbuhkan kebiasaan belajar yang efektif dan adaptif. Terlebih lagi, dalam suasana era digital yang sarat dengan kemudahan akses informasi, penggunaan *reward* dapat diarahkan untuk membentuk pola perilaku yang berorientasi pada pencapaian akademik yang lebih baik.

Peran *reward* terhadap optimalisasi kegiatan literasi di perpustakaan dapat dipandang sebagai katalisator yang membawa perubahan positif, asalkan diaplikasikan dengan pendekatan yang strategis dan berkelanjutan. Melalui peningkatan penggunaan kecerdasan buatan, perpustakaan sekolah dasar diharapkan mampu menyediakan *reward* yang lebih efektif, sehingga menghasilkan dampak signifikan dalam penguatan peran perpustakaan sebagai pusat belajar yang adaptif dan responsif terhadap perubahan zaman. Keberhasilan implementasi *reward* ini akan menjadi pilar penting dalam strategi pengembangan perpustakaan berbasis digital di masa depan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Seperti yang diungkapkan oleh Patton, kedalaman dan detail suatu metode kualitatif berasal dari sejumlah kecil studi kasus (Patton, 1999). Penelitian dilakukan di SDN Daramista II, Sumenep, Jawa Timur pada tanggal 21 November 2024 sampai tanggal 30 November 2024. Selama melaksanakan penelitian, peneliti melakukan kunjungan setiap harinya. Adapun teknik pengambilan data dalam artikel ini adalah dengan menggunakan wawancara, observasi dan analisis dokumen. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif (Fadilla & Wulandari, 2023) untuk melihat tingkat kebermanfaatan perpustakaan setelah dan sebelum penerapan *reward*.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Pada hari ke-1 sampai hari ke-4, peneliti melakukan pendekatan kepada siswa, guru, dan penanggung jawab perpustakaan di sekolah. Peneliti mengamati keadaan sekolah dan kulturisasi yang diterapkan oleh SDN Daramista II. Di hari ke-5, peneliti melakukan observasi pada peserta didik di sekolah yang didampingi oleh guru kelas 5A. Di hari ke-6, peneliti menganalisis hasil observasi siswa kelas 5A. Pada hari ke-7, peneliti kembali untuk melakukan penelitian tentang keselarasan hasil observasi dengan pengamatan. Di hari ke-8 dan ke-9, peneliti menganalisis temuan yang ada di SDN Daramista II, dan di hari ke-10, peneliti memasukkan semua data ke dalam *Microsoft Excel*.

Implementasi Reward di Perpustakaan Sekolah Dasar

Dalam upaya mengoptimalkan peran perpustakaan di SDN Daramista II di tengah era literasi digital, pemberian *reward* atau penghargaan menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi. *Reward* di sini berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan prestasi siswa dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Apresiasi yang dimaksud adalah pemberian *reward* terhadap literasi peserta didik dengan cara memberikan *reward* khusus bagi yang intens membaca di perpustakaan ataupun di dalam kelas (Bella dkk., 2023). Tentu saja, program tersebut bertujuan untuk membuat semacam regulasi agar guru dan peserta didik berkunjung ke perpustakaan sekolah. Kebiasaan itu dapat pula dijadikan langkah pembentukan karakter gemar membaca (Suharyadi & Saputra, 2020).

Dalam pendidikan, terdapat berbagai jenis *reward* yang dapat diberikan kepada siswa sebagai bentuk apresiasi atas prestasi atau kontribusi mereka. Berikut adalah beberapa contoh *reward* materil (Aflizah dkk., 2024). *Reward* materil menjadi salah satu bentuk penghargaan yang banyak diminati siswa karena memberikan kepuasan instan. *Reward* ini dapat berupa hadiah fisik seperti buku tulis, alat tulis, atau perlengkapan belajar lainnya. Siswa yang berhasil membaca buku terbanyak dalam satu bulan akan diberikan sebuah buku cerita atau hadiah berupa perlengkapan sekolah. Hadiah ini tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga mendukung aktivitas belajar mereka.

Di sisi lain, ada pula *reward* non-materil yang bersifat apresiatif dan mendorong motivasi intrinsik. *Reward* ini diberikan dalam bentuk pengakuan atau penghargaan simbolis yang mampu membangun kepercayaan diri siswa. *Reward* berupa pujian akan membantu anak meningkatkan rasa percaya diri yang dimiliki, sehingga anak akan memiliki mental yang kuat dan semangat yang tinggi (Mahbengi dkk., 2021). Nama siswa yang rajin berkunjung ke perpustakaan atau membaca buku terbanyak akan dicantumkan di "Papan Prestasi Perpustakaan". Selain itu, pemberian sertifikat atau pujian di hadapan teman-temannya juga menjadi bentuk *reward* yang sangat berarti, karena memberikan rasa bangga pada siswa atas pencapaiannya.

Reward dalam penelitian ini juga dikategorikan berdasarkan sasaran pemberiannya, yaitu *reward* individu dan kelompok. *Reward* individu diberikan kepada siswa secara pribadi, yaitu pemilihan "Pembaca Terbaik Minggu Ini". Sementara itu, *reward* kelompok diberikan untuk mendorong kerja sama dan partisipasi kolektif. Kelas yang memiliki jumlah kunjungan perpustakaan tertinggi dalam satu bulan akan mendapatkan gelar "Kelas Paling Gemar Membaca", disertai penghargaan khusus dari pihak sekolah.

Layanan perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku dan referensi, tetapi juga sebagai fasilitator dan mediator dalam penyebaran informasi digital (Supriati & Antikasari, 2025; Supriyatin & Retnaningrum, 2024). *Reward* berbasis digital memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, seperti pemberian *badge* atau poin di aplikasi literasi sekolah yang mereka gunakan. *Badge* ini berfungsi sebagai simbol pencapaian siswa, misalnya "Duta Literasi Digital" atau "Penghargaan Pembaca Digital Teraktif". Dengan memadukan sistem *reward* konvensional dan digital, siswa diajak untuk lebih aktif memanfaatkan perpustakaan dalam bentuk fisik maupun virtual.

Pemberian *reward* yang sistematis dan konsisten membawa dampak positif terhadap peran perpustakaan di SDN Daramista II. *Reward* mendorong siswa untuk membiasakan diri membaca, mengunjungi perpustakaan, serta menggunakan teknologi literasi digital secara optimal. Dengan demikian, perpustakaan sekolah tidak hanya menjadi tempat menyimpan buku, tetapi juga pusat kegiatan literasi yang menarik, inspiratif, dan relevan bagi perkembangan zaman. Melalui strategi ini, perpustakaan dapat terus berkembang menjadi motor penggerak literasi, meskipun berada di tengah gempuran era digital yang penuh tantangan. *Reward* menjadi jembatan antara motivasi siswa dan optimalisasi peran perpustakaan, membentuk generasi muda yang cinta membaca dan mampu beradaptasi dengan teknologi informasi.

Pengaruh Reward terhadap Minat Siswa Menggunakan Perpustakaan

Dalam proses belajar, minat memegang peranan penting. Siswa pasti tidak akan memahami apa yang baru saja dijelaskan guru di akhir pelajaran jika guru merasa baik, efektif, dan efisien saat menyampaikan materi pelajaran, tetapi siswa tidak tertarik untuk belajar (Matje, 2022). Timbulnya minat dalam diri seseorang salah satunya dapat didorong oleh faktor sosial, yaitu motif sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana ia berada. Pengakuan dan penghargaan ini yang disebut dengan hadiah (*reward*). Pemberian hadiah (*reward*) dari guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena merupakan suatu penghargaan bagi peserta didik terhadap usaha yang telah dilakukannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian *reward* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat siswa dalam menggunakan perpustakaan. Peningkatan frekuensi kunjungan menunjukkan bahwa siswa lebih terdorong untuk memanfaatkan fasilitas perpustakaan setelah diberi apresiasi dalam bentuk *reward*. Pemberian *reward* dan perayaan tersebut akan memberikan perasaan sukses dan kepercayaan diri peserta didik, sehingga akan membangun minat mereka untuk meraih tujuan berikutnya. Oleh karena itu, penghargaan atau *reward* dari hasil mereka menjadi aspek penting dalam aktivitas pembelajaran (Laili dkk., 2022). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan pembentukan konsep diri yang positif dan pemberian *reward* pada siswa. Konsep diri dan pemberian *reward* yang baik pada siswa akan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa konsep diri dan *reward* mempunyai pengaruh signifikan dan positif terhadap prestasi belajar siswa (Saputra dkk., 2021).

Kesimpulan

Pemberian *reward* merupakan strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi di perpustakaan sekolah. Dengan memberikan apresiasi atas usaha dan prestasi, siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Program *reward* yang dilaksanakan secara konsisten dan sistematis membawa dampak positif bagi peran perpustakaan. Siswa menjadi lebih aktif membaca, mengunjungi perpustakaan, dan menggunakan teknologi literasi digital. Hal ini membentuk generasi muda yang cinta membaca dan mampu beradaptasi dengan teknologi. Variasi *reward*, seperti hadiah fisik, pengakuan, dan digital, juga mempertahankan minat siswa. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan guru dan orang tua dalam proses pemberian *reward* serta melakukan evaluasi berkala untuk meningkatkan efektivitas program.

Referensi

Aflizah, N., Firdaus, F., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 4300–4312. https://doi.org/10.31004/JPTAM.V8I1.13044

Bella, Z. I. B. A., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *10*(2), 38–47. https://doi.org/10.51747/JP.V10I2.1561

Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, *1*(3), 34–46. https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/index.php/mjp/article/view/47

Hikmah, S. N., & Arifin, M. H. (2024). Optimalisasi Perpustakaan Sekolah dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Society and Development*, *4*(1), 17–22. https://doi.org/10.57032/JSD.V4I1.151

Laili, A. N., Faizah, A. S. N., Amanah, N., & Pratiwi, E. Y. R. (2022). Analisis Efek Pemberian Reward dan Ice Breaker Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Kaliwungu 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 1213–1215. https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4755

Mahbengi, R., Bahri, S., & Fazilla, S. (2021). Dampak Pemberian Reward Oleh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Kampung Gajah Putih. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, *2*(1), 51–57. https://doi.org/10.47766/GA.V2I1.1365

Matje, I. (2022). Hubungan Pemberian Reward (Hadiah) Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(2), 122–128. https://doi.org/10.35326/TAKSONOMI.V2I2.2725

Patton, M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health Services Research*, *34*(5 Pt 2), 1189. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC1089059/

Pratama, A. S., Sari, S. M., Hj, M. F., Badwi, M., & Anshori, M. I. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence, Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, *2*(4), 108–123. https://doi.org/10.55606/JUPIMAN.V2I4.2739

Rahayu, T. (2016). Penumbuhan Budi Pekerti Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *The Progressive and Fun Education Seminar*, *1*(1), 548–555. http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/7644

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(3), 1145–1157. https://doi.org/10.35931/AM.V8I3.3563

Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., Amanaturrizqi, K., & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 4007–4016. https://doi.org/10.31004/JPTAM.V8I1.13009

Saputra, R. A., Hariyadi, A., & Sarjono, S. (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(3), 1046–1053. https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V7I3.1337

Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(2), 532–542. https://doi.org/10.31949/JCP.V8I2.2449

Suharyadi, A., & Saputra, B. D. (2020). Strategi Optimalisasi Perpustakaan Sekolah Melalui Program "Kanji Kuper" SD Negeri Ngrancah. *Nusantara Journal of Information and Library Studies (N-JILS)*, *3*(2), 156–171. https://doi.org/10.30999/N-JILS.V3I2.1035

Supriati, E., & Antikasari, T. W. (2025). Optimalisasi peran perpustakaan dalam implementasi literasi digital di perguruan tinggi. *Jurnal Kepustakawanan Indonesia*, *1*(1). https://jurnal.fkp2tn.org/index.php/jki/article/view/7

Supriyatin, S., & Retnaningrum, W. (2024). Analisis Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Anak Tuna Rungu. *Jurnal Warna*, *8*(1), 11–24. https://doi.org/10.52802/WARNA.V8I1.1053

Tahir, N., Irvan, I., Sufitriyono, S., Setyawan, Muh. N., & Herman, H. (2024). Optimalisasi Perpustakaan untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Kenyamanan Siswa Dalam Kegiatan Literasi. *LITERA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 115–119. https://doi.org/10.59734/LAJPM.V1I2.16