

## IMPLEMENTASI BOOKISH PLAY DALAM METODE BERBERITA UNTUK MENINGKATKAN FOKUS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Uun Hasunah<sup>1</sup>, Daroe Iswatiningsih<sup>2</sup>, Fifit Safitri<sup>3</sup>, Bella<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Malang

Email: [uunhasunah1987@gmail.com@webmail.ac.id](mailto:uunhasunah1987@gmail.com@webmail.ac.id)<sup>1</sup>, [iswatiningsihdaroe@gmail.com](mailto:iswatiningsihdaroe@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[fifitsafitri@webmail.umm.ac.id](mailto:fifitsafitri@webmail.umm.ac.id)<sup>3</sup>, [putribilla@webmail.ac.id](mailto:putribilla@webmail.ac.id)<sup>4</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *bookish play* dalam metode bercerita serta pengaruhnya terhadap peningkatan fokus dan kreativitas anak usia dini. *Bookish play* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis buku cerita yang dipadukan dengan aktivitas bermain peran, eksplorasi, dan kreasi guna menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap anak usia 3–4 tahun di RA Al-Izzah untuk memperoleh gambaran proses serta dampak pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *bookish play* meningkatkan kemampuan fokus anak, terlihat dari kemampuan mempertahankan perhatian, merespons cerita secara tepat, dan mengikuti alur kegiatan secara konsisten. Selain itu, kreativitas anak berkembang melalui aktivitas bermain peran, pembuatan karya sederhana, serta keberanian mengembangkan ide dan alur cerita berdasarkan imajinasi. Secara keseluruhan, *bookish play* terbukti efektif memfasilitasi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak secara terpadu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan literasi di lembaga PAUD.

**Kata Kunci:** Kemampuan Fokus, Kreativitas, *Bookish Play*, Metode Bercerita, Anak Usia Dini.

**Abstract:** This study aims to describe the implementation of bookish play within storytelling activities and its influence on enhancing focus and creativity in early childhood. Bookish play is defined as a learning approach based on storybooks that integrates role-play, exploration, and creative activities to generate interactive and meaningful learning experiences. The study employed a descriptive qualitative approach through observation, documentation, and interviews involving children aged 3–4 years at RA Al-Izzah to obtain a comprehensive description of the learning process and its impacts. The findings indicate that the implementation of bookish play improves children's focus, as reflected in their ability to maintain attention, respond appropriately to the story, and follow the learning sequence consistently. In addition, children's creativity develops through role-playing activities, simple creative works, and their willingness to generate ideas and storylines based on imagination. Overall, bookish play is proven effective in facilitating the cognitive, socio-emotional, and language development of young children through enjoyable play-based experiences, and is therefore recommended for continuous application in literacy activities within early childhood education settings.

**Keywords:** Focus Ability, Creativity, *Bookish Play*, Storytelling Method, Early Childhood.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini memegang peran esensial dalam membangun dasar perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta kreativitas. Pada rentang usia 3–5 tahun, anak berada pada masa peka yang memungkinkan mereka menerima berbagai stimulasi yang dapat memperkaya imajinasi dan kemampuan berpikir. Salah satu pendekatan yang umum diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah metode bercerita. Aktivitas bercerita terbukti mendukung perkembangan kemampuan berbahasa, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan keterampilan menyimak. Sejumlah penelitian dalam beberapa tahun terakhir juga mengungkap bahwa penyampaian cerita secara menarik dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta kemampuan anak dalam memahami isi dan nilai moral yang terkandung di dalamnya (Pitaloka, 2019).

Namun, efektivitas metode bercerita akan meningkat apabila dipadukan dengan aktivitas bermain yang bermakna. Anak usia dini pada dasarnya belajar lebih optimal ketika mereka dapat bergerak, bereksplorasi, serta mengaitkan cerita dengan pengalaman konkret. Atas dasar tersebut, konsep *bookish play* berkembang sebagai pendekatan yang relevan dalam pembelajaran masa kini. *Bookish play* merujuk pada kegiatan bermain yang diinspirasi oleh buku cerita anak sebagai sumber gagasan. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga menjadi partisipan aktif yang merekonstruksi alur cerita melalui bermain peran, penggunaan properti sederhana, hingga kegiatan seni. Temuan penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggabungan antara kegiatan bercerita dan bermain mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, serta pemahaman anak terhadap isi bacaan (Hasanah et al., 2024).

Selain berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, *bookish play* juga terbukti efektif dalam meningkatkan fokus belajar anak. Guru PAUD kerap menghadapi tantangan terkait rentang perhatian anak yang masih singkat, sehingga mereka mudah teralihkan selama proses pembelajaran. Melalui penerapan *bookish play*, kegiatan bercerita tidak hanya berhenti pada aktivitas mendengarkan, tetapi diperluas menjadi pengalaman bermain yang relevan dengan isi cerita. Dengan demikian, anak lebih mampu mempertahankan konsentrasi dan mengikuti rangkaian kegiatan secara menyeluruh. Penelitian terkini menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan gerakan, ekspresi, peran, serta penggunaan media konkret dapat meningkatkan rentang perhatian dan tingkat keterlibatan anak secara signifikan (Nugroho & Safitri, 2020).

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori perkembangan anak. Piaget menyatakan bahwa anak pada tahap praoperasional membutuhkan pengalaman konkret sekaligus imajinatif untuk memahami lingkungan di sekitarnya. Di sisi lain, Vygotsky menegaskan bahwa interaksi sosial serta dukungan orang dewasa (*scaffolding*) berperan penting dalam membantu anak mencapai zona perkembangan proksimal. Kedua pandangan tersebut memberikan dasar teoretis yang kuat bahwa kegiatan bercerita yang dipadukan dengan aktivitas bermain tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki nilai pedagogis yang signifikan. Penelitian kontemporer mengenai pembelajaran berbasis bermain pun menunjukkan bahwa aktivitas kreatif, seperti bermain peran dan menghasilkan karya seni, mampu meningkatkan fleksibilitas berpikir dan kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pengalaman bermain yang bersifat *hands-on* dapat memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan literasi awal (Sari & Salehudin, 2024).

Sejalan dengan perkembangan berbagai temuan penelitian, penerapan *bookish play* dalam metode bercerita dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan fokus serta kreativitas anak usia dini. Pendekatan ini memberi kesempatan bagi anak untuk memahami isi cerita secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung, sekaligus mendorong perkembangan imajinasi dan kemampuan dalam mengekspresikan gagasan. Dengan demikian, pendidik PAUD perlu mempertimbangkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan strategi integratif ini agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta selaras dengan kebutuhan perkembangan anak.

## METODE PENELITIAN

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses penerapan *bookish play* dalam metode bercerita serta pengaruhnya terhadap fokus dan kreativitas anak usia dini. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu mengungkap fenomena pembelajaran dalam konteks alami, terutama terkait perilaku dan interaksi anak sebagaimana terjadi dalam situasi nyata. Sementara itu, metode deskriptif memungkinkan penyajian data secara faktual sehingga peneliti dapat menelaah bagaimana integrasi antara kegiatan bercerita dan *bookish play* menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

## 2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kota Serang yang telah menerapkan pembelajaran berbasis literasi. Subjek penelitian meliputi kelompok anak usia 3–4 tahun di Play Group Al Izzah, yang mengikuti kegiatan bercerita dan *bookish play* dalam satu kelas dengan jumlah 12 anak. Selain itu, guru kelas yang berperan langsung dalam proses pembelajaran juga dijadikan informan kunci untuk memberikan data terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kesiapan lembaga, kesesuaian program pembelajaran, serta relevansinya terhadap tujuan penelitian.

## 3. Sasaran Penelitian

Subjek penelitian mencakup satu orang guru kelas dan dua belas anak berusia 3–4 tahun yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan *bookish play* di kelas tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan peran guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta kemampuan anak untuk mengekspresikan diri melalui berbagai media. Guru yang menjadi informan memiliki pengalaman mengajar di PAUD selama lebih dari lima tahun dan menunjukkan ketertarikan terhadap penerapan inovasi pembelajaran.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran untuk mengamati indikator fokus anak, termasuk perhatian visual dan auditif, kemampuan mengikuti instruksi, serta tingkat keterlibatan dalam aktivitas bermain. Observasi juga diarahkan pada aspek kreativitas yang tampak melalui ekspresi imajinatif, kemampuan menghasilkan ide baru, serta produk karya yang dihasilkan anak. Wawancara dengan guru digunakan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai pelaksanaan pembelajaran, strategi yang diterapkan, serta evaluasi kegiatan *bookish play*. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan anekdot, dan karya anak dimanfaatkan sebagai data pendukung dalam proses analisis.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memusatkan perhatian pada informasi yang berkaitan langsung dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif yang merangkum temuan utama berdasarkan kategori fokus dan kreativitas anak. Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan pola-pola yang muncul dari data untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi yang mencakup triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun triangulasi teknik ditempuh dengan memanfaatkan lebih dari satu metode pengumpulan data guna memverifikasi konsistensi informasi. Selain itu, peneliti juga melakukan *member checking* kepada guru untuk memastikan bahwa interpretasi hasil penelitian selaras dengan kondisi faktual di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di lembaga PAUD, sehingga proses pengumpulan data dapat berlangsung secara alami tanpa mengganggu aktivitas rutin anak. Melalui metode penelitian tersebut, diharapkan diperoleh pemahaman yang utuh mengenai bagaimana penerapan *bookish play* dalam metode bercerita berkontribusi terhadap peningkatan fokus dan kreativitas anak usia dini, serta berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penerapan *bookish play* dalam metode bercerita menghasilkan sejumlah temuan penting terkait perkembangan fokus dan kreativitas anak usia dini. Dalam proses pelaksanaannya, kegiatan dimulai dengan guru membacakan cerita atau memperlihatkan buku bergambar, baik cetak maupun digital. Kemudian dilanjutkan dengan aktivitas bermain yang diadaptasi dari tokoh, alur, atau pesan dalam cerita. Anak tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi turut terlibat secara aktif dalam memahami dan memaknai cerita melalui berbagai aktivitas yang bersifat multisensori serta menyenangkan.

## 1. Peningkatan Fokus Perhatian Anak

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian selama sesi bercerita. Pada tahap awal, beberapa anak masih sering berpindah tempat dan memperlihatkan perilaku kurang fokus. Namun, setelah *bookish play* diterapkan dalam beberapa kali pertemuan, anak tampak lebih mampu mengikuti alur cerita, menjaga kontak visual dengan buku atau guru, serta memberikan respons yang sesuai terhadap pertanyaan yang diajukan.

Peningkatan fokus tersebut tercermin melalui perubahan perilaku, seperti kemampuan duduk dengan lebih tenang, menunggu giliran untuk berbicara, serta menunjukkan antusiasme terhadap rangkaian aktivitas yang berkaitan dengan cerita. Pendekatan *bookish play* memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara multisensori mendengar, melihat, dan memanipulasi objek sehingga membantu mempertahankan perhatian mereka dalam durasi yang lebih lama.

## 2. Peningkatan Kreativitas Anak

Temuan penelitian turut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan baru serta menciptakan karya yang lebih ekspresif. Anak memperlihatkan inisiatif untuk membentuk karakter dalam cerita, membuat dialog imajinatif dalam kegiatan drama sederhana, serta menyusun ilustrasi dengan detail yang lebih bervariasi dibandingkan sebelum penerapan *bookish play*.

Selain itu, kegiatan *bookish play* memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih media peraga, menentukan peran dalam permainan drama, serta mengembangkan ide-ide orisinal berdasarkan pemahaman mereka terhadap cerita. Keterlibatan aktif ini memperluas fleksibilitas berpikir dan mendorong munculnya kreativitas yang lebih spontan.

## 3. Keterlibatan Emosional dan Sosial Anak

Selain meningkatkan fokus dan kreativitas, kegiatan ini juga memperkuat interaksi sosial antar anak. Aktivitas dramatisasi cerita menuntut mereka untuk bekerja sama, berbagi peran, serta berkomunikasi guna mencapai tujuan bersama. Anak juga tampak lebih mampu mengekspresikan perasaan, baik melalui bahasa verbal maupun melalui simbol-simbol seperti gambar dan gerakan.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa *bookish play* merupakan strategi pembelajaran berbasis literasi yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional anak (Dewi, 2021). Dalam konteks fokus perhatian, keberhasilan kegiatan ini dapat dijelaskan oleh teori *engagement* yang menyatakan bahwa anak lebih mudah mempertahankan perhatian ketika kegiatan bersifat interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi mereka. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kegiatan berbasis cerita mampu meningkatkan rentang perhatian dan keterlibatan emosional anak (Fitriyani, 2021).

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian terkini yang menyatakan bahwa perpaduan antara cerita dan aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan regulasi perhatian anak melalui keterlibatan yang menuntut respons aktif, bukan sekadar mendengarkan secara pasif (Sumartiningsih, 2024). Ketika anak diberi peluang untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan bermain, mereka cenderung mempertahankan fokus lebih lama karena dorongan motivasi intrinsik muncul secara lebih kuat.

Pada ranah kreativitas, *bookish play* terbukti mampu mendorong perkembangan *divergent thinking* melalui pemberian kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, memecahkan masalah, dan melakukan modifikasi terhadap alur cerita (Putri & Jayanti, 2023). Penelitian dalam lima tahun terakhir juga menunjukkan bahwa permainan yang berlandaskan narasi dapat memperkaya proses konstruksi makna anak serta mengembangkan kemampuan mencipta yang lebih orisinal (Guru et al., 2022). Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menegaskan bahwa imajinasi anak berkembang pesat ketika mereka berinteraksi dengan simbol, representasi cerita, serta stimulasi sosial yang beragam. Selain itu, penelitian lain mengungkap bahwa kegiatan bermain berbasis buku dapat memperkuat kemampuan literasi sekaligus meningkatkan ekspresi kreatif anak (Hasanah et al., 2024).

Selain memberikan kontribusi pada aspek kognitif, dinamika sosial dalam kegiatan *bookish play* memiliki peran signifikan dalam memfasilitasi kemampuan bekerja sama dan memperkuat keterampilan komunikasi anak. Interaksi tersebut menawarkan pengalaman autentik bagi anak untuk belajar menunggu giliran, berbagi gagasan, mendengarkan pendapat teman, serta mengelola emosi selama berlangsungnya permainan. Dalam konteks pembelajaran literasi, lingkungan bermain yang diperkaya dengan unsur cerita juga terbukti dapat meningkatkan *cognitive engagement* anak, khususnya melalui interaksi sosial yang bermakna (Setyawan & Dewi, 2021).

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *bookish play* merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam meningkatkan fokus dan kreativitas anak usia dini karena mengintegrasikan unsur literasi, aktivitas bermain, dan ekspresi kreatif dalam suatu rangkaian pembelajaran yang bersifat holistik. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial-emosional yang menjadi landasan penting bagi keberhasilan belajar jangka panjang, sebagaimana ditegaskan oleh berbagai penelitian mutakhir terkait pembelajaran berbasis cerita dan permainan (Sari & Salehudin, 2024).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian terkait penerapan *bookish play* dalam metode bercerita menunjukkan bahwa strategi ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan fokus dan kreativitas anak usia dini. Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan anak terlihat tidak hanya pada kemampuan mempertahankan perhatian saat mendengarkan cerita, tetapi juga pada partisipasi aktif dalam berbagai bentuk permainan yang dirancang selaras dengan isi cerita. Anak mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama, memberikan respons yang sesuai terhadap pertanyaan guru, serta menunjukkan antusiasme terhadap seluruh aktivitas berbasis buku. Temuan ini mengindikasikan bahwa *bookish play* berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak.

Selain berkontribusi terhadap peningkatan fokus, kegiatan ini juga terbukti efektif dalam menstimulasi kreativitas anak. Kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide melalui aktivitas seperti menggambar, bermain peran, menyusun alur cerita, atau memodifikasi tokoh telah memunculkan gagasan yang lebih variatif dan orisinal. Anak tidak sekadar menyalin isi buku, tetapi mampu memperluas imajinasi melalui eksplorasi bebas dan penggunaan simbol secara kreatif dalam proses bermain. Peningkatan kreativitas ini menjadi indikator bahwa *bookish play* menyediakan ruang yang mendukung berkembangnya kemampuan berpikir divergen, yang sangat penting pada tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *bookish play* merupakan pendekatan pembelajaran yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pengembangan literasi awal. Strategi ini tidak hanya membantu anak memahami cerita secara lebih komprehensif, tetapi juga memperkaya proses belajar melalui penguatan interaksi sosial, penyaluran emosi, serta eksplorasi kreativitas. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi

pilihan yang tepat bagi pendidik dalam merancang kegiatan literasi yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan anak secara holistik.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru menerapkan *bookish play* secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar, khususnya pada sesi bercerita atau pengenalan buku. Pengembangan media yang beragam dan menarik juga penting dilakukan agar anak memperoleh pengalaman belajar multisensori yang lebih kaya. Selain itu, lembaga pendidikan diharapkan menyediakan sarana serta pelatihan bagi guru untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan dalam mengimplementasikan pendekatan ini secara maksimal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, terutama terkait jumlah sampel dan lamanya penerapan. Untuk itu, studi berikutnya dapat memperluas partisipan, memperpanjang durasi intervensi, serta menambahkan fokus pada aspek perkembangan lain, seperti bahasa ekspresif, kemampuan sosial, atau komponen literasi awal yang lebih terperinci. Dengan langkah tersebut, penelitian mengenai *bookish play* akan semakin memperkaya kajian di bidang pendidikan anak usia dini dan memberikan kontribusi yang lebih kuat bagi pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif ke depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Guru, P., Meningkatkan, D., Pelafalan, K., Kelompok, P., Metode, A. M., Di, B., Karya, T. K., Limran, T., & Tawaeli, K. (2022). *Peran guru dalam meningkatkan kemampuan pelafalan huruf pada kelompok a melalui metode bercerita di tk karya thayyibah limran kecamatan tawaeli*.
- Hasanah, U., Ibrahim, A., Nurjanah, S., Deiniatur, M., Wulantina, E., Hakim, N., Afifah, N., Hazrah, A. A., & Aprilia, R. (2024). *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 6(2).
- Pitaloka, G. (2019). *Penerapan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Kelompok B3 TK IT Salsabila Al- Muthi ' in Banguntapan , Bantul*. 4(4), 1–12.
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). *Peran Teknologi AI PAUDPEDIA sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK ABA 3 Samarinda*. 9(3), 169–179.
- Sumartiningsih, I. (2024). *STORYTELLING METHOD USING HAND PUPPET MEDIA : COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 4-6 YEARS*. 7(2), 32–41.
- Nugroho, A., & Safitri, M. (2020). Strategi penguatan fokus belajar anak melalui pendekatan bermain terpandu. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(2), 55–63

Setyawan, A., & Dewi, P. (2021). *Literacy-rich play environments and their effect on children's cognitive engagement*. Journal of Childhood Education Studies, 5(3), 201–214.

Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Edisi Reprint)

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.