



## *Developing multiliteracy in children at TBM Smart Friends through flip read-aloud and bookish play applications*

Oktha Ika Rahmawati<sup>1</sup>, Chyntia Heru Woro Prastiwi<sup>1</sup>✉, Fifi Zuhriah<sup>1</sup>, Norita Prasetya Wardhani<sup>2</sup>, Ludfi Anggraeni<sup>1</sup>, Febrika Dilla Saputri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia

✉ [chyntia\\_heru@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:chyntia_heru@ikippgribojonegoro.ac.id)

 <https://doi.org/10.31603/ce.11765>

### **Abstract**

The diverse literacy activities are one of the attractions for visitors to a community reading park. The lack of variety of activities at the Smart Friends Community Reading Park (CRP) is one of the reasons why this CRP is no longer visited by children in the surrounding area. Therefore, this community service activity aims to build multiliteracy of children around the CRP by holding flip read-aloud and bookish play activities. The method used in this activity is the direct learning method. This program has succeeded in reviving the reading park which can actually provide many benefits for children in building multiliteracy. In it, children learn to listen, retell, make decisions, train creativity and imagination.

**Keywords:** Multiliteracy; Flip read-aloud; Bookish play; Community reading park

## **Aplikasi Flip read-aloud dan bookish play untuk membangun multiliterasi anak-anak TBM Smart Friends**

### **Abstrak**

Kegiatan literasi yang beragam menjadi salah satu daya tarik pengunjung sebuah taman baca masyarakat. Kurangnya variasi kegiatan pada TBM Smart Friends menjadikan salah satu alasan TBM ini tidak lagi dikunjungi oleh anak-anak sekitar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membangun multiliterasi anak-anak sekitar dengan mengadakan kegiatan *flip read-aloud* dan *bookish play*. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode *direct learning*. Program ini berhasil menghidupkan kembali taman baca yang sejatinya dapat memberikan banyak manfaat bagi anak-anak dalam membangun multiliterasi. Di dalamnya, anak-anak belajar mendengar, menceritakan kembali, mengambil keputusan, melatih kreativitas dan daya imajinasi.

**Kata Kunci:** Multiliterasi; Flip read-aloud; Bookish play; Taman baca masyarakat

## **1. Pendahuluan**

Desa Trembes merupakan salah satu diantara 20 desa yang terletak di Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Wilayah Desa Trembes cukup luas dan masih ada yang berupa hutan bahkan terdapat juga sumur minyak mentah yang membuatnya beruaca cukup panas. Pada umumnya mata pencaharian penduduk Desa Trembes yaitu sebagai petani dan peternak. Untuk saat ini petani fokus pada tanaman jagung sedangkan peternak fokus pada sapi dan kambing. Kelompok Ternak Unggul Desa Trembes merupakan satu-satunya kelompok ternak di wilayah Kecamatan Malo

yang mengikuti lomba ternak tingkat Provinsi Jawa Timur pada tahun 2018. Dalam rencana struktur ruang wilayah Kabupaten Bojonegoro, wilayah perkotaan Malo akan menjadi Pusat Pelayanan Kawasan (PPK) yang merupakan kawasan perkotaan yang berfungsi melayani kegiatan skala kecamatan atau beberapa desa. Sedangkan Desa Trembes akan menjadi Pusat Pelayanan Lokal (PPL) yaitu pusat permukiman yang berfungsi melayani kegiatan skala antar desa. Sektor perekonomian di Desa Trembes cukup baik karena ada banyak toko, pasar, kios, pedagang kaki lima, dan ada pula pasar malam yang berlokasi di lapangan Malo. Dengan demikian, Desa Trembes memiliki letak yang strategis serta potensi ekonomi yang prospektif.

Dari segi pendidikan, kondisi Desa Trembes sebenarnya tergolong cukup baik, pendidikan mulai SD hingga SMA atau MI hingga MA baik sekolah negeri maupun swasta sudah tersedia. Kurang lebih 100 anak usia sekolah dasar berada di wilayah Desa Trembes. Desa ini juga telah memiliki taman baca masyarakat (TBM) Smart Friends yang tepatnya terletak di RT 008/RW 003. TBM yang baru berdiri pada tahun 2021 ini bertujuan merespon keterbatasan desa dalam penyediaan buku-buku bacaan, mewadahi antusiasme anak-anak desa dalam membaca buku, mengembangkan potensi kecerdasan dan keterampilan anak-anak desa, serta membangun multiliterasi mereka sejak usia dini termasuk literasi berbahasa Inggris mengingat aktivitas kegiatan TBM ini berbasis *read-aloud* buku-buku dwi bahasa atau bilingual (Inggris-Indonesia).

Dari segi sosial budaya, anak-anak Desa Trembes memiliki budaya membaca yang cukup baik. Mereka sering berkunjung ke TBM Smart Friends untuk membaca-baca buku pada malam hari usai magrib serta pada hari Minggu. Secara sosial kemasyarakatan, para orang tua sangat mendukung anak-anak mereka untuk datang berkunjung ke TBM dan membaca buku-buku di sana. Sedangkan dari segi religi, anak-anak di Desa Trembes memiliki aktifitas mengaji di sore hari mulai Senin hingga Sabtu. Mereka libur aktivitas sekolah maupun mengaji pada hari Minggu. Sehingga, pada hari Minggu inilah anak-anak memiliki banyak waktu luang untuk berkunjung ke TBM Smart Friends.

Meskipun desa ini sudah memiliki perpustakaan, namun keberadaannya belum bisa maksimal mengingat letak perpustakaan desa yang cukup jauh dari pemukiman, minimnya koleksi buku-buku, serta tidak adanya penjaga perpustakaan. Keberadaan TBM yang relatif baru berdiri memiliki keterbatasan berupa minimnya variasi kegiatan yang dilaksanakan dan terbatasnya jumlah koleksi buku. Jumlah anak-anak yang berkunjung di TBM ini tidak kunjung meningkat, padahal jumlah anak-anak usia SD di desa ini cukup banyak yaitu sekitar 100 anak. Dengan kata lain, anak-anak yang berkunjung di TBM ini membutuhkan variasi kegiatan yang menarik dan memotivasi perkembangan literasi. Pengembangan literasi membutuhkan media, sarana, program, maupun lingkungan yang mendukung seperti buku, pojok baca (Kholidah et al., 2023), *game* (Prastiwi et al., 2021). Koleksi buku di TBM Smart Friends yang tidak mencapai 100 judul, membuat anak-anak enggan untuk berkunjung.

Untuk menghidupkan kembali kegiatan di TBM Smart Friends dan meningkatkan literasi anak-anak di Desa Trembes, tim PKM terlebih dahulu memberikan sosialisasi kepada pengurus TBM tentang manfaat *read-aloud* dengan menggunakan media buku maupun media *online*. *Read-aloud* merupakan salah satu metode membacakan buku untuk anak yang telah menjadi program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Metode ini diperkenalkan oleh Jim Trelease dalam bukunya *The Read Aloud Handbook*. *Read-aloud* adalah metode mengajarkan membaca yang paling efektif untuk anak-anak

karena dengan metode ini kita bisa mengondisikan otak anak untuk mengasosiasikan membaca sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan, juga menciptakan pengetahuan yang menjadi dasar bagi si anak, membangun koleksi kata/kosakata (*vocabulary*), dan memberikan cara membaca yang baik (*reading role model*). Manfaat *read-aloud* antara lain dapat membangun keterampilan literasi bahasa melalui pengenalan bunyi, intonasi, kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

Agar kegiatan *read-aloud* tidak membosankan bagi anak-anak, maka tim PKM mengajarkan cara membuat *bookish play* kepada pengurus TBM. *Bookish play* adalah aktivitas bermain dengan anak yang berhubungan dengan tema sebuah buku dan bisa juga sebagai pusat aktivitas yang melibatkan buku. Melalui *bookish play*, anak-anak melakukan aktivitas yang seru sehingga menjadi lebih memahami isi buku dan lebih tertarik untuk membaca buku (Rahmawati et al., 2024). *Bookish play* sebagai visual media dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial yang erat kaitannya dengan aspek kognitif karena kemampuan yang ada pada kecerdasan visual-spasial akan mengasah kemampuan berpikir dan konsentrasi (Annisa et al., 2017). Visual media yang bersumber dari buku dapat menarik minat anak untuk belajar, memotivasi untuk membaca, meningkatkan *critical thinking*, mengembangkan kreativitas, dan menciptakan *long-term memory* karena terdapat unsur warna dan bentuk (Rika et al., 2022).

Dengan demikian Tim PKM melaksanakan kegiatan untuk membangun multiliterasi anak-anak TBM Smart Friends melalui *flip read-aloud* dan *bookish play*. Dengan kegiatan ini, anak-anak diharapkan kembali berminat untuk datang meramaikan TBM ini.

## 2. Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di TBM Smart Friends yang terletak di Desa Trembes, Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 5 November 2023. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *direct learning* dimana anak-anak sekitar taman baca diundang dan diajak belajar secara langsung melalui *reading aloud*, pembuatan *bookish play*, dan *storytelling*. Tahapan atau langkah-langkah dalam menerapkan *flip read aloud* dan *bookish play* untuk meningkatkan multiliterasi anak-anak TBM Smart Friends adalah sebagai berikut:

### 2.1. Persiapan

Ada beberapa persiapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini. Yang pertama adalah tim melakukan survei tempat yang akan digunakan untuk kegiatan. Kemudian, tim melakukan sosialisasi tentang *flip read-aloud* dan *bookish play* kepada pengurus TBM Smart Friends. Selanjutnya, tim membuat kajian teks yang akan digunakan dan juga membeli alat dan bahan-bahan yang diperlukan. Tim berkoordinasi dengan pengurus taman baca untuk mengundang anak-anak sekitar.

### 2.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung selama satu hari yang dibagi ke dalam dua sesi. Pada sesi pertama, kegiatan *read aloud* dan *bookish play* diberikan kepada anak-anak TK. Pada sesi yang kedua, anak-anak yang diundang untuk mengikuti kegiatan ini adalah anak-anak SD kelas satu dan dua. Kegiatan diawali dengan membaca dan mendengarkan cerita melalui *flip book* dengan menggunakan media LCD. Cerita ini dibacakan nyaring oleh pengurus taman baca. Sesekali pengurus TBM meminta anak

untuk membaca nyaring *flip book* agar fokus konsentrasi terlatih. Setelah itu anak-anak diajak untuk membuat *bookish play*. Setelah itu anak-anak diminta untuk menceritakan kembali dengan menggunakan *bookish play* yang sudah dibuat.

### 2.3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan selesai. Kegiatan ini diikuti oleh tim pengabdian dan pengurus TBM. Pada tahap evaluasi, tim dan pengurus membahas hasil dari kegiatan ini, hal apa saja yang sudah baik dan hal apa saja yang perlu ditingkatkan pada kegiatan berikutnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dibagi ke dalam dua sesi waktu, yaitu sesi pertama untuk anak tingkat taman kanak-kanak dan sesi kedua untuk anak-anak tingkat sekolah dasar kelas 1 dan 2. Hari pelaksanaan adalah hari Minggu tanggal 5 November 2023 di TBM Smart Friends. Sesi pertama dimulai pada pukul 8 pagi dan diikuti oleh 13 anak-anak dari taman kanak-kanak. Kegiatan diawali dengan *ice breaking* yang diberikan oleh Kak Mayla sebagai pengurus TBM. Kegiatan ini bertujuan agar anak-anak dapat memfokuskan diri untuk mendengarkan cerita yang akan dibacakan, yaitu "*Keluarga Semut dan Buaya*." Dalam kegiatan ini, selain mendengarkan cerita yang dibacakan nyaring (*read aloud*), anak-anak juga dapat melihat buku cerita yang ada di laptop. Di sini anak-anak dikenalkan bahwa buku cerita saat ini dapat berupa buku digital (*flip book*) yang dapat mereka baca melalui gadget mereka.

Anak-anak mendengarkan dengan seksama cerita tentang anak-anak semut yang hanyut terbawa air sungai dan kemudian ditolong oleh buaya yang baik hati. Kegiatan *read aloud* ini bersifat interaktif, dimana Kak Mayla sebagai pembaca cerita juga memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan cerita yang sedang dibaca untuk melihat apakah anak-anak mengikuti cerita atau tidak (*Gambar 1*).



Gambar 1. Kegiatan membaca *read-aloud*

Setelah kegiatan bercerita selesai, anak-anak kemudian diajak untuk membuat *bookish play* dengan menggambar tokoh idola mereka dalam cerita. Kemudian gambar tersebut digunting dan ditempel dengan stik eskrim sehingga menjadi wayang kertas. Selain itu, anak-anak juga diajak untuk membuat tokoh idola mereka dengan menggunakan plastisin. Pada *Gambar 2* dapat dilihat bahwa anak-anak dengan fokus memvisualisasikan tokoh idola mereka pada plastisin. Kegiatan ini sangat disukai oleh anak-anak karena anak-anak senang bermain dengan plastisin dimana mereka bisa membuat sesuatu yang menarik.

Dengan wayang kertas dan plastisin tokoh yang mereka buat, anak-anak diminta untuk menceritakan kembali cerita yang sudah didengar. Namun kegiatan ini tidak dapat dilaksanakan karena ternyata anak-anak tingkat TK belum mampu untuk melakukan kegiatan menceritakan kembali. Dengan demikian, kegiatannya diganti dengan kegiatan tanya jawab terkait cerita. Kegiatan *flip read aloud* dan *bookish play* ini sangat menyenangkan bagi anak-anak taman kanak-kanak karena mereka dapat mendengarkan cerita, menggambar, dan membuat tokoh dengan menggunakan plastisin.



Gambar 2. Kegiatan menggambar dan membuat *bookish play* dengan plastisin

Sesi kedua dilaksanakan pada pukul 10 dan diikuti oleh 19 anak-anak sekolah dasar kelas 1 dan 2. Kegiatan yang diberikan pada sesi ini tidak jauh berbeda dengan sesi yang pertama. Untuk sesi ini cerita yang dibacakan berjudul "*Saki Sakit Gigi*." Kegiatan dimulai dengan *ice breaking*, dilanjut dengan pembacaan nyaring cerita yang disertai dengan beberapa pertanyaan yang diajukan oleh Kak Mayla. Kegiatan ini juga bersifat interaktif, dimana Kak Mayla sebagai pembaca cerita mengajukan beberapa pertanyaan dalam kegiatan berceritanya. Pada Gambar 3 dapat dilihat bahwa anak-anak sangat antusias untuk menjawab pertanyaannya.



Gambar 3. Kegiatan *read aloud* yang diikuti anak-anak sekolah dasar kelas 1 dan 2

Setelah kegiatan bercerita, anak-anak diminta untuk menggambar tokoh yang mereka sukai dari cerita di sebuah kertas dan di sebuah balon. Dalam kegiatan pembuatan *bookish play* ini, pada Gambar 4 dapat dilihat bahwa anak-anak sangat antusias sekali dalam menggambar. Sebagian besar dari mereka menggambar kuman yang menyebabkan Saki sakit gigi. Kegiatan *bookish play* ini merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk melihat apakah siswa dapat memahami bacaan yang didengar dengan mempresentasikannya melalui kreativitas dalam media yang ada. Selain itu kegiatan ini juga dapat mempermudah anak untuk *think aloud* yang dapat

melatih anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik.

Selanjutnya, anak-anak diminta untuk menceritakan kembali apa yang mereka dengar dengan menggunakan *bookish play* yang sudah mereka buat. Pada kegiatan ini, hampir sebagian anak-anak masih mengalami kesulitan. Mereka kesulitan dalam merangkai cerita ke dalam kalimat. Melihat situasi tersebut, tim memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita sehingga anak-anak dapat mengingat kembali apa yang mereka dengar. Dengan dibantu pertanyaan, anak-anak berusaha untuk merangkai kalimat untuk menceritakan kembali apa yang sudah dibacakan. Kegiatan berakhir pada pukul 12.00.



Gambar 4. Kegiatan *bookish play* menggambar pada balon

Setelah kegiatan selesai, tim melakukan evaluasi dan refleksi kegiatan. Dari kegiatan ini dapat dilihat bahwa kemampuan menceritakan kembali belum dimiliki oleh anak-anak TK dan masih belum berkembang dengan baik pada anak-anak SD. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal contohnya memori cerita yang hilang karena fokus yang kurang saat mendengarkan cerita, pemahaman bahasa yang masih rendah, dan rasa takut salah dalam menceritakan kembali. Sedangkan faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi seperti tidak terbiasanya anak-anak dalam kegiatan menceritakan kembali baik di sekolah maupun di rumah, atau kurangnya buku bacaan sehingga menyebabkan daya baca anak yang masih rendah (Rusydi, 2018).

Walaupun kemampuan bercerita tidak berkembang sesuai dengan harapan tim, namun tim melihat bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif yang lainnya. Dampak positif yang pertama adalah kegiatan *read aloud* melatih kemampuan mendengar. Dengan mendengarkan cerita, mereka mendapatkan banyak manfaat seperti penambahan kosakata baru, belajar tentang bunyi dari kosakata baru, belajar tentang bagaimana cara menyampaikan cerita dengan intonasi yang tepat sehingga cerita akan menjadi lebih menarik, dan juga melatih fokus dan daya imajinasi (Ngo, 2012). Hal ini akan memberikan dampak yang sangat baik terutama bagi anak-anak TK (Aulia, 2023). Selain itu, kegiatan ini juga melatih kreativitas, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah (Utami, 2018). Kemampuan tersebut didapat anak dari kegiatan *bookish play*. Ketika anak-anak selesai mendengarkan cerita, anak-anak diminta untuk memilih warna dari media (plastisin, balon, dan spidol) yang akan mereka gunakan. Dalam kegiatan ini, anak-anak dilatih untuk mengambil keputusan. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk membuat tokoh yang sudah mereka pilih ke dalam media. Kegiatan ini melatih kreativitas dan imajinasi anak. Selain itu anak-anak juga berlatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi saat pembuatan *bookish play*, contohnya ada anak yang memilih balon dan spidol dengan warna yang sama sehingga gambar yang

dihasilkan menjadi tidak terlihat. Menghadapi hal tersebut, anak akan memikirkan warna apa yang akan sesuai dengan balon yang dia pilih dan bagaimana cara mendapatkan spidol tersebut. Dari kegiatan ini dapat kita lihat bahwa kegiatan *flip book read aloud* dan *bookish play* ini memberikan banyak manfaat yang akan berguna bagi perkembangan literasi anak-anak.

## 4. Kesimpulan

---

Berdasarkan hasil kegiatan PkM di TBM Smart Friends dapat disimpulkan bahwa kegiatan *flip book read aloud* dan *bookish play* dapat menghidupkan kembali taman baca yang sempat ditinggalkan oleh anak-anak sekitar. Kehadiran 42 anak dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan adanya kegiatan yang menarik, taman baca ini masih diminati untuk mengisi hari minggu mereka. Dengan mengolaborasi *read aloud* dan *bookish play*, kegiatan ini memberikan dampak positif pada kemampuan multiliterasi anak walaupun kemampuan menceritakan kembali belum begitu berkembang.

Oleh karena itu, pengelola TBM diharapkan dapat mengadakan kegiatan-kegiatan literasi yang menarik dan bervariasi lainnya. Dengan demikian, keberadaan taman baca ini masih dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan multiliterasi bagi anak-anak sekitar taman baca dimana kemampuan ini akan sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka dimasa yang akan datang.

## Ucapan Terima Kasih

---

Artikel jurnal ini berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dibiayai oleh IKIP PGRI Bojonegoro melalui Program Hibah Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat 2023. Untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, TBM Smart Friends, dan anak-anak sekitar TBM sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa berjalan dengan baik.

## Daftar Pustaka

---

- Annisa, R. M. N., Agustin, M., & Eliyawati, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Busy Book terhadap Perkembangan Kecerdasan Visual-Spasial Anak. *Edukids, Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(229), 1-17. <https://doi.org/10.17509/edukid.v14i1.17095>
- Aulia, N. (2023). Pengelolaan Kegiatan Bookish Play pada Unit Layanan Anak Terhadap Minat Baca Anak di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh. In *UIN Ar-Raniry. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Kholidah, N. R. J., Prastiwi, C. H. W., Rika, R. P., & Suhartono, S. (2023). Increasing Student Literacy through Reading Corners at Nurul Ulum Primary School, Bojonegoro. *Community Empowerment*, 8(12), 1999-2003. <https://doi.org/10.31603/ce.10121>
- Ngo, S. M. (2012). *Reading Aloud to Bilingual Students : Examining the Interaction Patterns Between Pre-service Elementary Teachers and Bilingual Children in the Context of Small Group Read Alouds in Maintstream Classroom Settings*.
- Prastiwi, C. H. W., Tirtanawati, M. R., & Sholehuddin, M. (2021). Pemanfaatan

- Crossword Accounting Puzzle untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa SMK Negeri Temayang, Bojonegoro. *Empowerment Community*, 6(6), 891–897. <https://doi.org/10.31603/ce.4454>
- Rahmawati, O. I., Prastiwi, C. H. W., Zuhriah, F., & Wardhani, N. P. (2024). *Read Aloud dan Bookish Play untuk Literasi Anak*. Pena Persada Kerta Utama.
- Rika, R. P., Kholidah, N. R. J., Ningsih, S., Prastiwi, C. H. W., & Zuhriah, F. (2022). Busy Book as a Means to Build Multiliteracies for Children at TBM Smart Friends. *Community Empowerment*, 7(12), 2066–2072. <https://doi.org/10.31603/ce.7848>
- Rusydi, N. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i2.281>
- Utami, I. D. (2018). Pengembangan Media Busy Book Materi Aturan dalam Keluarga. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(32), 182–192.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License

---