

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan membaca sangat berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia karena dalam pembelajaran peserta didik banyak dituntun untuk memahami soal bacaan, materi cerita dan lainnya. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan. Membaca adalah proses berpikir dalam memahami, menceritakan, menalar kalimat tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Dalam keterampilan membaca harus dilatih secara berulang-ulang dengan tujuan memperlancar kosakata bacaan dan meningkatkan kemampuan membaca.¹ Menurut Hengky Kusuma, pentingnya kemampuan membaca harus dikuasai peserta didik sejak duduk di kelas bawah karena berkaitan dengan seluruh proses pembelajaran. Ketika peserta didik mempunyai kemampuan membaca yang rendah akan menghambat dalam proses pembelajaran memahami isi buku pelajaran dan memahami berbagai informasi seperti papan informasi di jalan umum, petunjuk arah jalan dan lainnya. Maka dari itu, membiasakan peserta didik untuk selalu membaca buku sangat penting. Salah satunya dengan gerakan literasi sekolah yang bertujuan untuk memotivasi dan mengembangkan aspek membaca peserta didik.²

¹ Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa ", Jurnal Didakta, 9 (Februari 2020), 2

² Hengky Kusuma Windarto, " Kajian Keterampilan Menulis Menggunakan Media Jurnal Bergambar Di Sekolah Dasar", Elementary School, 7 (Juli, 2020), 304.

Kelas rendah merupakan siswa yang berada pada kelas satu, dua, dan tiga dengan rentang umur antara 7-9 tahun. Pada fase ini dikembangkan dengan maksimal maka, potensi peserta didik akan semakin berkembang dengan baik. Karakter peserta didik kelas rendah cenderung tidak dapat duduk diam di meja saat pembelajaran karena masih terbawa suasana saat masih duduk di taman kanak-kanak yang banyak bergerak dan suka bermain, sangat aktif dan rasa ingin tahu akan sesuatu hal tergolong tinggi. Maka dari itu, inovasi dan kreativitas saat proses pembelajaran sangat membantu untuk menunjang proses belajar disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan sekolah.³

MIN 2 Kota Kediri menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kelas 1 hanya menggunakan bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran. Bahan ajar tersebut didapatkan dari Kementerian Agama. Kemampuan membaca setiap peserta didik sangat berbeda-beda dan sebagian sudah mampu membaca dengan baik. Akan tetapi, di MIN 2 Kota Kediri dalam memahami isi bacaan masih sulit karena hanya menggunakan media buku cerita yang dirasa masih kurang dalam menunjang pembelajaran. Kendala tersebut sering dirasakan guru kelas 1 dalam memahamkan isi bacaan atau paragraf dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran yang tepat sasaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam mengkondisikan peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Seiring berkembangnya teknologi berbagai media pembelajaran akan semakin

³ Riri Zulfira, Dkk, "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (2011), 1846.

beragam dalam proses pembelajaran peserta didik karena para guru akan semakin berinovasi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada peserta didik dalam pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran peserta didik harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran dalam berbagai bidang mata pelajaran. Dengan media belajar yang menyenangkan peserta didik tidak mudah merasa bosan dan dapat membuat tingkat fokus peserta didik meningkat karena pembelajaran yang dianggap sulit menjadi tidak ada beban dalam belajar. Salah satu media yang menyenangkan dan mengedukasi adalah media *snader game*.⁴

Media *Snader Game* merupakan bentuk permainan yang dimodifikasi dari permainan ular tangga. Media ini terbuat dari banner dengan ukuran 2,5x2,5 meter yang dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik yang berperan sebagai pion dalam permainan dengan jumlah 50 kotak yang berwarna-warni, buku panduan, dadu yang terbuat dari kain flannel, serta dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi soal untuk memberikan edukasi pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan memotivasi anak untuk bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Pentingnya pengembangan media *snader game* ini diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik melalui permainan yang mengedukasi dan menjadikan peserta didik lebih paham dengan materi yang diajarkan karena dikemas dengan menyenangkan. Pemakaian media *snader game* dapat membangkitkan motivasi siswa dan lebih berkonsentrasi. Media ini digunakan dalam mata pelajaran

⁴ Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2 (2017),121

bahasa Indonesia untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca serta memahami isi bacaan.⁵

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di MIN 2 Kota Kediri agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki kualitas hasil belajar terutama dalam aspek kemampuan membaca. Menyadari akan manfaat dari pentingnya membaca dan dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan membaca membuat peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Snader Game* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Memahami Isi Bacaan Semester 2 Kelas 1 MIN 2 Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang diatas sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri ?
2. Bagaimana pengembangan media *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri?
3. Bagaimana tingkat kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan media *snader game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan kelas di MIN 2 Kota Kediri?

⁵ Risah Arijani, “ Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Snader Game*”, Jurnal Penelitian Anak, II (Desember, 2013), 320.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MIN 2 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui pengembangan media *snader game* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam memahami isi bacaan kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca peserta didik dengan menggunakan media *snader game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan kelas di MIN 2 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan media *snader game* dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas 1 MIN 2 Kota Kediri dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *snader game*.
2. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dikembangkan sesuai kurikulum 2013 yang dilaksanakan oleh MIN 2 Kota Kediri.
3. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar, warna-warna yang menarik perhatian siswa serta dilengkapi dengan materi yang mudah dipahami.
4. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan kartu bacaan.
5. Media yang dikembangkan dikemas rapi sehingga lebih praktis dan mudah untuk dibawa atau disimpan.

6. Media yang dikembangkan dapat tepat sasaran sesuai dengan yang diharapkan.
7. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas 1.
8. Media *snader game* berukuran 2,5x2,5 meter
9. media yang dikembangkan dilengkapi dengan buku panduan.
10. Media yang dikembang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Membaca memang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Membaca digunakan sebagai penyerap informasi dari sebuah tulisan. Hakikat membaca tidak semata-mata hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan berbagai aspek seperti keterampilan panca indera dan berpikir. Pengembangan keterampilan membaca yaitu memahami isi bacaan, mengolah kata-kata, mengerti kosa kata serta mengerti tujuan dari tulisan.⁶

Belajar membaca akan lebih menarik jika menggunakan media belajar. media belajar adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk membantu atau menjadi alat peraga saat proses pembelajaran. Guru juga dapat melakukan variasi dan berinovasi pada pembelajaran sekarang ini yang sudah mulai berkembang pesat. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan

⁶ Nur Hayati Pandawa, Dkk. *Pembelajaran Membaca*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 4.

materi yang akan diajarkan, menyenangkan, berkesan dalam ingatan, dapat melatih seluruh aspek perkembangan motorik peserta didik dan mengedukasi.⁷

Mata pelajaran bahasa Indonesia sangat erat kaitannya terhadap aspek membaca terutama di kelas rendah yang digolongkan sebagai pembaca pemula. Pembiasaan membaca harus diterapkan sejak usia dini salah satunya dengan kegiatan literasi. Akan tetapi, ketika hanya mengandalkan bahan ajar saja masih kurang efektif karena peserta didik mudah bosan. Saat pembelajaran sudah memasuki bacaan atau kalimat yang panjang peserta didik enggan untuk membaca. Maka dari itu, media pembelajaran harus divariasikan salah satunya dengan media *snader game* yang bertujuan agar peserta didik mampu belajar dengan permainan yang mengedukasi sehingga materi akan lebih mudah dipahami.

Penjelasan di atas menjadi tolak ukur bahwa dibutuhkan penelitian dan pengembangan media *snader game* yang menyenangkan dan mengedukasi sebagai peningkatan kemampuan membaca peserta didik untuk memahami materi bacaan mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di MIN 2 Kota Kediri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *snader game* mata pelajaran bahasa Indonesia ini mengacu pada beberapa asumsi, diantaranya:

1. Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd., dalam bukunya “Media Pembelajaran” menjelaskan bahwasanya media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu sebagai perantara materi, sumber belajar, dapat menstimulus belajar, dan meningkatkan keterampilan pada peserta didik. Media pembelajaran yang

⁷ Usep Setiawan, Dkk. *Media Pembelajaran*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 49.

dapat mengedukasi adalah media yang mengaktifkan indera dan anggota gerak tubuh peserta didik agar lebih optimal.⁸

2. Media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
3. Peserta didik masih kesulitan terhadap materi memahami isi bacaan dan guru hanya menggunakan media buku cerita yang ada di perpustakaan.
4. Media snader game yang dikembangkan dapat digunakan berulang-ulang dan dalam jangka waktu yang panjang.

Pengembangan media snader game mata pelajaran bahasa Indonesia ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, diantaranya yaitu:

1. Media yang dikembangkan berupa media *snader game*.
2. Media *snader game* yang dikembangkan ialah pada materi memahami isi bacaan semester 2 kelas I kurikulum 2013.
3. Objek pengembangan media *snader game* yang dikembangkan ini terbatas pada siswa kelas I-A yang berjumlah 34 peserta didik di MIN 2 Kota Kediri.
4. Materi memahami isi bacaan.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian Yuli Virawati (2022). Penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut dalam penelitian ini guru

⁸ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Grup, 2021), 85.

masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses KBM, dikarenakan guru tersebut tidak menggunakan media pembelajaran, peserta didik kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan metode penelitian ini adalah menggunakan penelitian pengembangan ADDIE. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yuli adalah pokok pembahasan penelitian mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian yuli berfokus terhadap pengembangan guru untuk menggunakan media ular tangga yang dinilai efektif dalam pembelajaran untuk menjelaskan materi ASEAN.⁹

Penelitian Lafinia Maghfira (2020). Penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Utar (Ular Tangga Pintar) 3 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V Di MI Roudlotul Huda Semarang*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa di MI Roudlotul Huda Semarang terhadap media UTAR (ular tangga pintar) 3 dimensi untuk keterampilan membaca bahasa Arab. Maka, media ini untuk meningkatkan perhatian dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab terutama dalam keterampilan membaca, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lafinia adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media

⁹ Yuli Virawati, “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*”, (Kediri: UN PGRI KEDIRI, 2022), 8.

snader game yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian lafinia berfokus pada media Ular (Ular Tangga Pintar) 3 Dimensi yang berbentuk kotak dari papan dan tengahnya di ada bentuk ular yang dibuat 3 dimensi untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa arab.¹⁰

Penelitian Handari Permadi (2018). Penelitian berjudul “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengingat pentingnya permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung di pendidikan usia dini dengan pengembangan permainan ular tangga. Maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menjadikan anak aktif dalam proses pembelajaran sehingga tanpa diketahui oleh anak bahwa anak sedang belajar berhitung dan peneliti menggunakan model pengembangan Baker dan Schultz dalam mengembangkan permainan ular tangga ini. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian handari adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian handari berfokus terhadap kemampuan berhitung pemula anak usia dini dengan media papan kotak ular tangga yang dimainkan dimeja.¹¹

¹⁰ Lafinia Maghfira, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ular (Ular Tangga Pintar) 3 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas V Di MI Roudlotul Huda Semarang*”, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2020), 7.

¹¹ Handari Permadi, “*Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*”, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2018), 7.

Penelitian Nur Syifa Fitriana (2018). Penelitian berjudul *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan penggunaan, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia. media ini juga untuk meningkatkan motivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran karena masih menggunakan gambar-gambar dan poster dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik dan kurang inovatif. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian nur syifa adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian nur syifa berfokus pada media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia. Media terbuat dari papan permainan ular tangga berbentuk seperti papan catur yang dikombinasikan dengan berbagai warna disetiap kolomnya.¹²

Penelitian Inna Sari (2018). Penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone”*. Penelitian ini

¹² Nur Syifa Fitriana, *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”*.(Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 11.

bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar, pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga pada mata pelajaran PAI kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bon. Maka, dapat diambil kesimpulan penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga berada pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 86,6% dan peserta didik memahami langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian irna adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian irna berfokus pada meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama islam dengan media visual ular tangga dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi pelajaran PAI yang dijelaskan oleh guru.¹³

Penelitian Sumardan M. Orowala (2017). Penelitian berjudul *“Pengembangan Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Sekolah Dasar”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi pokok mengenal bangun datar dan menguji kualitas media tersebut. Penelitian ini menggunakan

¹³ Irna Sari, *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone”*, (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2018), 9.

prosedur Borg & Gall akan tetapi langkah-langkah tidak dilaksanakan semuanya karena keterbatasan waktu sehingga hanya ada 5 langkah dalam penelitian sumardan. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sumardan adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian sumardan berfokus pada pengujian kualitas media dan hanya ada 30 kotak bentuknya seperti papan catur dengan ukuran sedang yang dapat dimainkan oleh peserta didik dalam materi bangun datar.¹⁴

Penelitian Nurul Musa'adah (2017). Penelitian berjudul "*Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan meningkatkan pengetahuan serta pengalaman tentang teknik desain media ular tangga pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan. Guru menggunakan bahan ajar dan metode ceramah sebagai penyampaian materi dan kurangnya wawasan teknologi. Persamaan penelitian ini menggunakan penelitian RnD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian nurul adalah pokok pembahasan penelitian ini mengarah terhadap meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia dengan materi memahami isi bacaan dengan media *snader game* yang melibatkan gerak tubuh peserta didik sedangkan penelitian nurul berfokus menggunakan aplikasi *Corel Draw* untuk

¹⁴ M. Orowala, "*Pengembangan Ular Tangga Pada Materi Pokok Mengenal Bangun Datar Dalam Subtema Anggota Keluargaku Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Sekolah Dasar*", (Yogyakarta: UIN Sanata Darma, 2017), 12.

mengembangkan permainan ular tangga untuk kelas IV materi perubahan lingkungan.¹⁵

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dikembangkan ini adalah penelitian baru yang tidak sama dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dari penelitian di atas juga dapat diketahui bahwa penelitian yang akan dikembangkan berupa pengembangan media *snader game* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi memahami isi bacaan semester 2 kelas 1 MIN 2 Kota Kediri. Media pembelajaran ini didesain menarik dan dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik agar menambah minat peserta didik dalam belajar.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan media adalah suatu proses alat bantu yang dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih terarah dengan efektif dan efisien.¹⁶
2. Snader game adalah permainan atraktif yang melibatkan anak ikut berperan dilengkapi dengan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dipijak.¹⁷

¹⁵ Nurul Musa'adah, "Pengembangan Media Ular Tangga Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV SDN Demaan Rembang", (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), 7.

¹⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Misykat, 01 (Juni, 2018), 171.

¹⁷ Ria Fransisca, Dkk, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2 (2020), 633.

3. Kemampuan membaca adalah kesanggupan untuk mengenali huruf dan kata dan mengaitkan dengan bunyi atau suara serta paham akan makna dari sebuah tulisan yang dibacanya.¹⁸
4. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bersosialisasi dengan sesama. Pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu indikator dalam keberhasilan pelajaran lainnya dengan tujuan mudah berkomunikasi, membaca, dan menulis.¹⁹
5. Memahami isi bacaan merupakan makna yang terdapat dalam sebuah bacaan yang dapat diambil oleh pembaca agar mendapatkan informasi yang benar.²⁰

¹⁸ Wawan Krismanto, DKK, “Meningkatkan kemampuan Membaca pemahaman Melalui Metode *Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)* Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 46 Parepare” *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 3 (September 2015), 235.

¹⁹ Yanto Budhianto, “ *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa*”, *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia*, 13 (2018), 173.

²⁰ Rahmi Masta, Dkk, “*Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan Deskripsi Siswa Kelas V SDN Lamreung Aceh Besar*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (Februari 2017), 152.