

**PENGEMBANGAN MEDIA LADDER BOARD BERBASIS PROBLEM BASED  
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Amelia Rahma Juwita<sup>1</sup>, Yustia Suntari<sup>2</sup>, Chrisnaji Banindra Yudha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta,

<sup>1</sup>amelia.rahma.juwita@mhs.unj.ac.id, <sup>2</sup>yustiasuntari@unj.ac.id,

<sup>3</sup>chrisnaji@unj.ac.id

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the low reading comprehension skills of elementary school students, particularly in understanding texts, answering questions, and drawing conclusions. Learning activities that are still dominated by textbooks and conventional methods also make students less engaged and easily bored. This study aims to analyze the needs of teachers and students regarding the development of Ladder Board learning media based on Problem Based Learning (PBL) to improve the reading comprehension skills of fourth-grade elementary school students. This research uses the Research and Development (R&D) method, focusing on the first stage of the ADDIE model, namely the analysis phase. The participants consisted of 28 fourth-grade students and one homeroom teacher at SDN Pademangan Timur 01. Data were collected through student needs questionnaires, interviews with teachers, and initial classroom observation. The data were analyzed using the Respondent Achievement Level (RAL) formula and descriptive qualitative analysis. The results showed that 75% of students experienced difficulties in understanding reading texts and 79% had difficulties in drawing conclusions. In addition, 79% of students felt bored with textbook-based learning, while 84%–93% showed high interest in game-based learning. Interview and observation results also confirmed that the current learning media has not optimally supported students' comprehension skills. In conclusion, this study identifies the need for the development of more enjoyable and structured learning media. Therefore, the Ladder Board media is expected to become a solution to gradually and pleasantly improve students' reading comprehension skills.*

*Keywords: learning media, reading comprehension, ladder board*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami isi bacaan, menjawab

pertanyaan, dan menarik kesimpulan. Pembelajaran yang masih didominasi buku teks dan metode konvensional juga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran Ladder Board berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan fokus pada tahap awal model ADDIE, yaitu tahap analisis kebutuhan. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV dan satu guru wali kelas di SDN Pademangan Timur 01. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner kebutuhan siswa, wawancara dengan guru, serta observasi awal di kelas. Data dianalisis menggunakan Tingkat Capaian Responden (TCR) dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 75% siswa mengalami kesulitan memahami bacaan dan 79% kesulitan menyimpulkan isi teks. Selain itu, 79% siswa merasa bosan dengan pembelajaran berbasis buku, namun 84%–93% menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis permainan. Hasil wawancara dan observasi juga memperkuat bahwa media yang digunakan belum mampu mengoptimalkan pemahaman siswa. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan terstruktur, sehingga media Ladder Board diproyeksikan menjadi solusi untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara bertahap dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, membaca pemahaman, ladder board

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan membaca pemahaman merupakan salah satu kompetensi dasar yang memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Membaca tidak sekadar aktivitas mengenali simbol atau kata, melainkan suatu proses kognitif yang melibatkan kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi informasi untuk memperoleh makna yang disampaikan penulis (Ariani dkk., 2019). Dalam konteks yang lebih

spesifik, membaca pemahaman mencakup kemampuan memahami isi bacaan secara mendalam, seperti mengidentifikasi informasi, menjawab pertanyaan “apa” dan “mengapa”, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi isi teks (Ambarita dkk., 2022). Oleh karena itu, kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam menunjang keberhasilan siswa pada berbagai mata pelajaran.

Namun demikian, kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, jauh di bawah rata-rata OECD yang berkisar antara 476–480. Secara peringkat, Indonesia menempati posisi 69 dari 80 negara peserta, dengan mayoritas siswa berada pada Level 2 ke bawah yang menunjukkan keterbatasan dalam melakukan interpretasi dan evaluasi informasi. Temuan ini sejalan dengan laporan UNESCO (2023) serta hasil Asesmen Nasional (2021) yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi minimum literasi membaca.

Permasalahan tersebut juga tampak pada praktik pembelajaran di kelas, di mana pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode ekspositori dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan siswa dalam memahami bacaan belum optimal (Arifah dkk., 2024). Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung (Piaget

dalam Slavin, 2018). Sejalan dengan itu, kerucut pengalaman Dale menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret agar informasi lebih mudah dipahami dan diingat (Arsyad, 2017).

Dalam konteks tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017). Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sihotang, 2020).

Salah satu bentuk media yang relevan untuk siswa sekolah dasar adalah media berbasis permainan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keaktifan siswa (Hamalik, 2015; Ananda dkk., 2024). Permainan seperti ular tangga telah banyak dimodifikasi dalam pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan partisipasi

serta hasil belajar siswa (Anggraheni et al., 2024; Muntu & Yanti, 2023). Namun demikian, media permainan yang digunakan masih cenderung berfokus pada aktivitas bermain dan belum sepenuhnya mengarahkan proses berpikir siswa dalam memahami bacaan secara bertahap.

Temuan tersebut selaras dengan hasil observasi dan wawancara guru di kelas IV SDN Pademangan Timur 01. Guru menyampaikan bahwa siswa telah memiliki kemampuan dasar membaca, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya pada teks yang lebih panjang, serta dalam mengungkapkan kembali isi bacaan dan menarik kesimpulan. Pembelajaran telah dilakukan secara bertahap, namun masih sangat bergantung pada bimbingan guru. Selain itu, media yang digunakan, termasuk media permainan, belum memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dengan

media yang digunakan di kelas. Siswa memerlukan media yang dapat membantu mereka memahami bacaan secara lebih terarah, sementara guru membutuhkan dukungan media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih efektif.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menawarkan pengembangan media pembelajaran Ladder Board sebagai inovasi media berbasis permainan papan. Keterbaruan media ini terletak pada integrasi tahapan membaca pemahaman ke dalam alur permainan, sehingga aktivitas bermain tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar sebagai dasar perancangan media Ladder Board yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap

pengembangan media Ladder Board berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Judijanto, 2024). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dan difokuskan pada tahap awal, yaitu tahap *analyze* atau analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pademangan Timur 01 dengan melibatkan wali kelas IV dan 28 siswa sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh, yaitu seluruh siswa dalam kelas dijadikan responden agar data yang diperoleh dapat merepresentasikan kondisi secara menyeluruh.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen analisis kebutuhan berupa kuesioner yang diberikan kepada siswa serta wawancara

dengan wali kelas dan siswa kelas IV. Wawancara dengan siswa dilakukan secara tidak terstruktur tanpa menggunakan pedoman wawancara yang baku, melainkan bersifat percakapan terbuka untuk menggali pengalaman, kesulitan, dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih natural mengenai kondisi pembelajaran di kelas.

Kuesioner disusun berdasarkan indikator kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman dengan penyesuaian pada konteks penelitian, yang terdiri atas 15 butir pertanyaan menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Data dari wawancara siswa digunakan sebagai pengganti observasi untuk memperkuat hasil angket, terutama dalam memberikan gambaran nyata mengenai pengalaman belajar siswa di kelas.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase respons siswa melalui rumus Tingkat Capaian

Responden (TCR) = (skor rata-rata)/(skor ideal maksimum) × 100% (Rahmi, 2020). Selain itu, data wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat hasil temuan kuantitatif. Hasil analisis data ini digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media Ladder Board berbasis Problem Based Learning dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV sekolah dasar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh selama penelitian berupa kuesioner kebutuhan siswa yang diisi oleh 28 siswa kelas IV SDN Pademangan Timur 01, observasi, serta wawancara bersama guru kelas, diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara deskriptif. Selain itu, data penelitian juga didukung dengan dokumentasi selama proses pengambilan data berlangsung.



Gambar 1 Proses Pembagian Kuesioner kepada Siswa Kelas IV



Gambar 2 Siswa Kelas IV Mengisi Kuesioner



Gambar 3 Wawancara dengan Guru Kelas IV

Berikut merupakan hasil analisis data kuesioner kebutuhan siswa yang telah melalui proses perhitungan menggunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR), sehingga diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Ladder Board**

---

#### **Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**

1. 75% siswa terkadang mengalami kesulitan memahami isi bacaan
  2. 64% siswa mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait bacaan.
  3. 73% siswa kesulitan dalam menyimpulkan isi bacaan.
-

4. 79% siswa merasa bosan jika pembelajaran membaca hanya menggunakan buku.
5. 79% siswa membutuhkan bantuan untuk memahami maksud bacaan.
6. 93% siswa menyatakan senang belajar sambil bermain dan bekerja sama dalam kelompok.
7. 84% siswa lebih semangat belajar jika menggunakan media permainan.
8. 82% siswa lebih mudah memahami bacaan jika dibimbing secara bertahap.
9. 79% siswa lebih mudah belajar jika materi disajikan dari yang mudah ke yang sulit.
10. 86% siswa tertarik belajar menggunakan permainan papan seperti ular tangga.
11. 72% siswa senang jika pembelajaran melibatkan dadu dan kartu soal.
12. 79% siswa menyukai pertanyaan acak dari berbagai kartu.
13. 87% siswa merasa media permainan membantu dalam memahami isi bacaan.
14. 89% siswa tertarik pada pembelajaran membaca dengan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
15. 83% siswa ingin mencoba pembelajaran memahami bacaan melalui media permainan.

Berdasarkan data kuesioner yang telah dianalisis tersebut, diperoleh gambaran bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih belum berkembang

secara optimal, khususnya dalam memahami isi bacaan secara menyeluruh dan menarik kesimpulan.

Secara kuantitatif, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 75% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, serta 79% siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan isi bacaan. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengolah informasi bacaan secara mendalam, terutama pada tahap interpretasi dan penarikan makna.

Temuan tersebut selaras dengan hasil wawancara, di mana guru menyampaikan bahwa kesulitan siswa mulai tampak ketika dihadapkan pada teks yang lebih panjang. Siswa cenderung membaca berulang, namun belum sepenuhnya memahami isi bacaan, serta masih mengalami kebingungan ketika diminta menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa belum merata dan masih memerlukan penguatan dalam proses memahami dan mengungkapkan kembali informasi.

Di sisi lain, hasil kuesioner juga mengungkap bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya

mampu mendukung keterlibatan siswa. Sebanyak 79% siswa merasa bosan jika pembelajaran membaca hanya menggunakan buku, yang mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan masih kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan bimbingan langsung dari guru, sehingga siswa cenderung pasif dan bergantung pada arahan guru.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Arifah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang variatif belum mampu mendukung proses pemahaman siswa secara mendalam. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengaktifkan peran siswa dalam proses memahami bacaan.

Hasil kuesioner juga menunjukkan adanya potensi besar dalam penggunaan media berbasis permainan. Sebanyak 93% siswa menyatakan senang belajar sambil bermain, serta 84% siswa merasa

lebih semangat ketika menggunakan media permainan. Data ini menunjukkan bahwa aspek motivasi dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih menyenangkan.

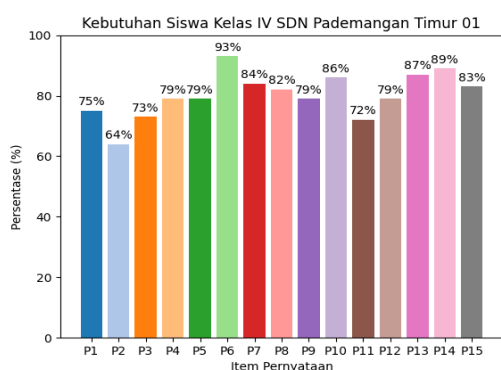
Namun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang pernah diterapkan seperti modifikasi ular tangga *Snadder Game* belum memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman. Siswa cenderung lebih fokus pada aktivitas bermain dibandingkan memahami isi bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mengarahkan aktivitas bermain ke dalam proses berpikir yang mendukung pemahaman.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Anggraheni et al. (2024) serta Muntu & Yanti (2023) yang menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan partisipasi siswa, namun masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar dapat mengarahkan proses berpikir siswa secara bertahap dalam memahami materi.

Selain itu, hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa siswa

membutuhkan proses pembelajaran yang terstruktur. Hal ini terlihat dari 82% siswa yang menyatakan lebih mudah memahami bacaan jika dibimbing secara bertahap, yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan tahapan dalam memahami informasi, mulai dari yang sederhana hingga kompleks.

Untuk lebih memperjelasnya, data analisis tersebut juga dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Siswa Kelas IV terhadap Media Ladder Board

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran membaca pemahaman tidak hanya terletak pada kemampuan siswa, tetapi juga pada belum tersedianya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keterlibatan siswa dan proses berpikir secara sistematis. Siswa membutuhkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu

mengarahkan proses memahami bacaan secara bertahap dan terstruktur.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, media pembelajaran Ladder Board diposisikan sebagai alternatif solusi yang relevan. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan tahapan membaca pemahaman, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga diarahkan untuk memahami isi bacaan secara bertahap.

Keterbaruan media ini terletak pada penggabungan mekanisme permainan dengan proses kognitif membaca pemahaman dalam satu alur yang sistematis. Berbeda dengan media permainan sebelumnya yang cenderung berfokus pada aktivitas bermain, Ladder Board dirancang untuk mengarahkan siswa melalui tahapan memahami informasi, menjawab pertanyaan, hingga menarik kesimpulan dari bacaan.

Selain itu, media ini mengintegrasikan fitur kartu literasi yang memuat soal berbasis teks serta penggunaan dadu sebagai penggerak permainan, sehingga setiap langkah yang diambil siswa menghadirkan

tantangan yang bervariasi namun tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Kombinasi ini memungkinkan siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam permainan, tetapi juga secara simultan mengembangkan kemampuan memahami bacaan melalui proses yang bertahap dan tidak monoton.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang terstruktur seperti Ladder Board menjadi penting untuk dilakukan, guna menjawab kebutuhan siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman secara lebih efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, diketahui bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih belum optimal, hal ini terlihat dari mayoritas siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menjawab

pertanyaan, dan menarik kesimpulan. Selain itu, 79% siswa merasa pembelajaran membaca yang hanya menggunakan buku cenderung membosankan, sementara 84% siswa lebih tertarik belajar menggunakan media permainan.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media yang digunakan selama ini belum memberikan dampak signifikan karena siswa lebih fokus pada aktivitas bermain dibandingkan memahami bacaan. Guru juga menyatakan perlunya media yang dapat membantu mengarahkan proses pemahaman siswa secara lebih terstruktur.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan proses memahami bacaan. Oleh karena itu, penelitian ini akan dikembangkan menjadi produk berupa media pembelajaran Ladder Board yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca

pemahaman siswa secara lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraheni, B., Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas V. *Aseana Journal of Science and Education*, 4(1).
- Ananda, S. D., Khamdun, & Masfuah, S. (2024). Media ular tangga untuk meningkatkan minat baca teks cerita sekolah dasar. *Jurnal P2M STKIP Siliwangi*, 11(2).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadillah Nasution, U., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran buku cerita digital interaktif pada tema 7 subtema 1 kelas V SD. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 02(01), 22–27
- Hadi, S., dkk. (2025). *Rekayasa Jean. Piaget: Teori perkembangan kognitif dalam konsepsi anak di usia sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 9(1), 158–168.
- Judijanto, L. (2024). *Metodologi research and development (teori dan penerapan metodologi R&D)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kartika, S., Sumantri, M. S., & Dalion, E. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran buku cerita interaktif mengenal emosi pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 258–270.
- Muntu, G. A., & Yanti, P. G. (2023). The effectiveness of problem-based learning snakes and ladder media in social studies for class V elementary school. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1).
- Oktaviani, R., Juliyanto, E., & Muhlisin, A. (2022). Pengaruh scaffolding dalam problem based learning untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 5(1), 1–10.
- Purnomo, H. (2020). *Psikologi Peserta Didik*. Yogyakarta: K-Media.
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan, Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shavira, D. A., Khamdun, & Sutisno, S. N. (2025). Implementing learning-based models to enhance reading comprehension skills in elementary school students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4).
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and practice* (12<sup>th</sup> ed.). Pearson.
- Wong Min Ying, S., & Aziz, A. A. (2023). Scaffolding approach with reading strategies in teaching reading comprehension to rural Year 3 ESL learners in Malaysia. *International Journal of Current Innovations in Advanced Research*, 2(5).