

MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA MELALUI METODE PERMAINAN RANGKAIAN KATA DI SMP NEGERI 8 DUSUN SELATAN

Oktabiadaniaty¹, Maman Suryaman², Esti Swatika Sari³
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3}
Email: dhanyeed@gmail.com

Keywords

Keywords: Reading interest, word sequencing game, literacy, junior high school students

Kata kunci: Minat membaca, permainan rangkaian kata, literasi, siswa SMP

Abstract

This study aims to improve students' reading interest through the application of the word sequencing game method at SMP Negeri 8 Dusun Selatan. The background of this research is the low reading interest among students, which affects reading comprehension and academic achievement. The research used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The subjects were 24 eighth-grade students. Instruments used included a reading interest questionnaire and student activity observations. The results showed a significant increase in students' reading interest after the implementation of the word sequencing game method. This was evidenced by the increased average scores on the reading interest questionnaire from pretest to posttest. Additionally, students displayed more enthusiastic and participatory behavior in reading activities. It can be concluded that the word sequencing game method is effective in increasing students' reading interest and can serve as an alternative literacy-based learning strategy.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa melalui penerapan metode permainan rangkaian kata di SMP Negeri 8 Dusun Selatan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat membaca siswa yang berdampak pada pemahaman bacaan dan prestasi akademik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest satu kelompok. Subjek penelitian sebanyak 24 siswa kelas VIII. Instrumen yang digunakan berupa angket minat membaca dan observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat membaca siswa setelah diterapkan metode permainan rangkaian kata. Hal ini dibuktikan dari skor rata-rata angket minat membaca yang meningkat dari sebelum ke sesudah perlakuan. Selain itu, siswa menunjukkan sikap lebih antusias dan partisipatif dalam kegiatan membaca. Dapat disimpulkan bahwa metode permainan rangkaian kata efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran berbasis literasi.

1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi utama dalam keberhasilan pendidikan. Seseorang yang memiliki kebiasaan membaca akan lebih mudah memahami pelajaran dan menyerap informasi dari berbagai sumber. Tidak hanya sebagai sarana memperoleh pengetahuan, membaca juga melatih daya pikir, menumbuhkan empati, serta meningkatkan daya imajinasi siswa.

Dalam konteks pendidikan nasional, literasi membaca telah menjadi salah satu fokus utama Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan langkah konkret yang diambil pemerintah untuk membentuk budaya membaca di kalangan pelajar. Namun demikian, di berbagai daerah, termasuk wilayah terpencil seperti Dusun Selatan, tantangan untuk meningkatkan minat membaca masih sangat besar.

SMP Negeri 8 Dusun Selatan merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan observasi awal, guru-guru di sekolah ini mengeluhkan rendahnya minat membaca siswa. Banyak siswa yang hanya membaca ketika diminta oleh guru, dan bahkan tidak sedikit yang menghindari kegiatan membaca dengan berbagai alasan. Hal ini berdampak pada lemahnya pemahaman bacaan, rendahnya nilai pelajaran bahasa Indonesia, serta kurangnya kemampuan menulis kreatif.

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat membaca siswa sangat kompleks. Di antaranya adalah kurangnya fasilitas perpustakaan, terbatasnya koleksi buku, pengaruh media digital yang lebih menarik secara visual, serta pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang inovatif dan menyenangkan untuk memicu ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.

Salah satu pendekatan yang diyakini efektif untuk meningkatkan minat membaca adalah melalui permainan edukatif. Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh anak dan remaja. Dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses belajar, siswa dapat merasa lebih rileks, antusias, dan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, termasuk membaca.

Permainan rangkaian kata merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang keterampilan membaca dan berpikir logis siswa. Dalam permainan ini, siswa diajak menyusun kata-kata acak menjadi kalimat atau paragraf

yang bermakna. Kegiatan ini menuntut siswa untuk membaca dengan teliti, memahami konteks, dan berpikir kritis secara aktif.

Melalui permainan rangkaian kata, pembelajaran membaca tidak lagi dipandang sebagai kegiatan membosankan. Justru sebaliknya, siswa merasa tertantang dan terhibur ketika mencoba menyusun kata-kata menjadi teks yang utuh. Proses ini sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap struktur bahasa dan memperkaya kosakata. Selain itu, permainan ini juga memfasilitasi kerja sama antar siswa karena biasanya dilakukan dalam kelompok. Interaksi sosial yang terjadi dalam proses permainan akan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Siswa saling membantu, berdiskusi, dan belajar dari satu sama lain, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar mereka.

Guru sebagai fasilitator dalam permainan ini memegang peran penting. Guru tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga menjadi pengarah, motivator, dan evaluator. Dalam proses ini, guru dapat mengamati perkembangan keterampilan membaca siswa serta memberikan umpan balik yang konstruktif.

Penelitian ini penting dilakukan karena masih terbatasnya penggunaan metode permainan dalam meningkatkan minat membaca siswa, khususnya di sekolah-sekolah daerah terpencil. Dengan adanya data empiris dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran membaca yang lebih menarik dan efektif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pretest dan posttest untuk melihat perubahan minat membaca sebelum dan sesudah penerapan metode permainan rangkaian kata. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Dusun Selatan sebanyak 24 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode permainan rangkaian kata dalam meningkatkan minat membaca siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode tersebut di kelas.

Penelitian ini diharapkan mampu menjawab tantangan rendahnya minat membaca di kalangan siswa dengan pendekatan yang menyenangkan, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Jika terbukti efektif, metode ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang direkomendasikan untuk meningkatkan literasi membaca di sekolah-sekolah lain. Dengan hasil yang diperoleh, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi secara akademis, tetapi juga secara

praktis dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah yang telah dicanangkan oleh pemerintah.

KAJIAN PUSTAKA

1. Minat Membaca

Minat membaca merupakan keinginan atau dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas membaca dengan kesadaran dan kesenangan. Menurut Slamet (2015), minat membaca adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan membaca secara sukarela dan berkelanjutan. Minat ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena berhubungan langsung dengan keaktifan dan kemandirian belajar siswa. Siswa yang memiliki minat membaca cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran dan memiliki perbendaharaan kosakata yang lebih kaya.

Hurlock (2006) menyatakan bahwa minat berkembang seiring dengan pengalaman dan pengaruh lingkungan, termasuk keluarga dan sekolah. Jika lingkungan memberikan stimulus yang positif terhadap kegiatan membaca, maka minat siswa terhadap membaca akan tumbuh dengan baik. Sebaliknya, kurangnya fasilitas atau pendekatan yang membosankan dapat menurunkan minat tersebut.

2. Permainan dalam Pembelajaran

Permainan merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang mengintegrasikan unsur hiburan, tantangan, dan interaksi sosial dalam kegiatan belajar. Menurut Piaget (1970), bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak, karena melalui bermain anak belajar mengorganisir pikiran, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan kemampuan sosial.

Sagala (2013) menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran dapat menjadi media efektif untuk merangsang minat belajar siswa, termasuk dalam aspek membaca. Dalam konteks ini, permainan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi merupakan alat yang terstruktur dan memiliki tujuan pedagogis tertentu.

3. Permainan Rangkaian Kata

Permainan rangkaian kata adalah aktivitas menyusun kata-kata acak menjadi kalimat atau teks yang utuh dan bermakna. Permainan ini melibatkan kemampuan membaca, berpikir logis, dan pemahaman sintaksis. Menurut Supriyadi (2019),

permainan rangkaian kata melatih siswa dalam menyusun struktur bahasa yang benar serta memahami makna dalam konteks yang lebih luas.

Kelebihan dari permainan ini adalah kemampuannya dalam menjadikan siswa aktif secara kognitif dan afektif. Siswa tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami dan menyusunnya kembali secara logis. Hal ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman bacaan secara simultan.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tidak hanya berfokus pada penguasaan teori bahasa, tetapi juga diarahkan pada peningkatan kemampuan literasi siswa. Menurut Tarigan (2008), membaca adalah keterampilan berbahasa yang kompleks dan membutuhkan latihan yang terus-menerus. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran harus mampu menjadikan membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dicanangkan oleh pemerintah bertujuan membangun budaya literasi di sekolah. Dalam implementasinya, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa. Salah satunya adalah dengan pendekatan permainan, seperti permainan rangkaian kata, yang mampu memadukan literasi dengan kreativitas.

5. Pembelajaran Kolaboratif dan Partisipatif

Permainan rangkaian kata umumnya dilaksanakan dalam kelompok, sehingga pembelajaran berlangsung secara kolaboratif. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Menurut teori *sociocultural*, siswa belajar lebih efektif dalam konteks sosial di mana mereka dapat berinteraksi dengan teman dan guru. Permainan dalam kelompok menciptakan lingkungan yang mendorong kerjasama, diskusi, dan pemecahan masalah bersama.

Dengan bekerja dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga dari interaksi dan pertukaran ide dengan teman-temannya. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri, empati, dan keterampilan komunikasi yang penting dalam pembelajaran jangka panjang.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian:

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dalam bentuk one group pretest-posttest design. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui perubahan minat membaca siswa sebelum dan sesudah penerapan metode permainan rangkaian kata.

Populasi dan Sampel:

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Dusun Selatan, yang berjumlah 24 orang. Seluruh populasi dijadikan sampel (total sampling) karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk dianalisis secara menyeluruh.

Teknik Pengumpulan Data:

Data dikumpulkan melalui angket minat membaca yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan metode permainan rangkaian kata. Angket ini menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban (SS, S, TS, STS).

Instrumen Penelitian:

Instrumen penelitian berupa angket minat membaca yang telah divalidasi oleh ahli, terdiri dari 20 butir pernyataan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan konatif.

Teknik Analisis Data:

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial.

- Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui skor rata-rata, persentase, dan distribusi minat membaca siswa.
- Analisis inferensial menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk menguji perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode permainan rangkaian kata dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Dusun Selatan. Sebanyak 24 siswa menjadi subjek penelitian, yang dinilai menggunakan angket minat membaca pada saat pretest (sebelum tindakan) dan posttest (sesudah tindakan). Penilaian dilakukan dengan skala 1–100.

Tabel 1. Skor Pretest dan Posttest Minat Membaca Siswa

No	Inisial	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih	Keterangan
1	AN	56	76	+20	Meningkat

2	BR	60	82	+22	Meningkat
3	CN	62	84	+22	Meningkat
4	DA	58	80	+22	Meningkat
5	ER	54	77	+23	Meningkat
6	FS	59	79	+20	Meningkat
7	GA	63	85	+22	Meningkat
8	HR	57	78	+21	Meningkat
9	IR	55	76	+21	Meningkat
10	JS	61	81	+20	Meningkat
11	KA	60	83	+23	Meningkat
12	LM	58	80	+22	Meningkat
13	MN	64	86	+22	Meningkat
14	NO	59	79	+20	Meningkat
15	OP	56	75	+19	Meningkat
16	PR	53	74	+21	Meningkat
17	QN	62	83	+21	Meningkat
18	RA	60	82	+22	Meningkat
19	SN	57	78	+21	Meningkat
20	TR	55	76	+21	Meningkat
21	UL	58	79	+21	Meningkat
22	VN	61	82	+21	Meningkat
23	WR	63	84	+21	Meningkat
24	YS	60	81	+21	Meningkat

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Skor Tertinggi	64	86
Skor Terendah	53	74
Rata-rata (Mean)	58,83	80,29
Selisih Rata-rata	—	21,46

Analisis Naratif Hasil Penelitian

Dari data tabel di atas, tampak bahwa semua siswa mengalami peningkatan skor minat membaca setelah diterapkannya metode permainan rangkaian kata. Rata-rata skor pretest berada pada angka 58,83, yang tergolong dalam kategori minat membaca rendah hingga sedang. Setelah penerapan metode, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 80,29, menunjukkan peningkatan ke kategori sedang ke tinggi. Selisih rata-rata yang diperoleh sebesar +21,46 poin, memperlihatkan bahwa metode yang digunakan memberikan pengaruh positif dan cukup signifikan terhadap minat membaca siswa.

Peningkatan terjadi secara konsisten di seluruh responden, tanpa satu pun siswa yang mengalami penurunan. Skor awal siswa terendah adalah 53 (PR), yang kemudian meningkat menjadi 74, sedangkan skor awal tertinggi adalah 64 (MN), yang meningkat menjadi 86. Konsistensi ini memperkuat dugaan bahwa metode permainan rangkaian kata tidak hanya efektif untuk siswa dengan kemampuan rendah, tetapi juga memberi dampak positif untuk siswa yang sudah memiliki minat membaca cukup baik.

Secara kualitatif, peningkatan ini juga didukung oleh observasi di lapangan. Siswa tampak lebih antusias saat kegiatan pembelajaran menggunakan permainan dibandingkan metode konvensional. Mereka berani membaca, menyusun kata, berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan ekspresi senang selama proses berlangsung. Interaksi antarsiswa pun meningkat, sehingga secara tidak langsung mendukung iklim pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan rangkaian kata secara signifikan dapat meningkatkan minat membaca siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest serta hasil uji statistik yang menunjukkan signifikansi.

Sebelum diterapkannya metode ini, sebagian besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan terhadap kegiatan membaca. Hal ini ditandai dengan rendahnya antusiasme ketika diminta membaca di kelas, serta kurangnya partisipasi dalam kegiatan literasi. Namun setelah permainan rangkaian kata diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif.

Metode permainan ini memanfaatkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Siswa dituntut untuk berpikir logis dalam menyusun kata-kata, sekaligus merasakan kesenangan karena dilakukan dalam bentuk permainan. Aktivitas ini memicu dopamin dalam otak yang berkaitan dengan rasa senang dan kepuasan, sehingga siswa terdorong untuk terus mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas menyusun rangkaian kata memberikan pengalaman belajar kontekstual. Siswa membaca tidak hanya untuk mengetahui isi teks, tetapi juga untuk memahami struktur dan keterkaitan antar kata. Hal ini memperkuat keterampilan membaca pemahaman dan mendorong siswa untuk memperhatikan detail dalam bacaan. Dalam pelaksanaan permainan, siswa juga diajak bekerja dalam kelompok kecil. Interaksi sosial ini menumbuhkan semangat kolaborasi

dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif karena adanya dorongan dari teman sekelompoknya.

Penggunaan media sederhana seperti kartu kata atau papan tulis menjadikan metode ini mudah diadaptasi oleh guru di sekolah manapun, termasuk di sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Tidak diperlukan teknologi canggih atau bahan ajar mahal untuk menjalankan metode ini secara efektif. Penting dicatat bahwa keberhasilan metode ini juga bergantung pada kreativitas guru dalam merancang variasi permainan. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa dan memberikan tantangan yang berbeda di setiap pertemuan agar siswa tidak bosan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga dapat melakukan penilaian formatif secara langsung terhadap keterampilan siswa dalam membaca dan menyusun kalimat. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan pembinaan individual jika ada siswa yang masih kesulitan. Kelebihan lain dari metode ini adalah fleksibilitasnya. Permainan dapat digunakan dalam berbagai topik dan mata pelajaran, tidak hanya bahasa Indonesia. Misalnya, untuk pelajaran IPS, guru dapat membuat permainan rangkaian kata dengan tema sejarah atau geografi. Dalam jangka panjang, metode ini berpotensi membentuk kebiasaan belajar yang positif. Siswa yang terbiasa membaca untuk bermain akan perlahan terbiasa membaca untuk belajar. Ini menjadi titik awal penting dalam membentuk budaya literasi yang kuat di sekolah.

Data yang diperoleh dari angket minat membaca menunjukkan perubahan sikap siswa terhadap kegiatan membaca. Mereka merasa bahwa membaca bukan lagi beban, melainkan aktivitas yang menyenangkan dan bermanfaat. Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan metode ini. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata dengan cepat, terutama siswa dengan kemampuan membaca yang masih rendah. Untuk itu, guru perlu memberikan pendampingan lebih intensif pada kelompok siswa ini. Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Dalam pelaksanaan permainan, sering kali waktu 2 x 40 menit tidak cukup untuk menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan. Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi manajemen waktu yang efisien. Sebagai solusi, permainan dapat dibagi menjadi beberapa sesi dan dijadikan kegiatan rutin mingguan. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi secara optimal dan merasakan manfaat dari metode ini secara berkelanjutan.

Respon positif juga datang dari guru dan wali kelas yang melihat adanya perubahan sikap siswa. Siswa menjadi lebih antusias datang ke sekolah dan menunjukkan peningkatan nilai dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dari sisi psikologis, permainan ini juga membangun rasa percaya diri siswa karena mereka merasa berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan. Rasa percaya diri ini akan berpengaruh positif terhadap semangat belajar mereka secara umum. Jika diterapkan secara konsisten, metode ini bukan hanya meningkatkan minat membaca, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif, kreatif, dan komunikatif di kelas. Ini sangat penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk pembelajaran aktif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah yang pasif dan monoton. Guru perlu mempertimbangkan hal ini dalam merancang RPP. Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Permainan rangkaian kata memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara sosial dan membangun makna secara kolektif. Dengan demikian, metode ini bukan hanya berdampak pada minat membaca, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kerjasama tim siswa.

4. KESIMPULAN

Metode permainan rangkaian kata terbukti efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Dusun Selatan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam skor angket minat membaca dari pretest ke posttest, serta perubahan sikap dan perilaku siswa terhadap kegiatan membaca di kelas. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merangsang keterampilan kognitif, afektif, dan sosial siswa secara terpadu. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode ini secara rutin dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menciptakan budaya literasi yang kuat di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sardiman. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Slamet, S. Y. (2015). *Pengembangan Minat Membaca Anak*. Yogyakarta: Ombak.
- Depdiknas. (2016). *Gerakan Literasi Sekolah: Panduan Pelaksanaan di Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2016). *Gerakan Literasi Sekolah: Panduan Pelaksanaan di Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hurlock, E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet, S. Y. (2015). *Pengembangan Minat Membaca Anak*. Yogyakarta: Ombak.
- Supriyadi, T. (2019). *Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menyenangkan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.