

Implementasi Metode *Bookish Play* Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN Wungu 03 Madiun

Yolanda Putri Saleha ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ yolandasaleha@gmail.com

Abstract: This study is a field study packaged in a descriptive qualitative manner that aims to determine and analyze the application of the bookishplay method in learning to read Indonesian for elementary school students. The background of this study is based on the lack of student interest in reading caused by the lack of functioning of the reading corner media and the lack of teacher innovation in reading activities and delivering materials. Through a descriptive qualitative approach based on field studies, it was found that bookishplay activities were able to bridge boring reading activities into fun, increase student motivation and involvement, and support independence in learning Indonesian. However, the implementation of this bookishplay method requires teacher readiness and adequate facility support. The results of this study are expected to be a reference for teachers and policy makers in designing innovative Indonesian language learning that is in accordance with the characteristics of elementary school students.

Keywords: Bookishplay, Indonesian, Reading Learning, Grade 1 SD

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dikemas secara deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa penerapan metode *bookishplay* dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. Latar belakang kajian ini didasarkan pada kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca disebabkan oleh kurang difungsikannya media pojok baca dan kurangnya inovasi guru dalam kegiatan membaca dan menyampaikan materi. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi lapangan, diperoleh temuan bahwa kegiatan *bookishplay* mampu menjembatani kegiatan membaca yang membosankan menjadi menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendukung kemandirian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, implementasi metode *bookishplay* ini memerlukan kesiapan guru dan dukungan fasilitas yang memadai. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pemangku kebijakan dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: *Bookishplay*, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Membaca, Kelas 1 SD



PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan memiliki tujuan utama yang tertuang pada Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan prinsip Bhineka Tunggal Ika. Saat ini, sistem pendidikan yang dijalankan di Indonesia adalah sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Nasional, 2003).

Ki Hajar Dewantara, seorang pelopor pendidikan di Indonesia, memiliki banyak pandangan tentang pentingnya pendidikan. Menurutnya, pendidikan adalah panduan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak (Sugiarta et al., 2019).

Dalam konteks ini, pendidikan adalah usaha untuk mengarahkan potensi alamiah yang ada dalam diri setiap anak, sehingga mereka dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan sebagai individu yang dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan dalam kehidupan mereka, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Suryana, 2021).

Membaca pada hakikatnya adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman belajar pembaca. Budaya senang membaca ini harus diajarkan oleh guru di bangku Sekolah Dasar.

Dengan literasi yang kuat, siswa dapat mengakses lebih banyak informasi, memahami konteks global, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga yang berdaya saing dalam masyarakat modern. Selain itu, kegiatan membaca nyaring (*read aloud*) mampu menciptakan pengetahuan yang menjadi dasar bagi si siswa, membangun koleksi kata atau kosakata, dan menunjukkan cara membaca yang baik (*reading role model*).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok yang harus diberikan kepada siswa di setiap jenjang pendidikan. Pada tingkat sekolah dasar pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diberikan karena Bahasa Indonesia digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara siswa dan guru, siswa dan keluarganya, siswa dengan teman sejawatnya, serta siswa dengan lingkungan masyarakatnya.

Metode *read aloud* atau membaca nyaring adalah kegiatan sederhana yang berdampak luar biasa (Sundari et al., 2021). *Read aloud* atau membaca nyaring ialah membacakan buku cerita kepada anak dengan suara yang nyaring/dikeraskan, intonasi yang jelas, pelafalan vocal dan konsonan, irama yang sesuai, dan dengan hati yang tulus serta hangat kepada anak-anak (Wulan Mulya Pratiwi, 2021).

Penerapan metode *read aloud* diharapkan mampu memfasilitasi anak dalam mengembangkan kosakata. Anak yang hanya melakukan tugas yang diinstruksikan, namun kurang diberi kesempatan untuk mendengarkan suatu cerita dari buku, maka perkembangan kosakatanya tidak banyak perubahan. Melalui cerita dari bukulah anak akan banyak mendapat ragam kosakata yang kaya jumlah dan maknanya, karena kosakata dalam buku sangat luas dan tidak terbatas pada kata bahasa sehari-hari yang ragam kosakatanya cenderung minim. Dengan metode *read aloud* ini anak secara efisien dapat mengembangkan kosakatanya dengan optimal (Marli'ah & Apriliyana, 2021).

Metode *read aloud* sendiri sangat erat kaitannya dengan metode *bookish play* yang mana, *read aloud* adalah metode membacakan buku cerita dengan suara yang nyaring dan jelas untuk menumbuhkan kecintaan terhadap membaca. Sedangkan *bookish play* adalah aktivitas bermain yang berhubungan dengan tema sebuah buku, dengan tujuan memvisualisasikan isi buku dan memahaminya.

"*Bookish Play*" adalah aktivitas bermain yang terinspirasi dari buku, baik secara langsung maupun dengan tema yang berkaitan dengan buku, tujuannya untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman anak terhadap isi buku.

Beberapa penyebab kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca adalah siswa sulit memahami materi bacaan, siswa kurang tertarik dengan materi bacaan/bosan karena tampilan bahan bacaan yang tidak menarik. Oleh sebab itu guru perlu memaksimalkan keterampilan membaca cerita pendek dengan cara mengembangkan strategi, metode dan media yang menarik untuk membuat siswa tertarik dan lebih giat dalam membaca cerita pendek.

Penggunaan strategi yang dapat mempermudah pembelajaran menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mencari sumber belajar/bahan bacaan yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Jika guru tidak menggunakan metode yang dapat mempermudah pembelajaran, maka proses penerimaan informasi dari guru kepada siswa dapat terhambat. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan sulit untuk memahami konsep yang diberikan oleh guru. Kondisi demikian terjadi pada beberapa mata pelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan minat, pemahaman, kreativitas dan imajinasi siswa SD dalam hal membaca adalah dengan memanfaatkan metode *bookishplay*.

Berdasarkan teori diatas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat tulisan ini. *Bookish play* sebagai metode pembelajaran yang interaktif bagi anak. Potensi anak akan berkembang optimal (agama, sosial emosi, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni) melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media menarik dikemas dalam permainan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan yang dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian lapangan dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang dilakukan melalui sajian informasi dan gejala yang terdapat di lapangan. Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif digunakan dengan tujuan guna menyampaikan data penelitian berupa informasi terkait fakta yang terjadi pada subjek penelitian, seperti reaksi individu, sudut pandang, perbuatan, dorongan untuk melakukan sesuatu, dan lain sebagainya pada suatu konteks sosial, kondisi, dan situasi yang dipaparkan dalam bentuk deskripsi.

Pendekatan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dilakukan yaitu “implementasi metode *bookish play* dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia kelas 1”, maka penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian terhadap penelitian yang sedang diteliti yaitu bagaimana implementasi kegiatan *bookish play* di SDN Wungu 03 Madiun.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ialah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui kepala sekolah dan guru sebagai sumber informasi. Data sekunder berupa buku, jurnal, skripsi, dokumen dan data-data yang relevan dengan masalah dan fokus penelitian yang dimiliki oleh kepala sekolah dan guru.

Kriteria pemilihan sumber adalah:

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas I SDN Wungu 03, dengan jumlah siswa sebanyak 27 (dua puluh tujuh) siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Objek penelitian adalah sasaran dari penelitian atau objek yang diteliti (Bungin, 2007). Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Implementasi metode *bookish play* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wungu 03.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pengujian data yang diperoleh dilakukan menggunakan teknik wawancara, pengamatan, dan pengumpulan dokumentasi. Data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Observasi dilakukan dalam penelitian ini dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung di lokasi penelitian dan kegiatan *bookish play* atas segala yang ada kaitannya dengan objek yang akan diteliti, sehingga peneliti berusaha mendapatkan data dan dapat melakukan pembahasan tentang implementasi metode *bookish play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis wawancara semi terstruktur untuk mewawancarai Kepala Sekolah, Guru Kelas 1, dan Guru Operator Sekolah tentang kegiatan *bookish play* pada pembelajaran Bahasa Indonesia
- c. Studi dokumentasi dilakukan dengan melihat dan mencatat dari dokumen dan data primer tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh melalui wawancara mendalam dengan siswa. Data primer tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Wungu 03 diperoleh melalui wawancara dengan guru dan observasi pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Data sekunder berupa Kurikulum, Silabus, dan Modul Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan studi dokumentasi.

Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data: Memilih bagian-bagian informasi yang relevan dengan topik.
2. Penyajian Data: Menyusun data menjadi paragraf atau tabel tematik.
3. Penarikan Simpulan: Menyimpulkan temuan utama terkait manfaat dari implementasi metode *bookish play* dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia.

HASIL PENELITIAN

Laporan Kegiatan *Bookishplay*

Laporan kegiatan "*Bookish Play*" adalah catatan atau rangkuman mengenai aktivitas bermain yang terinspirasi dari sebuah buku. Tujuannya adalah untuk membuat isi buku lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Berikut buku yang penulis gunakan untuk kegiatan *bookish play* adalah sebagai berikut :

- a. Identitas Buku
 - Judul buku : Bahasa Indonesia : Aku Bisa! Untuk SD Kelas 1
 - Penulis : Sofie Dewayani
 - Ilustrator : Singgih Cahyo Jadmiko, Elvira Novianti Ken, Danu Fitra Nugraha, dkk.
 - Penerbit : Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Jalan Gunung Sahari Raya No.4 Jakarta Pusat
 - Judul Tema : Berbeda itu Tak Apa
 - Bab/Halaman : 6/137-146
- b. Tujuan *Bookishplay*
 - Meningkatkan pemahaman cerita tentang "Berbeda itu Tak Apa". Bahwa sesama teman kita harus saling melengkapi
 - Memahami cerita tentang persahabatan antara Gaga dan Kiki
 - Melatih motorik halus melalui kegiatan bermain slime
 - Mengembangkan imajinasi dengan membuat slime berbentuk gajah dan kelinci

- Memperkenalkan konsep suku kata ga-,gi-,gu-,ge-,go- dalam bab 6.
- c. Kegiatan
- Anak-anak mendengarkan cerita tentang Persahabatan Gaga dan Kiki



kemudian tanya jawab singkat berisi pertanyaan yang ada di buku, selanjutnya mengisi labirin kelinci, mengklasifikasikan anggota tubuh gajah dan membuat karakter gajah serta kelinci dari slime warna-warni sesuai imajinasi mereka.

- d. Perlengkapan: Slime, pensil dan lain-lain.
- e. Dokumentasi: Foto anak-anak mengisi labirin kelinci, mengklasifikasikan anggota tubuh gajah dan membuat slime dengan karakter gajah dan kelinci.





f. Kesimpulan

Kegiatan ini sangat disukai anak-anak dan dapat membantu mereka memahami cerita dengan lebih baik, menambah kreativitas dan imajinasi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa kegiatan *bookishplay* di SDN Wungu 03 berjalan dengan lancar. Perlu adanya persiapan yang matang dalam kegiatan ini. Alat, bahan dan fasilitas yang mendukung sangat membantu dalam penerapan kegiatan *bookishplay*, selain itu waktu tambahan durasi pembelajaran juga sangat penting agar kegiatan ini dapat terlaksana secara maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan kegiatan *bookishplay* dengan media permainan slime atau lilin mainan yang mana membentuk karakter hewan yang ada dalam cerita buku Bahasa Indonesia, mengisi labirin dalam lembar kerja dan menyebutkan atau mengidentifikasi bagian tubuh atau anggota tubuh dari hewan yang ada dalam cerita yang telah dibacakan sebelumnya dalam kegiatan *read aloud* (membaca nyaring).

Dari hasil penelitian diketahui sebagian besar murid kelas 1 di SDN Wungu 03 sudah bisa membaca, akan tetapi belum adanya ketertarikan terhadap buku, salah satu faktor yaitu karena kurang difungsikannya media pojok baca sehingga murid-murid enggan untuk membaca mandiri.

Kegiatan *bookishplay* ini hadir dengan mengemas kegiatan yang berhubungan dengan buku, sehingga anak mulai tertarik untuk membuka dan membaca isi buku dengan harapan anak bisa bersahabat dengan buku.

Pembelajaran bahasa Indonesia sebenarnya cukup menyenangkan, dilengkapi dengan gambar, cerita dan permainan di dalamnya, akan tetapi tetap harus dikemas dalam kegiatan yang melibatkan siswa seperti kegiatan *bookishplay* sehingga siswa dapat mudah menerima inti, pesan atau tujuan yang ingin disampaikan dari isi materi pembelajaran.

Kegiatan *bookishplay* sangat cocok untuk usia anak kelas 1 sekolah dasar yaitu usia 6-7 tahun, untuk itulah kegiatan ini sangat diharapkan dapat dipraktikkan secara berkelanjutan tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja akan tetapi mata pelajaran lainnya.

Teori Kognitif dari Jean Piaget yang juga mengangkat atau mendasari kegiatan *bookishplay* ini sepakat bahwa siswa kelas 1 SD berada pada tahap pra-operasional, dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, namun masih terikat pada pengalaman konkret.

Meskipun anak-anak pada tahap praoperasional belum mampu berpikir logis, tahap ini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif selanjutnya. Mereka mulai membangun dasar-dasar pemikiran abstrak, bahasa, dan imajinasi.

Melalui kegiatan *bookishplay* inilah kreativitas anak dapat diaplikasikan. Anak akan senantiasa bereksplorasi dengan dunianya, imajinasi dan kretivitasnya mulai terasah, sehingga cerita dalam buku akan cepat masuk dan diterima dalam pemahamannya.

Dari teori yang mendukung serta pendekatan terpadu dan tematik, semuanya dapat dikemas dalam kegiatan *bookishplay*. Perlunya semangat dari para pendidik dan inovasi

dari guru bahkan jika perlu pelatihan tentang *bookishplay* agar dapat mengaplikasikan kegiatan *bookishplay* secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

Selanjutnya dari hasil wawancara secara umum terkait kegiatan *bookish play* berdasarkan aspek pertanyaan adalah sebagai berikut:

Pertanyaan Umum:

- a. Bahwa para guru belum banyak yang mengetahui tentang kegiatan ini, ada beberapa yang sudah mengetahui akan tapi enggan untuk mempraktikkan
- b. Menurut para guru tujuan dari *bookishplay* yaitu untuk menambah pemahaman siswa dan mengasah kreativitas
- c. Perbedaan *bookishplay* dan aktivitas bermain lainnya jika bermain hanya sekedar bermain, sedangkan *bookishplay* bermain dengan buku, atau bermain dengan tema atau isi buku
- d. SDN Wungu 03 sudah pernah menerapkan kegiatan "*bookishplay*" akan tetapi untuk anak yang kelas atas saja untuk materi praktik seperti SBDP dan IPAS
- e. Menurut para guru *bookishplay* dapat diterapkan di sekolah, khususnya di SDN Wungu 03, nantinya program ini akan menjadi program wajib minimal harus melaksanakan *bookishplay* dalam seminggu sekali.
- f. Menurut para guru yang dapat menunjang penerapan *bookishplay* di SDN Wungu 03 adalah inovasi dari guru dan ketersediaan alat dan bahan dan tentunya ide untuk membuat kegiatan tersebut

Pertanyaan tentang Manfaat:

- a. Menurut para guru manfaat dari "*bookishplay*" sendiri bagi anak-anak yaitu meningkatkan pemahaman mereka terkait mata pelajaran
- b. Menurut para guru *bookishplay* dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi pada anak
- c. Para guru sepakat *bookishplay* dapat membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak
- d. Menurut para guru *bookish play* dapat membantu anak memahami isi buku
- e. Menurut para guru *bookish play* dapat membantu anak belajar tentang berbagai topik, baik mata pelajaran IPAS, SBDP ataupun yang lainnya. Bahkan sebenarnya menurut peneliti semua materi bisa dibuat kegiatan *bookishplay*, akan tetapi kuncinya guru harus lebih dominan aktif, kreatif dan inovatif dalam memilih kegiatan

Pertanyaan tentang Implementasi:

- a. Menurut para guru pojok baca setiap kelas di sekolah dapat menunjang literasi siswa akan tetapi sejauh ini kurang efektif karena kurang tertata dan beberapa bulan lalu juga ada pengecatan kelas 1 yang akhirnya media pojok baca menjadi berantakan dan tidak ada inisiatif kembali untuk menata dan menghias pojok baca
- b. Menurut para guru jenis kegiatan *bookish play* yang bisa dilakukan di sekolah seperti menggambar, mewarnai, kerajinan tangan, eksperimen sains dan bermain drama
- c. Menurut para guru memilih buku yang tepat untuk kegiatan *bookish play* harus disesuaikan dengan materi dan pesan yang ingin disampaikan serta durasi waktu
- d. Menurut para guru koleksi buku di perpustakaan sekolah SDN Wungu 03 belum dapat menunjang implementasi *bookishplay* karena belum tertata dan koleksi bukunya juga tidak banyak. Menurut peneliti perpustakaan kurang di desain layaknya perpustakaan sehingga anak malas untuk masuk dan membaca di perpustakaan
- e. Menurut para guru cara membuat kegiatan *bookish play* menjadi lebih menarik dan berkesan harus menghasilkan karya.
- f. Menurut para guru cara mengukur keberhasilan kegiatan *bookish play* dengan melihat sejauh mana anak faham dan mengerti tentang pesan inti yang ingin disampaikan dalam kegiatan *bookishplay*

Pertanyaan tentang Perspektif:

- a. Menurut para guru peran *bookish play* dalam pendidikan dan pengembangan anak sangat penting juga karena dapat menumbuhkan rasa ingin tau anak dan meningkatkan kreatifitas dan imajinasi
- b. Menurut para guru tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasi *bookish play*, guru sudah terlalu banyak tugas, guru belum sempat mencari ide untuk *bookishplay* durasi waktu yang kurang sedangkan masih banyak target materi yang harus disampaikan
- c. Menurut para guru cara mengatasi tantangan tersebut yaitu dengan bekerja sama antar guru sehingga dapat bertukar fikiran
- d. Para guru sepakat cara melibatkan guru dalam kegiatan *bookish play* yaitu dengan penyampaian materi pembelajaran di sekolah

SIMPULAN

Implementasi metode *bookish play* yang dilaksanakan di SDN Wungu 03 yaitu pertama dilakukan dengan metode membacakan cerita secara nyaring (*read aloud*) yang difokuskan melalui permainan dari buku yang dibacakan, kedua penerapan berliterasi yang fokus pada metode *bookish play* ini dilakukan dengan tujuan inovasi dalam kegiatan membaca, selanjutnya kegiatan refleksi yang dilakukan melalui evaluasi yang kemudian menjadi catatan guru dan pihak sekolah agar kegiatan selanjutnya dapat dilaksanakan secara maksimal dan terus ditingkatkan agar kegiatan *bookish play* ini tetap disukai anak-anak dan dapat mendorong minat dan ketertarikan anak dalam membaca.

Selanjutnya, implikasi yang bisa dilihat dari penerapan kegiatan *bookishplay* ini yaitu pertama anak cenderung suka dengan kegiatan ini yang diketahui melalui gairah dan antusias anak-anak mengikuti kegiatan *bookishplay*, kedua ketertarikan yang diketahui melalui respon anak-anak dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, ketiga respon yang baik diketahui melalui pemberian perhatian penuh saat kegiatan *bookish play* berlangsung keterlibatan yang diketahui melalui antusias anak-anak untuk mengadakan kegiatan serupa dalam setiap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun kegiatan *bookishplay* ini masih memiliki beragam kendala seperti kurangnya SDM dalam menyelenggarakan kegiatan *bookish play* serta kurangnya anggaran dalam menunjang fasilitas yang diperlukan selama membuat kegiatan *bookish play* di SDN Wungu 03.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bahrul Ulum, Setiya Yunus Saputra, (2022), *Pelatihan Keterampilan Berliterasi dengan Metode Bookish Play untuk Guru SDN Tambakasri 5 Sumbermanjing Wetan*, JAPI (Jurnal Akses Pengabdian Indonesia), Vol. 7, No. 3, 204.6 *Ibid*, 200-201.
2. Departement Pendidikan Nasional, (2015), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
3. Dewi, I. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Reading Aloud Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Jawa Siswa Kelas III SDIT. <http://eprintslib.ummg.ac.id/id/eprint/489>
4. Dhina Cahya Rohim & Septina Rahmawati, (2020), *Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar*, Jurnal Review Pendidikan Dasar:JurnalKajianPendidikandanHasilPenelitianVol6,No 3.
5. Farida Rahim, (2018), *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara.
6. Herman Wahadaniah, (2017), *Perpustakaan Sekolah Sebagai Sarana Pengembangan. Minat dan Kegemaran Membaca*, Jakarta: DEPDIKBUD.
7. Lois Bragg, *Runes and Readers: In and Around "The Husband's Message"*, Studia Neophilologica Vol. 71 No. 1, (2014), 39.
8. Mansyur, U. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Baca. gempusta.

9. Moeleong, L.J., (2017), *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
10. Nur Aulia, 2023, *Pengelolaan Kegiatan Bookishplay pada unit Layanan Anak terhadap Minat Baca Anak Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Aceh*.
11. Nursapiah, (2020), *Penelitian Kualitatif*, Medan: Walashri Publishing.
12. Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
13. Sugiyono, (2018), *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
14. Sumitra, A., & Sumini, N. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Read Aloud. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2). <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.115-120>
15. Syahrial, I. (2019). Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini melalui Implementasi Literasi Keluarga. *Fascho Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(1).
16. Trelease, J. (2017). *Buku -The Read Aloud Handbook - Jim Trelease.pdf*.
17. Widya Masitah, Fadilatul Fadilatul, A. L. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal.Ceredindonesia*, 1(1), 621. <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/340>