

## ABSTRAK

**Nurul Amadyah, 2023.** *Implementasi Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aco Karumpa dan Pembimbing II Desy Ayu Andira.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, data diolah menggunakan SPSS versi 25 windows, dengan sampel penelitian sebanyak 20 siswa Kelas V. Pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan *Pretest, Treatment/Tindakan* berupa Implementasikan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi", Setelah tindakan selesai, dilakukan *Posttes* pengukuran kemampuan membaca pemahaman siswa sekali lagi. Data ini digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan setelah tindakan.

Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana setelah penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Hal ini menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Melalui penelitian ini, informasi baru tentang penggunaan permainan jelajah budaya Panrita Lopi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V dapat dikumpulkan dan disajikan, sehingga dapat membantu memperluas pemahaman kita tentang strategi pembelajaran yang efektif. Penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keterkaitan antara permainan jelajah budaya dan kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan teori dan model pembelajaran yang lebih baik, yang dapat digunakan oleh para pendidik dan peneliti di masa depan.

**Kata Kunci:** Kemampuan Membaca Pemahaman, Permainan Papan, Jelajah Budaya Panrita Lopi.