

BAB VI

PENUTUP

A. 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 *bookish play* ini yaitu pertama anak cenderung suka dengan kegiatan ini yang diketahui melalui gairah dan antusias anak-anak mengikuti kegiatan *bookish play*, 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 *bookish play* ini masih memiliki beberapa kendala seperti kurangnya ide dalam menyelenggarakan kegiatan *bookish play* serta perlunya

anggaran dalam menunjang fasilitas yang diperlukan selama membuat kegiatan *bookish play* di SDN Wungu 03.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat beberapa saran yang sekiranya perlu di pertimbangkan antara lain sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah, agar lebih memperhatikan anggaran untuk menunjang pelaksanaan kegiatan *bookish play* di sekolah sehingga kegiatan *bookish play* mendapatkan fasilitas dan peralatan yang lengkap dalam penyelenggaraannya.
- b. Guru, agar lebih memperhatikan media yang sudah ada yaitu media pojok baca untuk difungsikan sehingga anak terbiasa dengan buku, dan dapat sangat menunjang kegiatan *bookish play* serta dapat menjangkau pemahaman, minat, kreativitas dan imajinasi siswa.
- c. Mengadakan pelatihan *bookish play* jika perlu untuk menambah pengetahuan tentang kegiatan *bookish play* sehingga menumbuhkan inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik.