

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar (SD), karena melalui bahasa, siswa dapat memperoleh keterampilan berbahasa yang baik, terkhusus di sekolah dasar pembelajaran bahasa indonesia bertujuan melatih siswa untuk mampu menguasai keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara (Masda, 2020). Selain itu siswa juga mampu belajar untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan maupun tertulis (Kemendikbud, 2017). Membaca adalah proses memahami dan menginterpretasikan teks yang ditulis, sesuai dengan yang dikatakan oleh Tarigan (dalam Patiung, 2016, hlm. 354). Ini merupakan cara yang paling efektif untuk mengakses informasi dan ide – ide yang disampaikan oleh penulis. Membaca juga dapat membantu kita untuk memperluas pengetahuan kita tentang berbagai topik dan meningkatkan kemampuan kita dalam mengekspresikan diri melalui bahasa tulis (Patiung, 2016, hlm.354).

Pada jenjang kelas 1 SD, pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada keterampilan membaca permulaan, yaitu kemampuan mengenal huruf, mengeja, menggabungkan suku kata menjadi kata, dan memahami makna dari kata – kata sederhana (Tarigan, 2008). Keterampilan membaca permulaan ini menjadi fondasi

awal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di semua mata pelajaran di jenjang berikutnya (Depdiknas, 2009). Sejalan dengan hal tersebut, membaca permulaan merupakan tahapan membaca yang fokus utamanya untuk membantu siswa memahami dan mengenali jenis huruf, suku kata, kata dan kalimat sebagai dasar untuk mempelajari membaca lebih lanjut (Hapsari, 2019, hlm 11). Tujuan membaca tidak hanya sebagai sumber ilmu pengetahuan saja, membaca juga dapat memberikan banyak manfaat lain bagi pembaca. Membaca dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan kemampuan bahasa, mengembangkan kemampuan analisis dan interpretasi, serta membantu kita dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, membaca juga dapat memberikan hiburan dan meningkatkan empati pembaca terhadap karakter dan situasi yang dihadapi dalam teks yang dibaca. Oleh karena itu, pemahaman dari isi suatu bacaan tertentu adalah faktor yang sangat penting dalam membaca (Asdam, 2016, hlm.141). Kemampuan membaca siswa merupakan sebuah penguasaan awal untuk menguasai berbagai ilmu dari setiap bidang studi terutama di sekolah dasar. Siswa yang mempunyai kemampuan membaca dapat memperoleh berbagai sumber informasi dari bacaan yang dibaca (Fitri & Ermiana, 2022, hlm. 2401). Peningkatan kualitas pendidikan dasar merupakan prioritas utama dalam Pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu aspek fundamental yang menjadi perhatian serius pemerintah adalah keterampilan literasi membaca.

Hasil *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2024 menunjukkan bahwa sebanyak 75 persen siswa Indonesia usia 15 tahun belum mencapai standar minimum kemampuan membaca, yaitu masih berada di level 2. Sedangkan menurut survey yang dilakukan oleh PISA (*Programme for*

International Student Assessment) pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 80 negara atau posisi 12 terbawah dalam daftar dengan skor total 1.108. Pernyataan Menteri Pendidikan dan Menengah, Abdul Mu'ti, dalam Konsolidasi Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah di Depok (29 April 2025), menegaskan bahwa krisis literasi membaca di Indonesia harus menjadi perhatian serius. Anak – anak Indonesia dinilai belum mampu mengolah informasi tertulis secara mendalam dan kritis. Masalah ini bukan hanya mencerminkan lemahnya keterampilan membaca, tetapi juga menunjukkan tantangan dalam proses pembelajaran yang belum sepenuhnya efektif membentuk pemahaman membaca sejak jenjang pendidikan dasar.

Temuan PISA tersebut sejalan dengan hasil Asesmen Nasional (AN) tahun 2024 yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan. AN mengungkapkan bahwa masih rendahnya persentase yang mencapai kompetensi minimum dalam literasi, terutama di wilayah Indonesia Timur seperti Papua dan Maluku. Di wilayah tersebut, hanya kurang dari 40 persen siswa yang mencapai kompetensi dasar dalam membaca, sehingga masuk dalam kategori zona merah. Kesenjangan ini semakin memperlihatkan bahwa masalah literasi di Indonesia tidak hanya bersifat umum, tetapi juga bersifat geografis dan struktural.

Sejak diberlakukannya Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 0759/C/HK.04.01/2023 tentang penguatan transisi pendidikan anak usia dini ke sekolah dasar kelas awal, khususnya pada poin pertama yang menegaskan bahwa penerimaan peserta didik baru di SD tidak boleh menerapkan tes kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*) atau bentuk tes lainnya, sejalan dengan Peraturan Pemerintah

Nomor 17 Tahun 2010 serta Permendikbud Nomor 1 tahun 2021, terjadi fenomena yang mengkhawatirkan yaitu masih banyak siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Hasil *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) menunjukkan bahwa dari 7 provinsi di Indonesia siswa kelas 2 dan 3 pada umumnya dapat membaca kata namun tidak dapat memahami makna dari kata bacaan tersebut (ACDP, 2014). Studi yang dilakukan INOVASI (2018) menyimpulkan bahwa masih banyak siswa kelas I, II, dan III Sekolah Dasar yang belum mampu membaca. Menurut Asesment Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) pada tahun 2016 memperlihatkan bahwa sekitar 47% siswa kelas IV siswa Sekolah Dasar belum mampu membaca secara mandiri (Puspendik, 2016). Hal tersebut membuktikan lemahnya kemampuan membaca akan terus terjadi sehingga lebih dari 55% anak usia 15 tahun ke bawah yang mengikuti tes PISA dengan kategori buta huruf secara fungsional yaitu anak dapat membaca teks bacaan namun anak tidak mampu menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut (Bank, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD No. 4 Tuban pada bulan Juli tahun 2025, dilihat bahwa siswa kelas 1 sekolah dasar terhitung belum fasih membaca dan belum mengenal kosa kata ataupun ejaan dalam membaca. diketahui bahwa dari total 28 siswa kelas 1, hanya 13 siswa (46,6%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70, sedangkan sisanya (53,6%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh jumlah siswa masih belum menguasai keterampilan dasar membaca permulaan secara optimal. Beberapa siswa belum mampu mengenal huruf dengan baik, mengalami hambatan dalam menggabungkan

suku kata, serta kurang memahami makna dari teks yang dibaca. Kesulitan – kesulitan ini tentu berdampak pada rendahnya pencapaian keterampilan membaca permulaan dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Sulistyo, 2011).

Guru berusaha melakukan berbagai cara untuk mengejar ketertinggalan mereka, bahkan setiap pulang sekolah, para guru memberi bimbingan belajar untuk membantu siswa agar bisa membaca. Namun, hal tersebut kurang efektif dilakukan karena siswa merasa kurang semangat dan kurang termotivasi untuk belajar membaca. Bagi mereka , membaca dipersepsikan sebagai aktivitas yang menakutkan, membosankan dan tidak menyenangkan. Hal ini muncul karena siswa sering merasa terbebani dengan teks yang panjang, mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan kata, serta merasa tertekan ketika tidak mampu membaca dengan lancar di hadapan teman sebaya. Kondisi tersebut menimbulkan kecemasan, rasa kurang percaya diri, bahkan penolakan terhadap kegiatan membaca. Akibatnya, siswa tidak melihat membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan, melainkan sebagai tugas yang menimbulkan ketegangan dan keengganan untuk berlatih, sehingga perkembangan keterampilan membaca permulaan mereka menjadi terhambat. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim variasi membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Uno, 2016).

Menurut Sardiman (2016), Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi hanya berfungsi sebagai pendorong aktivitas belajar, tetapi juga sebagai pengarah dan penguat usaha siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Dalam konteks membaca permulaan, motivasi belajar menjadi aspek fundamental karena

proses membaca pada kelas 1 Sekolah Dasar seringkali dianggap sulit, membosankan, bahkan menakutkan. tanpa motivasi yang kuat, keterampilan membaca permulaan sulit berkembang meskipun guru sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahmawati (2020) dengan judul *“Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa kebiasaan belajar yang baik dan motivasi belajar tinggi memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Kondisi ini diperparah dengan masih adanya guru yang menggunakan paradigma lama dalam mengajar sehingga murid kurang antusias dan cepat bosan karena pembelajaran hanya berfokus pada hafalan huruf dan Latihan mekanis yang bersifat monoton dan satu arah atau *teacher centered* bukan *student centered*.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran role playing yang dipadukan secara sistematis dengan media letter card serta dikaji pengaruhnya tidak hanya terhadap keterampilan membaca permulaan, tetapi juga terhadap motivasi belajar siswa kelas I Sekolah Dasar dalam muatan Bahasa Indonesia. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memfokuskan pada penggunaan media kartu huruf atau penerapan model pembelajaran tertentu secara terpisah, penelitian ini menempatkan role playing sebagai pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan emosional, sosial, dan kognitif siswa sejak tahap awal membaca. Selain itu, penelitian ini secara khusus dilaksanakan pada konteks kelas awal sekolah dasar pasca diberlakukannya kebijakan penguatan transisi PAUD ke SD tanpa tes calistung, sehingga memberikan kontribusi empiris terhadap solusi pembelajaran

membaca permulaan yang tidak bersifat akademik-tekanan, namun tetap efektif dan menyenangkan. Keterbaharuan lainnya terletak pada upaya mengaitkan pembelajaran membaca permulaan dengan aspek motivasional sebagai variabel penting yang sering terabaikan, padahal memiliki peran krusial dalam membentuk sikap positif siswa terhadap aktivitas membaca. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga diharapkan mampu menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan literasi awal siswa sekolah dasar di Indonesia saat ini.

Berdasarkan latar belakang itulah kami menawarkan alternatif solusi yaitu model pembelajaran *role playing* yang dapat membuat siswa belajar sambil bermain, sehingga anak – anak tidak perlu merasa takut lagi saat belajar membaca. Anak – anak terlibat secara aktif, tidak pasif. Lalu, dengan menggunakan *letter card* atau kartu huruf, anak – anak lebih tertarik, merasa senang, tidak menjadi momok yang menakutkan. Menurut Arsyad (2013³), media yang potensial untuk mendukung model pembelajaran *role playing* adalah *letter card*, yaitu kartu huruf atau kata yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan huruf, suku kata, dan kata-kata sederhana. Kartu – kartu ini bisa membantu siswa mengenal huruf dan kata secara konkret, menarik, serta sesuai dengan karakteristik anak kelas rendah yang senang bermain. Menurut Slavin (2009), motivasi belajar siswa menjadi faktor penting dalam pencapaian hasil belajar. Dengan memadukan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *letter card* dan motivasi belajar, diharapkan keterampilan membaca meningkat dan motivasi belajar siswa tetap

terjaga sehingga kemampuan literasi anakpun meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Letter Card terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Ditinjau dari Motivasi Belajar Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek membaca permulaan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas I yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, mengeja, menggabungkan suku kata, dan memahami makna kata sederhana. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa juga menjadi persoalan yang cukup signifikan. Banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena metode yang digunakan cenderung konvensional, bersifat satu arah, dan kurang menarik bagi siswa usia dini. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, cepat bosan, serta kurang terlibat dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Role Playing* sebagai pendekatan yang melibatkan siswa dalam kegiatan bermain peran dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Apabila diterapkan dengan bantuan media letter card yang bersifat visual dan konkret, model ini dapat membantu siswa dalam mengenal huruf, membentuk kata, serta memahami makna melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun, efektivitas model *Role Playing* berbantuan media *letter card* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa kelas I SD masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Oleh karena itu, identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, mengeja, menggabungkan suku kata, dan memahami makna kata sederhana. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi awal di SD No. 4 Tuban, di mana lebih dari separuh siswa kelas I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Krisis literasi membaca di Indonesia yang masih menjadi masalah nasional. Hasil PISA dan Asesmen Nasional menunjukkan rendahnya capaian literasi siswa Indonesia, yang berdampak pada keterampilan memahami teks dan kemampuan berpikir kritis. Masalah ini sudah tampak sejak pendidikan dasar dan berpotensi berlanjut pada jenjang berikutnya.
3. Siswa kurang termotivasi dalam belajar membaca. Membaca sering dianggap sebagai kegiatan yang membosankan, menakutkan, dan penuh tekanan, sehingga menimbulkan rasa cemas, rendah diri, bahkan penolakan terhadap aktivitas membaca. Kondisi ini semakin menghambat perkembangan keterampilan membaca permulaan siswa.
4. Pembelajaran membaca permulaan cenderung monoton dan berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru masih dominan menggunakan metode hafalan huruf dan latihan mekanis yang kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

5. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Kebutuhan siswa pada jenjang awal adalah pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan aktivitas bermain, serta menggunakan media konkret. Namun, model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang inovatif, sehingga belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar membaca.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, terarah, dan dapat dilakukan secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan terhadap ruang lingkup masalah yang diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas I SD No. 4 Tuban tahun ajaran 2025/2026.
2. Objek penelitian difokuskan pada keterampilan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Model pembelajaran yang diteliti adalah Role Playing berbantuan media Letter Card, sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.
4. Keterampilan membaca yang diteliti dibatasi pada aspek membaca permulaan, yaitu kemampuan mengenal huruf, mengeja, menggabungkan suku kata menjadi kata, membaca kata sederhana, serta memahami makna kata dalam kalimat sederhana.
5. Motivasi belajar yang diteliti difokuskan pada indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan, seperti minat, perhatian, semangat, keuletan, dan sikap positif siswa dalam belajar membaca.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat pengaruh antara Model Role Playing berbantuan media letter card terhadap keterampilan membaca permulaan?
- 2) Terdapat pengaruh interaksi antara Model Role Playing dan motivasi belajar terhadap keterampilan membaca permulaan ?
- 3) Pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, apakah terdapat pengaruh antara Model Role Playing berbantuan Media Letter Card terhadap keterampilan membaca permulaan ?
- 4) Pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, apakah terdapat pengaruh antara Model Role Playing berbantuan Media Letter Card terhadap keterampilan membaca permulaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, berikut tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh antara Model Role Playing berbantuan media letter card terhadap keterampilan membaca permulaan
- 2) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara Model Role Playing ditinjau dari motivasi belajar terhadap keterampilan membaca permulaan
- 3) Untuk mengetahui pengaruh antara Model Role Playing berbantuan Media Letter Card terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi

- 4) Untuk mengetahui pengaruh antara Model Role Playing berbantuan Media Letter Card terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya penerapan model *role playing* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Teori *role playing* yang dikemukakan oleh Shaftel & Shaftel serta Joyce, Weil, & Calhoun pada awalnya banyak digunakan untuk melatih keterampilan sosial dan komunikasi. Melalui penelitian ini, teori tersebut diperluas penerapannya pada ranah literasi awal dengan fokus pada keterampilan dekoding huruf, pengejaan suku kata, penggabungan kata, dan pemahaman literal terhadap kalimat sederhana. Temuan empirik di lapangan menunjukkan bahwa pementasan peran mampu meningkatkan partisipasi lisan, perhatian, serta durasi keterlibatan siswa (*on-task*). Ketika dipadukan dengan penggunaan media kartu huruf (*letter card*), siswa lebih mudah dalam mengenali huruf dan kata secara konkret sehingga lebih cepat dalam menggabungkan suku kata serta memahami makna kata sederhana.

Penelitian ini juga memperkuat perspektif sosiokultural Vygotsky, di mana *letter card* berfungsi sebagai artefak mediasi yang memungkinkan terjadinya *scaffolding* dari guru maupun teman sebaya dalam Zona Perkembangan Proksimal

(ZPD). Proses interaksi sosial yang terjadi selama pementasan membantu siswa belajar melalui pemodelan sejawat, sehingga kemampuan membaca mereka berkembang secara lebih cepat. Selaras dengan teori belajar sosial Bandura, *role playing* menyediakan wadah bagi siswa untuk melakukan observasi, imitasi, dan pemodelan perilaku membaca. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memperkuat *self-efficacy* siswa, ditunjukkan dengan meningkatnya keberanian untuk membaca lantang dan menurunnya rasa cemas ketika melakukan kesalahan.

Selain itu, penggunaan *role playing* berbantuan *letter card* sejalan dengan teori Dual Coding Paivio, di mana kombinasi kode verbal (bunyi dan ucapan saat bermain peran) dan kode visual (huruf/suku kata pada kartu) memperkuat representasi mental siswa terhadap kata. Penggunaan media dalam penelitian ini dilakukan pada tahap pemilihan peran dan pementasan, yaitu saat siswa ditugaskan memegang *letter card* berisi huruf, suku kata, atau kata sederhana sesuai dengan peran yang diperankan. Selanjutnya, kartu tersebut digunakan dalam tahap pementasan ketika siswa harus menyebutkan, mengeja, atau menggabungkan suku kata menjadi kata sesuai dialog perannya. Pada tahap diskusi dan refleksi, kartu kembali digunakan sebagai penguat pemahaman dengan cara menempelkan atau menyusun ulang huruf dan kata sesuai teks yang dimainkan. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai bagian integral dari alur aktivitas *role playing*.

Lebih lanjut, penelitian ini memperkuat teori literasi awal yang dikemukakan oleh Ehri terkait perkembangan fase membaca. Dengan bantuan *letter card*, siswa lebih cepat beralih dari fase alfabetik parsial menuju fase alfabetik

penuh karena dapat secara konsisten memetakan huruf ke bunyinya. Hal ini juga diperkuat oleh pendekatan *embodied cognition* dan *situated learning*, di mana aktivitas tubuh, intonasi, dan ekspresi saat bermain peran membantu siswa menautkan makna ke bentuk kata dan kalimat yang dibaca. Penggunaan *role playing* dalam kelompok juga sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif Slavin, karena adanya pembagian peran dengan media kartu huruf menciptakan ketergantungan positif antar siswa sehingga semua anggota kelompok terlibat aktif. Dengan demikian, penelitian ini memberi nilai tambah secara teoretis melalui perumusan model integratif yang menjelaskan hubungan antara model pembelajaran *role playing* berbantuan *letter card*, motivasi belajar, dan keterampilan membaca permulaan. Penelitian ini juga memperjelas mekanisme bagaimana motivasi belajar berfungsi sebagai mediator dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, serta menegaskan peran media konkret sebagai alat mediasi dalam pembelajaran kooperatif. Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memperkuat teori yang ada, tetapi juga memberikan landasan empirik baru bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi awal siswa sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta motivasi belajar siswa.
- 2) Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi.
- 3) Bagi Sekolah:

Menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemilihan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian lanjutan yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan motivasi belajar di kelas rendah.

