

PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS LITERASI BAHASA MENUMBUHKAN ANAK YANG CERDAS DAN KREATIF

Umi Khomsiyatun

Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta

Abstract: *This article discusses the scientific creative learning process based on language literacy. The purpose of this article is to describe how scientific-based creative learning based on language literacy can develop intelligent and creative children so that they can be in the world. Creative learning is a dynamic, fun, and creative learning so that children are directly involved through fun activities in learning. Creative learning based on language literacy can stimulate children's motivation. Implementation of creative learning based on language literacy can be done on the process of observing, asking, trying, reasoning and communicating during the learning process takes place.*

Keywords: Pembelajaran Kreatif, Saintifik, dan Literasi Bahasa.

Abstrak: Artikel ini membahas mengenai proses pembelajaran kreatif saintifik yang berbasis kepada literasi bahasa. Tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran kreatif saintifik yang berbasis literasi bahasa dapat mengembangkan anak yang cerdas dan kreatif sehingga dapat bersaing di dunia. Pembelajaran kreatif adalah sebuah pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan kreatif sehingga anak terlibat langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa dapat memacu motivasi anak. Implementasi pembelajaran kreatif dengan berbasiskan pada literasi bahasa dapat dilakukan pada proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Creative Learning, Scientific, And Language Literacy.*

A. PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi anak untuk belajar terjadi karena banyak faktor yang kompleks. Salah satunya adalah tidak adanya inovasi pembelajaran. Sehingga, banyak anak yang merasakan kejenuhan bahkan kebosanan saat belajar. Hal ini tentu sangat bertolak belakang dengan tujuan nasional pendidikan yang ingin menciptakan suatu kondisi belajar yang kondusif dan aktif, baik dari pengajarnya maupun peserta didiknya. Di mana dalam keadaan realitanya, banyak ditemui anak yang tidak bersemangat belajar. Kondisi tersebut tentu akan mempengaruhi keberterimaan anak dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Fenomena yang banyak

ditemui di pendidikan formal, anak setiap harinya banyak ditemui anak yang tidak beangkat sekolah dengan tanpa keterangan. Selain itu, anak banyak yang tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, banyak anak yang masih malas-malasan ketika sudah berada di dalam ruang kelas.

Dari sini terlihat jelas kesenjangan yang terjadi antara keadaan sesungguhnya di lapangan dengan tujuan pendidikan nasional. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesenjangan tersebut. Salah satunya adalah pembelajaran yang monoton. Tidak ada inovasi sehingga akan berdampak banyak pada anak seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya. Fenomena inilah yang menimbulkan pertanyaan bagi guru atau tenaga pendidik untuk memecahkan masalah tentang bagaimana seharusnya pembelajaran yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar pada peserta didik. Di sinilah peran guru atau anak menjadi sentra untuk mengubah anak agar dapat lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah menginovasi pembelajaran sehingga menciptakan sebuah kondisi belajar yang memang dikondisikan untuk belajar. Selain itu, inovasi pembelajaran yang dapat merangsang anak untuk menjadi anak yang cerdas serta berkarakter. Untuk menciptakan kondisi tersebut, guru perlu menginovasi sebuah pembelajaran kreatif. Pembelajaran yang dapat membuat guru dan anak memiliki sikap yang kreatif. Sehingga, dengan kreativitas yang dimiliki dapat menciptakan kecerdasan pada diri peserta didik. Untuk menciptakan kecerdasan pada diri peserta didik, tentu perlu suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya akan berdampak pada kreativitas anak, namun lebih dari itu, yaitu dengan membekali anak untuk membaca. Hal ini dikarenakan sebuah pengetahuan selalu diperoleh dari membaca. Oleh karena itu, perlu adanya suatu kombinasi yang sinergi untuk mewujudkan anak yang cerdas dan berkarakter. Salah satu yang dapat diwujudkan adalah dengan mengkombinasikan antara pembelajaran dengan literasi, di mana literasi di sini akan dapat membentuk peserta didik memiliki pikiran yang cerdas dengan bacaan-bacaan yang diberikan sebelum pembelajaran berlangsung. Literasi ini tentu tidak jauh dari studi yang dipelajari, yaitu bahasa. Dengan demikian terciptalah sebuah inovasi pendidikan kreatif berbasis literasi bahasa merupakan upaya untuk mewujudkan anak yang cerdas dan berkarakter.

B. PEMBELAJARAN KREATIF

Berkaitan dengan belajar dan pembelajaran, pada dasarnya banyak ahli mengemukakan mengenai kedua istilah ini. James O. Whittaker (dalam Djamarah, 2002: 12-13) mendefinisikan bahwa belajar adalah sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sejalan dengan pemikiran James O. Whittaker, Cronbach juga mendefinisikan bahwa *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Howard L. Kingskey juga mendefinisikan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Rustam, 2016: 1).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah sebuah proses yang menciptakan sebuah perubahan tingkah laku melalui aktivitas, latihan yang menghasilkan sebuah pengalaman. Karena belajar merupakan sebuah proses, maka dalam proses belajar individu melalui beberapa proses sebelum mendapatkan pengalaman. Sudjana (dalam Rusman, 2016:1) mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Belajar sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari definisi di atas, pembelajaran adalah satu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik, dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut Nana Sudjana (2001:28) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Pembelajaran substansinya adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengondisikan anak belajar (Kurniawan, 2015: 9). Dalam serangkaian kegiatan inilah, terjadi proses komunikasi yang intensif antara guru dan anak serta lingkungan pembelajaran. Agar proses komunikasi itu berjalan dengan baik, maka sebagai guru tuntutan yang harus dipenuhi adalah pelibatan kreativitas guru dan aktivitas anak yang menyenangkan. Dengan kedua hal ini maka akan tercipta suatu pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan kreatif sehingga anak terlibat langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hasilnya anak akan memahami materi dan karakter yang disampaikan dan diinternalisasikan dalam pembelajaran. Hubungan dan komunikasi antara kreativitas guru dan aktivitas anak inilah yang akan menjadi pondasi pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kreatif dengan pelibatan kreativitas dalam:

- 1. Kreatif dalam mengkondisikan anak untuk memiliki visi, mimpi, cita-cita dan tujuan hidup yang jelas yang dapat dicapai melalui belajar.**
- 2. Kreatif dalam mengkondisikan anak untuk melakukan pengamatan intensif, pendalaman pertanyaan, dan pembacaan eksploratif terhadap materi belajar.**
- 3. Kreatif mengkondisikan anak untuk melakukan serangkaian uji coba atas materi yang diajarkan dengan antusias dan menyenangkan.**
- 4. Kreatif dalam penilaian dan apresiasi terhadap hasil belajar anak.**

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah, dan sebagainya.

C. LITERASI BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Adapun sistem bahasa tulis itu sifatnya sekunder. Manakala berbicara mengenai bahasa, tentunya tidak lepas dari pembicaraan mengenai budaya karena bahasa itu sendiri merupakan bagian dari budaya. Sehingga, pendefinisian istilah literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkupi bahasa itu sendiri, yakni situasi sosial budayanya. Berkenaan dengan ini Kern (2000) mendefinisikan istilah literasi secara komprehensif sebagai berikut:

Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tidak terucap tentang hubungan-hubungan antara konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan maksud/ tujuan, literasi itu bersifat dinamis dan tidak statis dan dapat bervariasi di antara dan di dalam komunitas dan kultur diskursus atau wacana. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa literasi memerlukan kemampuan yang kompleks. Adapun pengetahuan tentang genre adalah pengetahuan tentang jenis-jenis teks yang berlaku digunakan dalam komunitas wacana misalnya, teks naratif, eksposisi, deskripsi dan lain-lain. Sejalan dengan Kern, PIRLS 2006 mendefinisikan literasi sebagai *the ability to understand and use those written language forms required by society and/or valued by the individual. Young reader can construct meaning from a variety of texts. They read to learn, to participate in communities of readers in school and everyday life, and for enjoyment.* Literasi dipahami sebagai seperangkat kemampuan mengolah informasi, jauh di atas kemampuan, mengurai dan memahami bahan bacaan sekolah. Rod Welford menteri pendidikan dan kebudayaan Australia literasi adalah inti atau jantungnya kemampuan siswa untuk belajar dan berhasil dalam sekolah dan sesudahnya, jadi meskipun latar belakang siswa berdeda-beda pemerintah harus pemerintah harus mengupayakan agar mereka semua mendapatkan tingkat literasi yang memadai untuk menghadapi tantangan. Tanpa kemampuan literasi yang memadai maka siswa tidak akan dapat menghadapi tantangan-tantangan intinya kemampuan literasi adalah modal utama bagi generasi muda untuk memenangkan tantangan.

Istilah literasi (Ma'mur, 2010: 111) pada umumnya mengacu pada keterampilan membaca dan menulis artinya seorang literat adalah orang yang telah menguasai keterampilan membaca dan menulis dalam suatu bahasa, namun demikian pada umumnya penguasaan keterampilan membaca seseorang itu lebih baik dari pada kemampuan menulisnya, bahkan kemampuan atau keterampilan berbahasa lainnya yang mendahului kedua keterampilan tersebut dari sudut kemudahannya dan penguasaannya adalah kemampuan menyimak dan berbicara. Literasi tidak diartikan dalam konteks yang sempit, yakni membaca dengan membawa buku saja, tetapi segala bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan untuk gemar membaca dan memberikan pemahaman terhadap peserta didik mengenai pentingnya membaca. Di dalam budaya literasi semua kegiatan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan sehingga kegiatan peserta didik tidak merasa bosan saat budaya literasi itu dilaksanakan. Selain itu, bermanfaat juga untuk menumbuhkan *mindset* bahwa kegiatan membaca itu tidak membosankan bahkan menyenangkan.

Bahasa menjadi sebuah hal yang tidak dipisahkan dari proses pembelajaran. Literasi bahasa adalah literasi yang didesain untuk media pembelajaran bahasa Indonesia di dalam proses pembelajaran. Literasi bahasa berarti segala bacaan yang berkaitan dengan studi tentang bahasa, yaitu artikel, dongeng, cerita, berita, puisi, naskah drama, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi lain. Literasi bahasa ini digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Jadi, desain dari literasi bahasa ini diciptakan sebagai media pembelajaran atau bahan ajar guna menciptakan anak yang berkompeten terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Literasi bahasa yang digunakan dalam pembelajaran kreatif berupa bacaan-bacaan pendek baik artikel, dongeng, cerita, berita, puisi, naskah drama, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi lain yang kemudian bacaan tersebut dijadikan sebagai bahan ajar oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

D. METODE PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS LITERASI BAHASA

Pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa yang dikembangkan, yaitu dengan memadukan pembelajaran kreatif dengan literasi bahasa. Kepaduan ini kemudian disinergikan dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu proses pembelajaran yang dapat menciptakan anak lebih semangat dalam belajar dan memperhatikan setiap materi yang diajarkan oleh guru. Adanya rasa semangat dan keseriusan pada anak membentuk

Umi Khomsiyatun

keberterimaan anak terhadap materi pelajaran masuk ke dalam pikiran. Pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa yang dikembangkan berdampak pada kondisi belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, anak lebih antusias mendapatkan materi pembelajaran dengan strategi pembelajaran kreatif seperti ini dari pada strategi pembelajaran konvensional.

Sehubungan dengan hal tersebut, metode berkaitan dengan cara-cara yang akan digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa pemilihan metode yang digunakan bersifat komunikatif, kombinatif, dan apresiatif. *Bahwa, pertama*, komunikatif. Suatu proses belajar mengajar haruslah tercipta sebuah kondisi yang komunikatif. Baik dari guru maupun anak. Proses pembelajaran menerapkan prinsip komunikatif. Maksudnya adalah dalam kegiatan belajar mengajar dapat menciptakan sebuah komunikasi yang baik antara guru dan anak. Dengan terjalannya sebuah kondisi komunikasi yang baik antara guru dan anak, maka dapat akan lebih mudah anak menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. *Kedua*, kombinatif. Proses pembelajaran menerapkan prinsip kombinatif. Maksudnya adalah dalam kegiatan belajar mengajar metode yang saya gunakan tidaklah terpaku dengan satu metode saja. Melainkan dari beberapa metode. Hal ini dimaksudnya agar keberterimaan terhadap materi pembelajaran pada anak lebih besar. *Ketiga*, apresiatif. Proses pembelajaran prinsip apresiatif. Maksudnya disini adalah dalam kegiatan belajar mengajar anak akan selalu mendapat apresiasi. Berdasarkan hasil kinerja anak dalam proses pembelajaran. Apresiasi ini dapat berupa sanjungan, tepuk tangan, hadiah, dan lain sebagainya. Ketiga metode pembelajaran ini diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang aktif dan anak-anak yang cerdas dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif dapat meningkatkan kemampuan baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotor pada anak.

E. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KREATIF BERBASIS LITERASI BAHASA

Implementasi pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa terimplikasi pada proses pembelajaran seperti berikut:

1. Mengamati (*Observing*)

Observing merupakan aktivitas yang menggunakan pancaindera (pendengaran, penglihatan, pengecap, penghirup dan peraba) untuk mengenali suatu benda. Dengan

demikian, semakin banyak indera yang digunakan, maka semakin banyak informasi yang diperoleh. Informasi tersebut diproses dalam otak. Proses mengamati dilakukan anak secara mandiri atau berkelompok. Pada tahap *observing* atau mengamati ini, anak diberi persoalan kegiatan yang sudah diketahui pola jawabannya yang ada dalam teks literasi bahasa. Tugas anak-anak adalah mereproduksi temuan yang didapatkan dengan cara mengamati melalui instruksi yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu, dalam tahap ini guru dituntut untuk kreatif mengelola model pembelajaran yang berbasis literasi bahasa pada anak sehingga dapat menciptakan suatu situasi pembelajaran anak yang menyenangkan.

2. Menanya (*Questioning*)

Questioning merupakan aktivitas mencari tahu atau mencocokkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Pada dasarnya anak adalah seorang peneliti. Anak selalu ingin tahu sesuatu yang baru. Terkadang pertanyaannya di luar dugaan. Dengan demikian proses saintis terjadi dari pikiran kritisnya. Peran guru harus mampu menstimulasi pertanyaan yang berasal dari anak. Apabila tersedia media (buku) yang isinya sesuai tema, dapat digunakan sebagai sarana menjawab pertanyaan. Pada tahap *questioning* ini guru dapat membuat model pembelajaran yang mengasyikkan melalui literasi. Misalnya, pada pembelajaran menulis puisi. Guru memberikan satu lembar literasi puisi. Guru mengajak anak ke jalanan. Guru meminta anak untuk mengambil satu benda yang menarik. Para anak mengambil benda misal plastik, daun, dan lain sebagainya. Dari seluruh anak didapat masing-masing benda yang berbeda. Kemudian, anak diminta untuk membuat sebuah pertanyaan kreatif dari benda yang dipilihnya yang anak tanyakan kepada guru maupun anak lainnya. Yang mendapat kesempatan untuk menjawab diperbolehkan menjawab. Situasi inilah yang dinamakan proses interaksi antara guru dan anak. Proses interaksi ini membuat anak menjadi ingin tahu. Keingintahuan anak akan membuat anak bertanya. Ketika anak bertanya inilah yang dinamakan tahap *questioning*.

3. Mencoba/ mengumpulkan (*trying collecting*)

Merupakan aktivitas mengumpulkan informasi/ data suatu proses yang diminati anak. Aktivitas yang dilakukan mencoba-gagal-mencoba dengan cara bermain. Proses pembelajaran aktif dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif. Peran guru dalam

Umi Khomsiyatun

tahap ini adalah membangun kemampuan anak untuk mau mencoba. Pada tahap *trying* ini anak akan secara langsung akan mencoba agar anak mendapatkan atau merasakan secara langsung aktivitas yang sedang diajarkan. Misalnya, pada materi pokok berita. Anak dapat mencoba untuk menjadi presenter berita. Sebagai contoh, anak berbicara seolah-olah menjadi presenter berita. Agar lebih mengasyikan, pembelajaran ini dapat dilakukan dengan permainan literasi. Sebagai contoh permainannya, guru menyediakan dua meja dengan jarak yang agak jauh. Di meja sudah tersaji dua literasi yang masing-masing berbeda sesuai dengan topik yang sedang dipelajari. Kegiatan ini selain dapat membuat pembelajaran ayik juga dapat meningkatkan keterampilan gerak pada anak. Dari kegiatan inilah anak dapat menulis sebuah cerita pengalaman menjadi seolah-olah seperti presenter berita.

4. Menalar/ mengasosiasi (*associating*)

Merupakan aktivitas anak mulai menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru atau yang ada disekitarnya. Peran guru sebaiknya dapat mengajak anak untuk berpikir secara logika. Anak diupayakan dapat mengasosiasikan atau menghubungkan pengetahuan baru. Proses asosiasi penting bagi anak untuk membangun pemahaman baru tentang dunia di sekelilingnya. Strategi guru untuk memunculkan kemampuan asosiasi dapat dilakukan dengan memancing pernyataan. Pada proses *associating*, guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kreatif pada anak yang dapat memancing anak untuk bertanya kembali.

5. Mengkomunikasikan (*communicating*)

Merupakan aktivitas mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Tahapan ini merupakan proses penguatan pengetahuan terhadap pengetahuan baru yang didapatkan anak. Mengkomunikasikan dapat dilakukan dalam bentuk ucapan dan hasil karya. Anak biasanya menyampaikan dengan cara menunjukkan karya. Peran guru yang tepat akan menguatkan pemahaman anak terhadap pengetahuan, sehingga proses berpikir kritis dan kreatif dapat berkembang. Demikian sebaliknya, apabila guru mengabaikan pendapat anak atau cenderung menyalahkan. Dampak terhadap anak menjadi pasif, tidak ada keinginan mencari tahu dan mencoba.

F. KESIMPULAN

Pembelajaran kreatif adalah sebuah pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan kreatif sehingga anak terlibat langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dalam pembelajaran. Pembelajaran kreatif berbasis literasi bahasa dapat memacu motivasi anak. Implementasi pembelajaran kreatif dengan berbasiskan pada literasi bahasa dapat dilakukan pada proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Pada proses-proses inilah, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru melalui permainan-permainan yang guru ciptakan dalam proses pembelajaran. Permainan yang diciptakan akan membuat pembelajaran di kelas menjadi semakin kondusif dan aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2007. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Kern, Richard. 200. *Literacy & Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Khomsiyatun, Umi. 2017. Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Anaka Usia Dini Berbasis Permainan. *Kolokium Nusantara*. Malaysia: Univertas Teknologi Malaysia.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenada.
- _____. 2015. Pembelajaran Kreatif Untuk Mewujudkan Anak-Anak Yang Cerdas, Kreatif, dan Berkarakter. *Jurnal Insania*. Purwokerto: IAIN Press.
- Ma'mur, Lizamudin. 2010. *Membangun Budaya Literasi*. Jakarta : Diadit Media.
- Pakistaningsih, Arini. Tt. Surabaya Sebagai Kota Literasi. Surabaya: pelita hati.
- Rusman. 2016. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.