

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN DAN KARTU MISTERI TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MI MIFTAHUL ULUM PANDANARUM**

Siti Sahida Tullah¹, Benny Angga Permadi², Tiara Yuliarsih³

¹PGMI Universitas KH. Abdul Chalim

²PGMI Universitas KH. Abdul Chalim

³PGMI Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

1sahidatullahst@gmail.com, 2bennyangga68@gmail.com,

323204082007@student.uin-suka.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation and influence of the mystery card board learning media on the reading ability of grade V students of MI Miftahul Ulum Pandanarum. This type of research is quantitative Quasi Experiment. With a research sample of class V which amounted to 29 students in the experimental class and 26 students in the control class. Based on the results of data analysis, it was shown that the mystery card board learning media could improve students' reading ability, as evidenced by the average test results on the posttest data of the experimental class of 81.17 while the control class was 69.08, so the average score of students in the experimental class was better than in the control class. Likewise, the independent sample t-test obtained a sig value. (2 tailed) of $0.001 < 0.05$ so that it can be concluded that there is a difference in the average reading ability of students between the experimental class and the control class.

Keywords: *Mystery Card Board Learning Media, Reading Ability, students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan pengaruh media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif Quasi Eksperimen. Dengan sampel penelitian kelas V yang berjumlah 29 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data ditunjukkan bahwa media pembelajaran papan kartu misteri dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, dibuktikan dengan hasil uji rata-rata pada data *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,17 sedangkan kelas kontrol sebesar 69,08 maka rata-rata skor siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada di kelas kontrol. Begitupula dengan *uji independent sample t-test* diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Papan Kartu Misteri, Kemampuan Membaca, siswa

A. Pendahuluan

Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sangat perlu dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa selama proses pembelajaran. Pendidik harus memilih media yang dapat menarik minat bagi siswa agar tidak membosankan dan monoton sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Untuk merancang kegiatan pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa, diperlukan media yang tepat dalam penyampaiannya (Happy Komikesary, 2016). Salah satunya bisa dengan menggunakan media yang menarik seperti menggunakan media papan kartu misteri.

Media pembelajaran dengan menggunakan game dapat diartikan sebagai perencanaan suatu kegiatan pembelajaran yang dimainkan menurut aturan tertentu yang menimbulkan kesenangan, tantangan, dan dapat mengembangkan keterampilan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai adalah media papan kartu misteri. Adapun media pembelajaran ini akan menjadikan siswa tidak bosan sehingga proses dan kemampuan membaca dapat meningkat.

Papan kartu misteri diartikan sebagai media yang menggunakan media gambar dan berisi sebuah kartu misteri dengan diawali pertanyaan-pertanyaan secara acak. Dalam sebuah kartu misteri disediakan sejumlah pertanyaan untuk di berikan secara acak kepada siswa untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan itu pada gambar yang ada di papan tersebut. Dengan cara ini dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami kembali materi apa yang telah disampaikan. Papan kartu misteri dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang berlangsung. Bahkan media ini melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal pertemuan.

Belajar bahasa Indonesia membutuhkan penguasaan empat kemampuan dasar. Empat kemampuan bahasa dasar adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan linguistik dasar adalah di bidang studi bahasa Indonesia. Peran bahasa Indonesia aspek penting dari kehidupan siswa, berbicara menjadi salah satunya dipegang oleh murid. Berbicara adalah cara paling penting

untuk menggunakan bahasa sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman antar orang di lingkungan sekitar. : berkomunikasi secara efektif, seorang pembicara memiliki kuasai struktur kalimat, pengucapan, dan kosakata yang diperlukan. Selanjutnya, tambahan sangat penting untuk memahami materi pelajaran dan konsep kunci yang akan dibahas. Angganti mengklarifikasi bahwa setiap murid memiliki bakat berbicara yang unik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Pandanarum, di sekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarannya yang cukup lengkap, seperti kelas yang cukup nyaman untuk proses belajar mengajar, perpustakaan dan uks yang cukup nyaman, laboratorium komputer, halaman sekolah yang cukup luas dan sarana prasarana yang lainnya, selain observasi, Selain itu, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, kegiatan dilakukan dengan pendekatan konvensional, di mana guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan. Selain itu, para guru di kelas V ditanyai tentang bagaimana pembelajaran dilakukan melalui ceramah dan tanya jawab, dan

bahwa beberapa siswa kurang semangat untuk belajar dan bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru, yang dapat berdampak pada kemampuan membaca siswa. Selain itu, tidak ada yang meneliti penerapan dan penelitian media pembelajaran papan kartu misteri.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devi Rovi'atus Solikhah, bahwasannya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil kemampuan berbicara (Devi Rovi'atus Solikhah, 2023). Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriani Damayanti, yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran papan dan kartu misteri berpengaruh positif yang signifikan terhadap belajar siswa (Fitriani Damayanti , 2020). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Alfiyatun Nisa' yang menyatakan bahwa pengembangan papan dan kartu rahasia berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Alfiyatun Nisa' & Aan Widiyanto, 2023).

Media pembelajaran menggunakan papan kartu misteri adalah hal baru di MI Miftahul Ulum Pandanarum. Untuk itu, akan dilakukan penelitian media pembelajaran berupa papan kartu misteri di mana dengan dipilihnya media tersebut siswa akan terhibur dan menumbuhkan semangat siswa. Tidak hanya itu, dengan media pembelajaran papan kartu misteri siswa dapat lebih antusias, berminat, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan hal tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan Quasi Experiment (eksperimen semu). Eksperimen semu diartikan sebagai eksperimen yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel yang terkait (Masganti Sitorus, 2011). Penelitian menggunakan rancangan atau desain dasar nonequivalent control group design. Di mana kelas A dan B ini memiliki karakteristik yang sama, karena diambil berdasarkan populasi yang sama.

Desain atau rancangan pada penelitian ini, baik kelas A maupun kelas B diberikan tes awal (pretest) yang sama kemudian kelas A diberikan perlakuan dengan media pembelajaran papan kartu misteri sedangkan kelas B diberikan pembelajaran seperti biasa. Selanjutnya kedua kelas diberikan tes akhir (posttest) dan tes akhir tersebut dibandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga pada tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelas. Dengan hal ini bertujuan untuk mengetahui keakuratan karena dapat membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut yang menunjukkan pengaruh yang diberikan (Sugiyono, 2014). Berikut adalah rancangan desain penelitian yang digunakan dalam tabel 3.1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A (Kelas Eksperimen)	O ₁	X ₁	O ₂
B (Kelas Kontrol)	O ₁	X ₂	O ₂

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

Media Pembelajaran Papan Kartu Misteri

Media pembelajaran yang menggunakan papan kartu misteri ketika mengerjakan tugas atau tanya jawab ketika pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran papan kartu misteri siswa terlihat antusias dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas minat dan kemampuan siswa ketika mengerjakan soal. Penggunaan papan kartu misteri dengan menunjukkan gambar serta proses berjalannya pengerjaan soal dalam papan kartu misteri, dengan tujuan melatih siswa untuk mengerjakan soal yang berbentuk media agar terbiasa dengan bentuk soal yang mengharuskan siswa membaca dan memahami terlebih dahulu ketika mengerjakan soal.

1. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan kemampuan kecakapan dalam memahami, membaca, menulis, dan berbicara. Pengukuran kemampuan membaca dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan soal

pilihan ganda terdiri dari 20 soal dan uraian yang terdiri dari 5 soal. Dalam soal ini terdapat 5 aspek kemampuan membaca yang sudah di validasi, sehingga dapat mengukur variabel kemampuan membaca siswa pada saat sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran dengan papan kartu misteri.

a) Pengujian instrument

Pada penelitian ini, instrumen yang diuji berupa soal pilihan ganda yang sebanyak 20 dan soal uraian sebanyak 5. Sebelum digunakan soal divalidasi terlebih dahulu untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang akan digunakan atau valid tidaknya suatu kuesioner. Hasil analisis dari soal media pembelajaran papan kartu misteri sebagai berikut:

1) Validitas isi

Penilaian instrumen dari segi isi dilaksanakan oleh ahli soal yaitu bapak Agung Purwono M.Pd selaku dosen validator dan ibu Widya Yuliningsih, S.Pd selaku wali kelas V Al-Hakam serta bapak Adam

Malik, S.Pd.I selaku wali kelas V Al-Hafizd dengan mengisi lembar validitas dengan serupa daftar checklist. Penilaian instrumen berdasarkan dari segi materi, tujuan dan penggunaan Bahasa yang sesuai dengan siswa, hasil penilaian oleh para ahli didapatkan hasil “valid” sehingga instrumen soal ini dapat digunakan, lembar validasi dapat dilihat pada bagian lampiran.

- 2) Validitas Hubungan Kriteria
- Penilaian hubungan kriteria ini dilakukan setelah validasi isi, di mana dilakukan uji validasi konstruk dari media pembelajaran papan kartu misteri dengan aplikasi SPSS. Berikut tabel hasil uji validasi konstruk. Apabila nilai sig. (2-tailed) > dari r tabel maka dikatakan valid. Adapun r tabel 5% untuk 29 sampel dan r tabel yang dipakai adalah 0,367. Berikut adalah validasi konstruk untuk pilihan ganda

**Tabel 2. Hasil Validasi
Konstruk Uraian**

No	r hitung	r tabel	Kriteria
1	0,679	0,367	Valid
2	0,588		Valid
3	0,458		Valid
4	0,488		Valid
5	0,649		Valid

Berdasarkan tabel di atas, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item tersebut valid. Dengan demikian, instrument soal untuk uraian yang digunakan adalah 5 butir soal.

3) Analisis Reliabilitas

Analisis reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan aplikasi SPSS. Berikut tabel hasil perhitungan analisis reliabilitas pada soal pilihan ganda:

**Tabel 3. Hasil Reliabilitas
Soal Pilihan Ganda**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,614	5

Adapun hasil perhitungan analisis reliabilitas untuk soal uraian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Soal Uraian

No	rata-rata	skor maksimal	TK	Kriteria
1	6.207	8	0,776	sedang
2	6.207		0,776	sedang
3	5.517		0,690	sedang
4	4.828		0,603	sedang
5	5.517		0,690	sedang

Berdasarkan tabel di atas, nilai reliabilitas soal pilihan ganda 0,658 dan uraian 0,614, maka hasil dari reliabilitas soal pilihan ganda dan uraian memiliki tingkat reliabilitas tinggi

- 4) Analisis butir soal
 a) Tingkat kesukaran

Perhitungan

tingkat kesukaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi excel dan dari hasil hitung tingkat kesukaran yang telah didapatkan dikategorikan menurut kriteria yang sudah ditetapkan. Berikut ini adalah rumusan untuk menghitung tingkat kesukaran setiap butir soal pilihan ganda.

Analisis Tingkat kesukaran pada soal uraian sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Tingkat Kesukaran Uraian

Cronbach's Alpha	N of Items
0,658	15

Berdasarkan tabel di atas tingkat kesukaran pada soal pilihan ganda dan uraian dapat dikategorikan menurut kriteria tertentu yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Kriteria Tingkat Kesukaran Pilihan Ganda Dan Uraian

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori	Soal	
		Pilihan ganda	Uraian
0,00 – 0,30	Sulit	-	-
0,31 – 0,70	Sedang	4	5
0,71 – 1,00	Mudah	11	-

Pada tabel di atas dapat dipahami bahwa Tingkat kesukaran pada soal pilihan ganda terdapa 80% berkategori sedang dan 30% berkategori mudah . pada soal uraian terdapat 40% kategori sedang

- b) Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan aplikasi excel dan dari hasil hitung daya pembeda yang telah didapatkan dikategorikan menurut kriteria yang

sudah ditetapkan. Berikut ini rumus daya pembeda pada soal pilihan ganda:

Tabel 7. Hasil Kriteria Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda dan Uraian

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda	Frekuensi	
		Pilihan Ganda	Uraian
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik	-	-
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik	4	2
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup	11	3
$0,00 < DP \leq 0,20$	Buruk	-	-
$DP \leq 0,00$	Sangat buruk	-	-

Berdasarkan pada analisa soal pada penelitian ini, keseluruhan soal yang dipakai uji hipotesis adalah 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Di mana pada soal tersebut sesuai dengan persyaratan tes. Soal tersebut di terapkan untuk menghitung uji hipotesis

Tabel 8. Rekap Hasil Uji Soal Uraian

Uraian					
No soal	Validasi	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Kesimpulan
1	valid	0,614	sedang	baik	Dipakai
2	valid		sedang	cukup	Dipakai
3	valid		sedang	baik	Dipakai
4	valid		sedang	cukup	Dipakai
5	valid		sedang	cukup	Dipakai

a) Pengujian Hipotesis

Penelitian ini memiliki hipotesis pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran papan kartu misteri memiliki pengaruh baik serta meningkatkan kemampuan membaca siswa dari pada pembelajaran Bahasa Indonesia

dengan pembelajaran ceramah, pengujian hipotesis ini menggunakan aplikasi spss. Adapun data yang diperoleh dari instrument penelitian akan disajikan dalam bentuk tabel deskriptif statistik sebagai berikut ini :

Tabel 9. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	29	24	68	47.31	12.051
Post-Test Eksperimen	29	64	96	81.17	8.255
Pre-Test Kontrol	26	24	56	48.15	8.652
Post-Test Kontrol	26	44	84	69.08	12.422
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data output dari SPSS bahwasannya ada perbedaan antara nilai kelas eskperimen dengan kelas kontrol. Pengujian hipotesis data yang selanjutnya di analisis dengan menggunakan uji paired sample T-Test. Dalam uji paired sampel T-Test harus diperhatikan syarat bahwa data harus berdistribusi normal. Maka dari itu, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui normalitas data pretest maupun posttest. Berikut ini adalah hasil data uji normalitas data

Tabel 10. Hasil Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan membaca siswa	Pre-Test	.176	29	.122	.943	29	.117
	Eksperimen						
	Post-Test	.177	29	.141	.954	29	.230
	Eksperimen						
	Pre-Test Kontrol	.202	26	.156	.835	26	.148
Post-Test Kontrol	.193	26	.162	.887	26	.188	

Berdasarkan tabel di atas, nilai sig, >0.05 maka data itu dinyatakan berdistribusi normal. Setelah mengetahui data berdistribusi normal, maka dilanjutkan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Data yang homogen adalah syarat untuk melakukan uji hipotesis. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas.

Tabel 11. Hasil Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan	Based on Mean	1.902	1	53	.174
Membaca	Based on Median	1.168	1	53	.285
Siswa	Based on Median and with adjusted df	1.168	1	48.026	.285
	Based on trimmed mean	1.752	1	53	.191

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh sig 0,191 > 0,05 sehingga dapat dipahami bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan varians data posttest kelas kontrol adalah homogen. Maka dari itu salah satu

syarat untuk melakukan uji hipotesis terpenuhi. Karena syarat terpenuhi, maka selanjutnya melakukan uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui data sebelum dan sesudah. Berikut ini adalah hasil dari uji *paired sample t-test* dengan menggunakan SPSS :

Tabel 12. Hasil Paired Sample T-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-33.882	10.783	2.002	-37.964 -29.761	-16.912	28	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	23.769	7.426	1.456	-26.789 -20.770	16.321	25	.000

Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai sig. (2-Tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata kemampuan membaca siswa untuk pretest eksperimen dan posttest eksperimen (media pembelajaran papan kartu misteri). Dan sama halnya dengan output pair 2 yang diperoleh nilai sig(2-Tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antar rata-rata hasil kemampuan membaca siswa untuk pretest kontrol dan posttest kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

sebelum diberi perlakuan dan saat sesudah diberikan perlakuan. Untuk uji berikutnya dilakukan uji independent sample t-test di mana uji independent sample t-test ini bertujuan untuk menjawab apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa dengan media pembelajaran papan kartu misteri. Berikut ini adalah hasil dari uji

menggunakan pembelajaran ceramah.

PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data peneitian tentang media pembelajara papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa di kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum. Penelitian dilakukan selama empat pertemuan di kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum. Dari empat pertemuan dilakukan bergantian antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dalam satu pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pengambilan data pretest dan dipertemuan selanjutnya dilaksanakan posttest dengan instrument yang telah divalidasikan.

1. Keterlaksanaan media

pembelajaran papan kartu misteri

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan kartu misteri merupakan sesuatu yang baru bagi siswa. Siswa lebih antusias dan terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran

- a) Pertemuan pertama, guru melakukan pretest dengan memberikan soal-soal pilihan

Tabel 11. Hasil Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t Test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	DF	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Lower
Kemampuan Membaca Siswa	Equal variances assumed	1,902	,174	3,702	53	,001	9,249	2,499	4,238	14,261
	Equal variances not assumed			3,653	48,023	,001	9,249	2,526	4,199	14,333

independent sample t-test.

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0.001 < 0,05$ sehingga dapat dipahami bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca siswa antara kelas eksperimen dan kelas control. Dan dari beberapa hasil perhitungan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran papan kartu misteri lebih baik daripada kemampuan membaca siswa dengan

- ganda dan soal-soal uraian, dengan siswa menjawab soal tersebut dengan kemampuan pengetahuan siswa itu sendiri.
- b) Pertemuan kedua, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tentang pengertian iklan, unsur-unsur iklan, ciri-ciri iklan, dan jenis-jenis iklan, selain itu, guru memberikan contoh-contoh iklan yang mudah terlebih dahulu contohnya seperti “jagalah kebersihan “ disini guru menjelaskan tentang iklan tersebut kepada siswa agar siswa mengerti tentang iklan
- c) Pertemuan ketiga, guru memberikan penjelasan iklan dengan menggunakan media papan kartu misteri agar lebih memudahkan siswa dalam memahami tentang iklan, guru menampilkan satu iklan kepada siswa di mana guru meminta siswa untuk menjelaskan makna dari iklan tersebut dan menyebutkan unsur-unsur dan ciri-ciri apa saja yang iklan tersebut gunakan, dengan media papan kartu misteri tersebut guru melakukan game dengan menunjukkan siswa secara acak untuk maju dan mengikuti game tersebut. Setelah itu, guru membuat kelompok, satu kelompok berisi 4 siswa, lalu guru memberikan tugas kepada siswa untuk diskusi sesama teman nya agar mereka lebih paham akan tentang iklan.
- d) Pertemuan Keempat, guru memberikan evaluasi atau tes berupa media pembelajaran papan kartu misteri yang lebih sulit dari pertemuan sebelumnya dengan individu. Siswa harus mampu menguji pemahaman mereka dalam penggunaan iklan dan kemampuan mereka dalam memahami bacaan. Guru memberikan dan memberi penghargaan pada siswa yang berhasil menjawab dengan benar.
- Berdasarkan hasil keterlaksanaan pembelajaran tersebut, siswa dapat belajar dengan baik karena guru menggunakan media pembelajaran papan kartu misteri dengan level yang berbeda dari mudah hingga sulit sehingga

siswa dapat berlatih untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang iklan-iklan yang berbeda dan bagaimana cara membuat sebuah iklan. Selain itu, siswa juga dapat berlatih dalam proses memahami bacaan iklan yang ada. Sehingga media pembelajaran papan kartu misteri dapat diterapkan dalam pembelajaran pada kelas lain.

2. *Pengaruh* media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa di kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum

Pada siswa yang berada di sekolah dasar kelas satu dua tiga berada pada rentangan usia dini dan untuk kelas empat lima enam sudah tidak pada rentangan usia dini. Dimana tingkat perkembangan sudah lebih baik serta sudah mampu untuk memahami antara konsep secara sederhana, akan tetapi proses pembelajaran masih bergantung kepada objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara berlangsung (Samsudin, 2008).

Pembelajaran yang baik adalah tujuan utama dalam dunia

Pendidikan. Dalam rangka mencapai tujuan ini, dibutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Papan kartu misteri adalah salah satu media pembelajaran berupa gambar dan game yang di dalam kota misteri terdapat sebuah pertanyaan. Media pembelajaran papan kartu misteri termasuk media yang aktif yang merupakan pembelajaran mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan memahami materi pembelajaran

a. kelebihan papan kartu misteri

- 1) Media pembelajaran dikemas dengan tampilan yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Membuat siswa lebih aktif, karena siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) lebih simple untuk diajarkan, selain itu dapat melatih ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan

Pada pembelajaran yang dilakukan didapatkan data berupa skor *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung dan dianalisis deskriptif. Hasil dari rata-rata pada kelas eksperimen pada data *posttest* sebesar 81,17 sedangkan di kelas kontrol sebesar 69,08 maka dari hasil yang didapatkan dapat diambil konklusi bahwa rata-rata skor siswa di kelas eksperimen dengan media pembelajaran papan kartu misteri lebih baik daripada di kelas kontrol dengan pembelajaran ceramah. Begitupula dengan *uji independent sample t-test* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0.001 < 0,05$ sehingga dapat dipahami bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

Keterlaksanaan dalam proses pembelajaran di kelas V dapat terlaksana dengan baik dengan perencanaan yang sesuai dengan adanya referensi, serta diperlukan pembelajaran yang disepakati agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan serius dan menyenangkan Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa. Dilihat hasil dari analisis deskriptif pada

kelas eksperimen pada data *posttest* sebesar 81,17 sedangkan di kelas kontrol sebesar 69,08 maka dari hasil yang di dapatkan diambil konklusi bahwa rata-rata skor siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada di kelas kontrol. Maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini dapat dijawab dengan hasil bahwa media pembelajaran papan kartu misteri berpengaruh baik terhadap kemampuan membaca siswa daripada pembelajaran ceramah pada kelas V di MI Miftahul Ulum Pandanarum

SARAN

Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa diperlukan media pembelajaran yang menarik saat berjalannya proses pembelajaran. Pembelajaran dengan media pembelajaran papan kartu misteri dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran agar siswa lebih terlibat dalam belajar dan berani mengemukakan pendapat. Pada penelitian ini disadari bahwa masih sederhana dan masih perlu dikembangkan lagi, maka perlu adanya penelitian lanjut mengenai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdar Djamaluddin and Wardana, Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis

- (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019)
- Albaburrahim, Pengantar Bahasa Indonesia untuk Akademik (Malang: Madza Media, 2019)
- Alfiyatun Nisa' dan Aan Widiyanto, "Pengembangan Media Papan dan Kartu Rahasia (PAKARSA) Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar", (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, 2023).
- Anas Arifin, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008)
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- Anisatul Khusniah "Pengaruh Metode Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Papan Onet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Di Desa Pengit" (Magelang. 2022.).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Basyiruddin Usman Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009),
- Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020),5-37.
- Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCISOD, 2017),
- Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),
- Damayanti and Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Adhikawacana Surabaya."
- Damayanti and Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya."
- Devi Rovi'atus Solikhah, " Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo", (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2023), hlm ii.
- DR. H. Dalman, Mpd, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),
- Esti Ismawati, Faraz Umayya, and Wahjudi Djaja, *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017)
- Fitriani Damayanti "Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan

- Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.1 (2020).
- Hamilatur Rizqiyah, „Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Know Want Learned dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Semarang” (SKRIPSI, Universitas Negeri Semarang, 2015),
- Happy Komikesary, *Peningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar fisika peserta didik pada model pembelajaran cooperative tipe student team achievement division*, (*Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah* 2016), ISSN 2301-7564
- Ida Farida, *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017),
- Itsna Oktaviyanti, Dara Aryanti Amanatulah, Nurhasanah, Setiani Novitasari “*Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*” DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Jemmy Rumengan, *Metodologi Penelitian Dengan SPSS*, (Batam: Uniba Press, 2012)
- Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*, (Medan: IAIN Press, 2011),
- Matondang et al., *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI*.
- Muhammad Asdam, *Bahasa Indonesia (Pengantar Pengembangan Kepribadian dan Intelektual)*. (Makassar: LIPa, 2016
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005)
- Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2014),
- Rahmawati Matondang and others, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI* (Batu: Literasi Nusantara 2021)
- Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008)
- Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. (Jakarta: Litera Prenada MediaGroup, 2008)
- Sugiyono, “*Metode Pendekatan Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*”. (Bandung: Alfabeta. 2014)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian (petunjuk praktis untuk peneliti Pemula)*, (Jogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), cet 4,

Sukardi, *metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

Syofiyah Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Padang: UNP Press, 2007),

Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*