BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai setiap orang. Membaca pemahaman adalah salah satu bagian dari keterampilan membaca yang termasuk dalam jenis membaca reseptif. Membaca reseptif menekankan pada kemampuan individu untuk menerima, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang terkandung dalam teks secara akurat (Sanulita dkk., 2024). Dalam konteks ini, membaca pemahaman menjadi landasan penting yang mendukung kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Keterampilan membaca pemahaman menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini perlu dikuasai oleh pembelajar agar mampu beradaptasi dan berhasil menghadapi tantangan masa depan. Pemahaman sebagai sebuah proses yang aktif diperlukan saat mendengarkan informasi dari berbagai media, membaca dengan terampil dapat melatih pemahaman secara efektif (Muliawanti dkk., 2022).

Keterampilan membaca pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dan lingkungan belajar yang mendukung. Keterampilan ini membantu siswa memahami teks secara mendalam, menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, dan berpikir secara kritis, yang penting untuk mendukung pembelajaran. Dengan demikian, keterampilan membaca pemahaman tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik siswa, tetapi juga membekali

mereka dengan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan yang lebih baik di masa depan (Islami dkk., 2024).

Sejalan dengan pentingnya keterampilan membaca pemahaman, terutama di kalangan siswa sekolah dasar menjadi salah satu yang memerlukan perhatian serius. Menurut Handayani dkk., (2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam memahami isi teks bacaan yang mereka baca. Keterampilan membaca pemahaman pada siswa masih kurang berjalan secara maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat, hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam belajar mengajarkan. Sehingga keterampilan membaca pemahaman siswa kurang bahkan bisa dikatakan masih memprihatinkan.

Jika melihat data yang dipublikasikan *Program for Internasional Student Assesment* (PISA) tahun 2022, menyatakan bahwa literasi membaca Indonesia mengalami penurunan sebanyak 12 poin dari hasil PISA 2018. Hasil tersebut juga menjelaskan ketertinggalan siswa Indonesia sebanyak 117 poin dari skor rata-rata literasi global (Vira, A., dkk 2023). Kondisi ini sangat menyedihkan, terutama di tengah perubahan global yang semakin cepat. Survei (IEA) juga mengungkapkan bahwa kebiasaan membaca siswa Indonesia berada pada peringkat ke-26 dari 27 negara yang diteliti rendahnya minat dan kemampuan membaca antara lain tampak pada rendahnya kemampuan membaca mereka. Hal ini merupakan salah satu indikator bahwa pembelajaran membaca di sekolah belum maksimal (Rahmi & Marnola, 2020).

Dalam pembelajaran, guru masih menerapkan metode ceramah saja (Nurhaliza dkk., 2021). Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menjelaskan materi,

memberikan tugas membaca, dan diminta siswa mengerjakan soal terkait dengan isi teks. Akan tetapi, metode ini kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif karena belum mampu menarik minat siswa. Sejalan dengan pendapat di atas penelitian dari (Meidyawati dkk., 2020), yang menyatakan bahwa penerapan metode tradisional cenderung membuat siswa pasif, sehingga berdampak pada keterampilan membaca pemahaman rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa (Murida, Y., dkk. 2020).

Agar hal tersebut dapat tercapai, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan sistematis, serta faktor pendukung juga perlu diperhatikan agar tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana tersebut dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menyenangkan, siswa berperan sebagai pelaku utama. Guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran yang sesuai, termasuk media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis positif terhadap pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga membantu guru menghemat waktu dalam menjelaskan materi pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, memusatkan perhatian siswa, memperjelas konsep yang diajarkan, serta membantu

siswa agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Namun, fakta di lapangan masih banyak guru yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran (Ismaya & Anwar, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Kondisi tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya variasi metode pembelajaran dan variasi media pembelajaran. Selain itu, penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang juga mempengaruhi motivasi belajar siswa (Megantari dkk., 2021). Kondisi ini menjadi salah satu penyebab rendahnya keterampilan membaca pemahaman yang pada akhirnya mempengaruhi efektivitas dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

Permasalahan yang serupa juga ditemukan pada SD di Kecamatan Sawan. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV di SDN 2 Sawan, SDN 3 Sawan, SDN 1 Menyali, SDN 2 Menyali, dan SDN 3 Menyali mengenai upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan. Dilihat dari upaya yang dilakukan oleh guru, keterampilan membaca pemahaman siswa masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner untuk mengukur pemahaman siswa kelas IV. Dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Presentase Kuesioner/Angket Siswa

No	Sekolah	Kelas	Siswa Nilai Tinggi	Siswa Nilai Rendah	Jumlah siswa
1	SDN 2 Sawan	IV	46%	38%	24 Siswa
2	SDN 3 Sawan	IV	44%	56%	9 Siswa
3	SDN 1 Menyali	IV	40%	60%	20 Siswa
4	SDN 2 Menyali	IV	53%	47%	17 Siswa
5	SDN 3 Menyali	IV	45%	55%	24 Siswa

Hasil dari tabel di atas, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman. Rendahnya hasil membaca pemahaman tersebut disebabkan oleh penggunaan metode ceramah konvensional, kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran (Adilah & Minsih, 2022). Hal ini tentunya menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, kemampuan memahami isi bacaan terhambat, dan interaksi antara siswa dengan guru maupun satu siswa dengan siswa lainnya menjadi minim.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV pada SDN 1 Menyali, yang dilaksanakan pada minggu kedua bulan April 2024 menyatakan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami isi yang ada dalam bacaan sehingga siswa harus membaca ulang kembali agar bisa benar-benar menemukan isi dalam bacaan. Walaupun beberapa siswa sudah terampil dalam membaca, tetapi mereka hanya sekedar melakukan kegiatan membaca tanpa menerapkan pemahaman yang baik. Proses pembelajaranpun masih pasif, dengan guru yang lebih dominan menggunakan metode ceramah konvensional dalam kegiatan membaca pemahaman. Dibalik hal itu terdapat alasan mengapa hal itu bisa terjadi, diantaranya minimnya sarana dan prasarana sekolah seperti media pembelajaran konkret, adanya keterbatasan waktu dalam menyalurkan materi pembelajaran sehingga mengharuskan untuk menyalurkan materi secara langsung, serta kurangnya pengembangan kompetensi guru berkaitan dengan model, metode hingga media pembelajaran yang inovatif sesuai zaman.

Berdasarkan hasil observasi pula ditemukan fakta bahwa guru belum menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran membaca pemahaman. Guru masih menerapkan pendekatan tradisional, seperti memberikan teks bacaan

kemudian diikuti dengan pertanyaan, tanpa melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan ini kurang efektif, apalagi ditambah dengan suasana kelas yang kondusif, siswa lebih sering bermain dan sulit untuk berkonsentrasi saat guru menjelaskan pembelajaran. Siswa juga mengatakan bahwa siswa sulit memahami pembelajaran apabila hanya dijelaskan begitu saja tanpa bantuan media pendukung. Siswa cenderung lebih suka apabila diajarkan menggunakan media atau alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan desain yang menarik. Namun, media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas buku cetak yang terkesan masih monoton dan kurang variasi sehingga siswa mudah merasa bosan. Dalam kegiatan pembelajaranpun belum ditemukan penggunaan media yang efektif untuk penyampaian materi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran (Riskayanti, dkk., 2024). Akibatnya, pembelajaran menjadi membosankan dan kurang mampu menarik minat siswa. Selain itu, penggunaan media konkret juga belum diterapkan oleh guru, yang membuat proses belajar terasa monoton dan kurang membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pemilihan media konkret seperti media ular tangga dibandingkan jenis media lainnya bukan tanpa alasan. Media konkret memiliki keunggulan dalam hal kedekatannya dengan dunia nyata siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan dimaknai. Menurut (Shoimah, 2020), media konkret memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang lebih mudah memahami informasi yang bersifat nyata. Meskipun media digital interaktif, seringkali terkendala infrastruktur seperti jaringan internet dan perangkat, terutama di daerah Kecamatan Sawan. Sebaliknya,

media konkret seperti ular tangga lebih praktis, mudah dibuat, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong kolaborasi antar siswa.

Menyikapi permasalahan tersebut, dibutuhkanannya peran guru sebagai fasilitator yang menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran alternatif. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik, dengan memanfaatkan kreativitas guru, menjadi kunci untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Abdullah (dalam Muntu & Yanti, 2023), penggunaan media ular tangga telah terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Media pembelajaran ini menjadi pilihan yang efektif karena mampu memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain. Media ini dirancang untuk mengurangi rasa bosan siswa sekaligus membantu guru mengelola kelas dengan baik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi, dan interaktif. Dengan permainan ini, siswa dapat belajar diselingi dengan bermain, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis dan memacu semangat siswa.

Saat ini, banyak media pembelajaran yang disuguhkan oleh lembaga pendidikan untuk menambah minat dan kreativitas anak serta mendukung mengembangkan aspek pembelajaran. Salah satu permainan klasik yang melibatkan dua atau lebih pemain adalah ular tangga. Dalam permainan ini, jumlah

langkah pion ditentukan dengan melempar dadu. Ular tangga populer di kalangan anak-anak karena sifatnya yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi dan ketersediaan perangkat digital, minat anak-anak terhadap permainan konvensional seperti ular tangga semakin menurun. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan dalam media pembelajaran tradisional ini agar tetap menarik bagi siswa.

Dari uraian di atas, peneliti ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran ular tangga yang umum digunakan di sekolah dasar menjadi lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Media ini dirancang agar permainan tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mendorong siswa untuk membaca secara aktif, memahami teks, dan meningkatkan pemahaman lebih mendalam. Permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, sehingga sangat efektif untuk mendukung meningkatkan proses pembelajaran (Safithri & Rukmi, 2021).

Pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga yang diteliti oleh F. Safithri & A. Rukmi, (2021) dengan judul “Pengembangan Media Ular tangga Untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga memperoleh kategori sangat valid dengan nilai kevalidan 88%, serta sangat praktis digunakan berdasarkan hasil angket dari guru dan siswa yang memperoleh hasil

100%. Validasi oleh ahli media, ahli materi dan uji coba penggunaan media membuktikan bahwa media ular tangga efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca nonfiksi siswa kelas IV. Selain itu, media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa, membantu mereka memahami materi dengan baik, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dalam hal ini, peneliti ingin menggagas sebuah penelitian dengan menggunakan media pembelajarn ular tangga sebagai pemecahan masalah pada keterampilan membaca pemahaman siswa. Judul yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat didefinisikan beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Membaca pemahaman siswa sekolah dasar cenderung rendah, terlihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memahami isi bacaan dan memperoleh informasi dari teks yang telah dibaca, di tunjukkan pada perolehan nilai presentase di SD N 1 Menyali dengan presentase 60%. Hal tersebut dikarenakan penyediaan media masih terbatas.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mampu memfasilitasi membaca pemahaman.

3. Metode pembelajaran yang kurang variatif dan didominasi oleh metode ceramah, menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang fokus saat belajar.
4. Belum pernah diterapkannya media pembelajaran ular tangga sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan poin utama yang akan dibahas agar nantinya tidak melenceng dari pokok bahasan yang akan diteliti. Selain itu, batasan masalah dapat menekankan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar yang masih rendah dan guru mengabaikan penggunaan media pembelajaran sehingga mempengaruhi partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VI SD?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan permasalahan yang telah disebutkan, adapun tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.
2. Untuk menguji validitas hasil dari pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.
3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian yang mengembangkan media ini dapat membantu menambah ilmu serta memberikan sedikit sumbangan pengetahuan terkait dengan gambaran media pembelajaran ular tangga untuk siswa kelas IV.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapatkan memberikan pengetahuan atau pengalaman langsung dalam pengembangan media khususnya media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sehingga kedepannya, peneliti dapat mengembangkan media yang menarik dan bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Selain itu membantu memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Dengan digunakan media ini, diharapkan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

1.7 Spesifikasi Media Ular Tangga

Media ular tangga merupakan sebuah media yang dirancang serta diperuntukkan bagi siswa kelas IV. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengurangi kesulitan yang dihadapi oleh siswa, khusus di kelas IV. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian yang berjudul pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Media ular tangga dibuat dengan berbentuk kue ulang tahun dengan bertingkat empat semakin ke atas ukurannya semakin mengecil.
2. Pada pengembangan media pembelajaran ular tangga ini mengaplikasikan model ADDIE yang mencakup *analysis, design, development, implementation dan evaluation*.
3. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa media ular tangga yang diperuntukkan untuk siswa kelas IV disekolah dasar.
4. Materi dalam media pembelajaran ular tangga mencakup materi kalimat transitif dan intrasitif.
5. Media pembelajaran ular tangga, yang terbuat dari kertas karton yang berdesain kue ulang tahun bertingkat empat yang semakin ke atas semakin mengecil. Media ini dikembangkan didalamnya berisi bahan bacaan dan pertanyaan (soal) yang harus dijawab sesuai dengan materi yang diangkat.

6. Media pembelajaran ular tangga didesain melalui aplikasi *blender* dan aplikasi *Assemblr Edu*.
7. Media pembelajaran ular tangga ini dilengkapi dengan kartu materi dan kartu soal yang terbuat dari bahan kertas yang akan dilaminating.
8. Sebuah dadu berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Dadu akan terbuat dari kayu dengan ukuran 5 cm x 5 cm.
9. Terdapat buku panduan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang lebih tinggi, Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Dalam membaca pemahaman, pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan (Tumulo, 2022). Membaca pemahaman sangat penting karena memiliki tujuan supaya siswa dapat menemukan gagasan pokok, memahami isi dan informasi dalam bacaan dengan baik guna meningkatkan pengetahuan dan wawasannya. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti proses pembelajaran yang tidak berpusat kepada siswa, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik serta penggunaan metode. Dari permasalahan ini, maka penting adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, serta mengajak setiap siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui pengembangan media pembelajaran ular tangga yang edukatif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media ular tangga ini adalah:

- a. Media pembelajaran ular tangga merupakan media yang didisain dengan konsep belajar sambil bermain sehingga akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.
- b. Dengan digunakannya media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dan dengan persetujuan guru kelas, diharapkan siswa lebih terkontrol dalam kegiatan pembelajaran .

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keterampilan membaca yaitu sebagai berikut.

- a. Materi pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini, hanya memuat salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu kalimat transitif dan intransitif.
- b. Pengembangan media ini hanya memperhatikan aspek tentang meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa saja yaitu siswa kelas IV SD.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahan-kesalahan dalam penelitian ini, berikut terhadap beberapa definisi istilah.

1. Media pembelajaran ular tangga adalah media tradisional yang dimodifikasi secara fisiknya yang didesain dalam bentuk kue bertingkat 4 semakin ke atas semakin mengecil. Media ini dilengkapi dengan materi, pertanyaan serta berbagai gambar. Peserta didik akan diajak belajar sambil bermain dengan memaparkan salah satu materi bahasa Indonesia yaitu materi kalimat transitif dan intrasitif. Dengan adanya media ini, diharapkan akan terciptanya lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam setiap prosesnya.
2. Keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan aktif yang memungkinkan pembaca menghubungkan informasi baru dari teks dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh makna yang lebih dalam. Melalui keterampilan membaca pemahaman ini, pembaca dapat memahami isi bacaan secara mendalam sehingga mampu menemukan berbagai pengetahuan dan informasi yang terkandung dalam teks. Penguasaan ketrampilan membaca pemahaman dilihat melalui ketuntasan dari indikator keterampilan membaca pemahaman meliputi 1) menentukan kalimat utama, 2) menjawab pertanyaan berdasarkan teks, 3) membuat pertanyaan berdasarkan teks, 4) menentukan butir-butir bacaan, dan 5) membuat kesimpulan.