

**IMPLEMENTASI PERMAINAN PAPAN "JELAJAH BUDAYA PANRITA
LOPI" DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 131 BONTOBANA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

NURUL AMADYAH

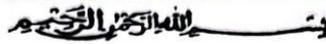
105401105220

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurul Amadyah NIM 105401105220**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M pada tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 15 Mei 2024**.

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

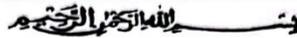
- Panitia Ujian:
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
 2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
 3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
 1. Dosen Penguji :
 1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Dr. B. Syukroni Baso, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurul Amadyah NIM 105401105220**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M pada tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 15 Mei 2024**.

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
 15 Mei 2024 M

- Panitia Ujian:**
- | | | |
|------------------|--|--|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag |
..... |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. |
..... |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharullah, M.Pd. |
..... |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
2. Andi Syamsul Alam, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. B. Syukroni Baso, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd. |
.....

.....

.....

..... |

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





**MAJELIS PERGURUAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Amadyah
NIM : 105401105220
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pamahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil kerja saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 04 Februari 2024



Nurul Amadyah



**MAJELIS PERGURUAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Amadyah

NIM : 105401105220

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pamahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya Menyusun sendiri skripsi saya. (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam Menyusun skripsi, saya selalu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan(plagiat) dalam Menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 04 Februari 2024



Nurul Amadyah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang diperoleh dengan rendah hati dan ketekunan. Firman Allah: 'Dan hendaklah kamu sekalian mempergunakan ilmu yang diberikan kepadamu oleh Allah.' (Surah Al-Baqarah, ayat 269)"

"Tetaplah berjuang dengan tulus, karena sesungguhnya setiap usaha yang baik akan mendatangkan hasil yang indah."

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini untuk:

- ❖ Kedua Orangtua ku tercinta
- ❖ Kepada Keluargaku, Serta teman-temanku
- ❖ Dosen FKIP
- ❖ Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah

Makassar

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.

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, karunia dan hidayah-Nya yang tiada henti-hentinya diberikan kepada kita semua. Tidak lupa salam dan shalawat tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi” Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana” yang penulis buat bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan program (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih serta apresiasi terbesar kepada kedua orang tua penulis Ibu Rosmala, Bapak Suardy. Doa dan dukungan tanpa henti yang telah Ibu dan bapak berikan selalu menjadi kekuatan dan semangat untuk terus maju. Keberhasilan ini adalah buah dari kasih sayang dan pengorbanan Ibu. Terima kasih untuk cinta dan keikhlasan yang luar biasa yang diberikan untuk saya.

Penulis menyadari kesendirian tidak akan dapat menyelesaikan dan melewati segala tantangan serta rintangan dalam menyusun skripsi ini tanpa adanya campur tangan dari berbagai pihak yang telah memberikan kesempatan, motivasi, waktu, pikiran serta banyak doa baik kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini bisa terselesaikan sesuai apa yang penulis harapkan. Untuk itu dengan terselesainya penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada: Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Bapak Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd. selaku ketua

jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Ibu Ernawati, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Aco Karumpa, M.Pd. dan Ibu Desy Ayu Andira, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II. Dengan kerendahan hati, Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang dalam atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada seluruh keluarga besarku, Nenek, Tante, Om, Serta Sepupu-Sepupuku. Terima kasih atas dukungan moral, doa, dan kehadiran kalian dalam setiap tahap perjalanan. Teristimewa sepupu Saya Irwan Subair, Arjumiati, Reski Arwah, Gita, Ahmad Rifai yang banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Perasaan bangga dan bersyukur memiliki keluarga sepenuh hati yang selalu memberikan kekuatan dan semangat. Keberhasilan ini adalah keberhasilan kita bersama.

Terima kasih kepada teman-teman Angkatan 2020 Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas B. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalananku di bangku kuliah selalu senang dan bersyukur bisa mengenal dan menjalin hubungan pertemanan yang hangat dengan kalian. Terkhusus Bau Tiara Hasmar, Witasari, Nurul Qalbi, Isra Auliyah, Qurrata A'yun, Siti Aisyah, Andi Arbaina, Muh Akmal, Raudah Nailati, Dina dan banyak lagi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu.

Serta sahabatku yang banyak memberikan dukungan dan doanya Tenri Olha, Ila Asfira, Aunistri Rahima, Andi Nur Tiara, Wahyuni Ramadhani, Andi Illa, Andi Arista, Tashar Asmawandi, Risfa Elfiana, Rezky Wulandari, Aldi Syuryo, Andi Amil Amrillah dan keluarga besar Goassfour.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan.

Wassalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 04 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Pengertian Membaca Pemahaman	8
2. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca Pemahaman	9
a. Keterampilan Membaca Awal.....	9
b. Kosa Kata	10
c. Konteks Budaya	11
d. Motivasi dan Minat	12
3. Permainan Jelajah Budaya “Panrita Lopi”	13
a. Pengertian.....	13
b. Mekanisme Permainan	14
c. Keunggulan Permainan	15

d. Kekurangan Permainan	15
4. Hubungan Antara Permainan Jelajah Budaya “Panrita Lopi “dan Kemampuan Membaca Pemahaman	15
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	17
a. Bahasa Indonesia di Kelas V	17
b. KKM Mata Pelajaran	19
B. Kerangka Pikir	20
C. Hasil Penelitian Relevan	21
D. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Lokasi Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian	24
D. Desain Penelitian.....	25
E. Variable Penelitian	26
F. Definisi Operasional Variabel.....	26
G. Prosedur Penelitian	27
H. Instrument Penelitian	28
I. Teknik Pengumpulan Data	28
J. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan.....	41
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	49
RIWAYAT HIDUP.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Keadaan Populasi SDN 131 Bontobanna.....	25
Tabel 3. 2	Keadaan Sampel SDN 131 Bontobana	25
Tabel 3. 3	Desain Penelitian.....	25
Tabel 4. 1	Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".....	34
Tabel 4. 2	Statistik Deskriptif Variabel Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.....	36
Tabel 4. 3	Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	37
Tabel 4. 4	Uji Linearitas.....	38
Tabel 4. 5	Uji Hipotesis.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir	21
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	50
Lampiran 2 Observasi Awal.....	51
Lampiran 3 Modul AJar	53
Lampiran 4 Bahan Ajar.....	55
Lampiran 5 LKPD Kelas.....	71
Lampiran 6 Kunci Jawaban LKPD	73
Lampiran 7 Pretest dan Posttest Siswa.....	74
Lampiran 8 Analisis Deskriptif.....	77
Lampiran 9 Uji Normalitass	78
Lampiran 10 Uji Linearitas	79
lampiran 11 Lembar Observasi dan Hasil OBSERVASI.....	80
Lampiran 12 Dokumentasi.....	81
Lampiran 13 Surat Perizinan Penelitian	86
Lampiran 14 Kartu Kontrol.....	90
Lampiran 15 Hasil Turnitin dan Surat Keterangan Babas Plagiat	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masa depan generasi muda. S. Nasution menjelaskan bahwa setiap sekolah mendidik anak menjadi anggota masyarakat yang berguna. (Sujana, 2019). Generasi muda adalah harapan dan aset utama suatu negara, dan melalui pendidikan yang baik, mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Latar belakang pendidikan bagi generasi muda mencakup berbagai faktor dan perubahan dalam konteks pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk meraih kesuksesan pribadi, profesional, dan social.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4 Ayat 5 menyatakan bahwa “pendidikan diselenggarakan melalui pengembangan budaya baca tulis dan berhitung bagi seluruh warga negara” melalui pendidikan baik formal maupun informal. Oleh karena itu, Indonesia harus memposisikan diri sebagai bangsa yang berbudaya literasi dan berinvestasi dalam pembangunan melalui jalur pendidikan baik formal maupun informal, (Astuti, dkk., 2019).

Dalam dunia pendidikan, kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan kunci yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar menyatakan bahwa keterampilan membaca diperoleh dan dipelajari di sekolah (Maulana, dkk., 2017). Dengan mengacu hal

ini memungkinkan siswa untuk memperluas, mengembangkan, dan meningkatkan keterampilan mereka membaca melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kemampuan memahami teks dengan baik tidak hanya memberikan akses ke pengetahuan yang luas, tetapi juga menjadi dasar bagi perkembangan kognitif dan akademik secara keseluruhan. Di era informasi saat ini, teks tersedia dalam berbagai bentuk dan platform digital. Keterampilan membaca pemahaman menjadi semakin penting. Dengan memahami teks dengan baik, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis, meningkatkan kosakata, dan memperluas wawasan mereka. Namun, dalam konteks pendidikan di SDN 131 Bontobana, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V masih perlu ditingkatkan.

Adapun tantangan signifikan dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman di kalangan siswa. Banyak penelitian telah menunjukkan adanya kesenjangan dalam kemampuan membaca pemahaman antara siswa. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami teks yang kompleks, menarik kesimpulan yang tepat, mengidentifikasi informasi penting, atau menyusun gagasan utama dari teks yang dibaca. Masalah ini mempengaruhi prestasi akademik siswa dan dapat berdampak negatif pada kemampuan mereka dalam memperoleh pengetahuan dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Faktor lain yang juga mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa adalah kurangnya minat dan motivasi dalam membaca. Siswa seringkali menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan dan tidak

menarik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca pemahaman.

Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa “...most commonly used to try to engage students fully in learning, is the use of a game or simulation”, selanjutnya yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi. (Setiawati dkk., 2019). Media pembelajaran adalah media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa selama pembelajaran. (Aco Karumpa & Muhammad Dahlan, 2022).

Dalam hal ini, permainan papan menjadi salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Permainan papan sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pendidikan. Permainan papan menawarkan pendekatan belajar yang praktis dan interaktif. Melalui permainan, peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam situasi yang menuntut pemikiran kritis, strategi, dan pengambilan keputusan yang tepat. Ini membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik.

Para peneliti sebelumnya telah mengembangkan dan melakukan penelitian berkaitan dengan media permainan papan untuk membantu siswa dalam

mempelajari sesuatu. Selain itu, permainan papan mempromosikan kemampuan sosial dan komunikasi. Dalam permainan, peserta didik berinteraksi dengan rekan-rekan mereka, berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini mengembangkan keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal, serta membangun kemampuan bekerja dalam tim. Oleh karena itu, penggunaan permainan papan jelajah budaya "Panrita Lopi" Permainan papan memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, permainan papan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, serta strategi pemecahan masalah.

Salah satu permainan papan yang dapat digunakan adalah "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Platform ini akan menjadi sebuah sarana belajar yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Dengan melakukan pendekatan *sosio-dialog* pada anak melalui permainan menarik untuk menyalurkan informasi dan menanamkan jiwa patriotism dalam benak para penerus bangsa. *Gameboard* ini akan mengajak para konsumen untuk menjelajahi setiap daerah dan destinasi wisata budaya yang bersejarah di Kab. Bulukumba. Melalui permainan ini juga, siswa akan ditantang untuk membaca dan memahami teks-teks terkait budaya Panrita Lopi. Mereka akan diberikan pertanyaan, teka-teki, atau tugas yang berkaitan dengan teks-teks tersebut. Siswa harus menggunakan keterampilan membaca pemahaman mereka untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dengan menggunakan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, diharapkan siswa Kelas V SDN 131 Bontobana dapat meningkatkan kemampuan

membaca pemahaman mereka secara efektif. Permainan ini tidak hanya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca, tetapi juga akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, melalui penjelajahan budaya lokal, siswa juga akan lebih menghargai dan mencintai warisan budaya mereka sendiri. Hal ini dapat memperkuat identitas siswa dengan budaya mereka, sekaligus memupuk sikap peduli terhadap warisan budaya dan alam sekitar.

Diharapkan, dengan adanya implementasi permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, siswa Kelas V SDN 131 Bontobana dapat mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman mereka. Melalui pendekatan yang inovatif dan menarik ini, diharapkan siswa dapat meraih hasil belajar yang lebih baik dan menjadi pembaca yang lebih aktif, kritis, dan penuh pemahaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan

membaca pemahaman siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik menggunakan permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi.”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis:

a. Kontribusi pada pengetahuan

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.

b. Pengembangan teori dan model

Penelitian ini 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.

2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada guru mengenai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman siswa. Guru dapat mempelajari dan mengadopsi permainan jelajah budaya Panrita Lopi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan mendapatkan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Melalui permainan jelajah budaya, mereka akan terbiasa dengan berbagai jenis teks dan strategi pemahaman yang relevan. Kemampuan mereka dalam memahami teks secara keseluruhan, mencari informasi penting, dan menghubungkan antara ide-ide dalam teks akan meningkat.

c. Bagi Sekolah

Inovasi pembelajaran: Permainan jelajah budaya "Panrita Lopi" menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran di sekolah, yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah membaca yang bertujuan untuk menangkap gagasan sentral secara mendalam sehingga pembaca merasakan kepuasan tersendiri setelah membaca. (Khaltsum et al., 2023). Kemampuan ini melibatkan pemahaman kata, kalimat, dan hubungan antarparagraf, serta kemampuan mengidentifikasi gagasan utama, inferensi, dan pemecahan masalah yang terkait dengan teks. (Ambarita, dkk., 2021)

Membaca pemahaman merupakan kebutuhan dasar dan kunci keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Sebagian besar pengumpulan data dilakukan oleh siswa melalui kegiatan membaca. Siswa menerima informasi tidak hanya melalui pembelajaran di sekolah, tetapi juga melalui membaca dalam kehidupan sehari-hari (Johan & Ghasya, 2018).

Pemahaman membaca adalah proses memahami isi dari apa yang dibaca, yang mewakili pemikiran, gagasan, pemikiran dan pendapat penulis. Pemahaman membaca adalah proses memahami isi bacaan, karena itu harus dicari cara lain sebagai solusi yang paling tidak dapat mengurangi kesulitan siswa untuk membaca berbagai buku teks bahasa Inggris (Karmani, 2018) dan (Alpian & Yatri, 2022)

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

a. Keterampilan Membaca Awal

Membaca permulaan adalah bacaan pertama yang menjadi landasan yang harus dimiliki siswa dan diberikan kepada siswa khususnya di kelas bawah atau rendah sebagai dasar untuk pembelajaran selanjutnya. Membaca permulaan adalah bacaan pertama yang menjadi landasan yang harus dimiliki siswa dan diberikan kepada siswa khususnya di kelas bawah atau rendah sebagai dasar untuk pembelajaran selanjutnya. (Marzoan, 2018). Siswa perlu memiliki dasar keterampilan membaca yang kuat, termasuk pengenalan huruf, suku kata, dan kata-kata secara keseluruhan. Menurut Rahim (2005:2) Keterampilan membaca permulaan adalah kegiatan atau proses dimana pengolahan teks bacaan menggunakan berbagai keterampilan untuk memahami isi bacaan.

Membaca awal dapat diartikan sebagai tindakan menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh penulis dalam bahasa tulis. Menurut Tarigan dalam Dalman (2014:7) Membaca dini tidak hanya tentang merenungkan kelompok huruf yang membentuk kata, frase, kalimat, paragraf dan wacana, tetapi lebih dari membaca awal adalah tentang kegiatan memahami simbol/karakter/tulisan yang bermakna dan interpretasi untuk mencapai literasi awal. adalah proses yang dilakukan dan digunakan anak untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui kata-kata/bahasa tulis. (Suparlan, 2021)

b. Kosakata

Kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang berbeda termasuk dalam paragraf satu dari guru atau sumber belajar lainnya. Pemeriksaan kosakata yang sangat baik mempengaruhi kemampuan siswa untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Berkat perbendaharaan kata yang cukup, siswa mudah mengungkapkan pendapatnya, mentransfer ide, pikiran dan perasaan kepada orang lain, yang muncul dalam empat kompetensi bahasa yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. (Kurniawati & Karsana, 2020). Sebuah studi tentang hubungan antara pemahaman kata dan membaca (Matje, 2019) menemukan bahwa hubungannya positif dan 35,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Studi yang sama tentang kosakata dan pengetahuan bahasa juga dilakukan oleh (Salfiyani, Darmiany & Musaddat, 2021) dan memberikan hasil yang sangat signifikan dalam hal kosakata dan kompetensi bahasa. Penelitian (Munajah, 2017) juga menemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kosakata dan kemampuan membaca.

Membaca adalah kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang /tanda / tulisan yang bermakna, sehingga pesan dapat diterima pembaca. (Bahri, 2017). penelitian yang juga dilakukan oleh (Muhyidin, 2018) menyatakan bahwa ada hubungan positif antara kosakata dan pemahaman membaca. Menurut (Laily, 2014), tujuan membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi, termasuk isi dari apa yang

dibaca dan memahami makna dari apa yang dibaca. Selain itu, tujuan membaca adalah untuk memperoleh fakta yang terperinci, memahami ide pokok, mempelajari episode atau latar, mengorganisasikan cerita, membuat kesimpulan, mengkategorikan dan mengklasifikasikan, mengevaluasi dan membandingkan.

c. Konteks budaya

Pengetahuan tentang budaya lokal dan budaya yang ditemukan dalam teks dapat membantu siswa memahami konteks dan makna yang terkandung dalam teks. Menurut Alexon (2010), pembelajaran berbasis budaya adalah pembelajaran yang mengintegrasikan budaya ke dalam proses pembelajaran, dan salah satu bentuknya harus menekankan pembelajaran dengan budaya. Pembelajaran berbasis budaya lokal, siswa bukan sekedar meniru atau menerima saja informasi yang disampaikan tetapi siswa menciptakan makna, pemahaman, dan arti dari informasi yang diperolehnya. (Dwipayana et al., 2020). Dengan belajar bersama budaya, siswa tidak terasing dari budaya lokalnya dan meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

Selain itu, Sutarno (2012) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya didasarkan pada pengakuan budaya sebagai bagian mendasar dari pendidikan, ekspresi dan komunikasi ide, dan pengembangan pengetahuan. Pembelajaran berbasis budaya sangat bermanfaat dalam konteks proses dan hasil pembelajaran serta pentingnya bahan observasi

untuk memahami konsep pengetahuan dalam budaya (etnis) lokal. (Awe & Moma, 2021)

d. Motivasi dan minat

Minat merupakan kecenderungan untuk dan menyukai beberapa kegiatan, jika seseorang berminat terhadap suatu kegiatan maka dia akan memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan senang. (Triyono, 2019). Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan menuntut setiap siswa memiliki kemampuan baca dan tulis yang lebih, dengan tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang cukup untuk dapat bersaing dan mengikuti perkembangan zaman. (Rohim & Rahmawati, 2020). Membaca merupakan kebutuhan setiap siswa dan kemajuan didalam kosakata dan tata bahasa yang berlangsung selama sekolah dasar. (Tarigan, 2019). Minat siswa terhadap teks dan motivasi mereka untuk membaca memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Setelah memilih jenis soal, langkah selanjutnya yaitu memulai membuat soal. Minat membaca adalah keinginan atau kecenderungan (passion) yang tinggi untuk membaca (Siregar, 2004). Definisi ini sesuai dengan pendapat Darmono bahwa minat baca adalah kecenderungan minat membaca untuk memotivasi seseorang melakukan sesuatu tentang membaca (Darmono, 2001; 182). Minat membaca tumbuh pada setiap siswa.

Untuk meningkatkan minat baca perlu memperhatikan setiap individu. Membaca adalah keinginan, dan keinginan mengarah pada

kemajuan dan kesuksesan. Siswa sekolah dasar dapat merangsang minat membaca dengan cara membaca, karena mereka duduk di sekolah dasar dan banyak membaca, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dan kemampuan membaca dengan aliran pemikiran dan minat membaca siswa meningkat dan dikembangkan lebih lanjut. . sehingga kebiasaan membaca dapat menyebabkan peningkatan pengetahuan yang lebih luas. (Elendiana, 2020)

Dalam kegiatan yang meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar diharapkan adanya minat baca yang tinggi dari siswa itu sendiri, juga dari guru dan orang lain. Namun demikian, tumbuhnya minat membaca di kalangan anak sekolah, khususnya usia sekolah dasar, saat ini masih kurang memuaskan, kurangnya keinginan, kemauan dan dorongan dari siswa itu sendiri untuk mengembangkan kata-kata dan membaca bahasa tulis.

3. Permainan Jelajah Budaya “Panrita Lopi”

a. Pengertian Panrita Lopi

Permainan jelajah budaya yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya dan tradisi lokal kepada siswa. Jelajah Butta Panrita Lopi merupakan ide cemerlang selaku anak bangsa peduli budaya. Platform ini akan menjadi sebuah sarana belajar yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Dengan melakukan pendekatan *sosio-dialog* pada anak melalui permainan menarik untuk menyalurkan informasi dan menanamkan jiwa patriotism dalam benak para penerus bangsa.

Gameboard ini akan mengajak para konsumen untuk menjelajahi setiap daerah dan destinasi wisata budaya yang bersejarah di Kabupaten Bulukumba.

Gameboard ini, di kemas dengan unik dan menarik agar anak-anak tidak bosan bermain dalam mempelajari situs budaya daerah di Kabupaten Bulukumba. permainan ini dapat di gelar dalam lingkup umum yang akan memberikan banyak manfaat bagi banyak kalangan yakni edukasi budaya, sosialisasi utama dan psikologi anak. Hal ini akan berpengaruh baik bagi stimulan anak dalam mempelajari, mengembangkan dan memanfaatkan kekayaan budaya sejak dini.

b. Mekanisme permainan

Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi adalah permainan papan yang menggabungkan unsur petualangan dan pembelajaran mengenai warisan budaya Kabupaten Bulukumba. Pemain akan menjelajah tempat-tempat wisata budaya dan belajar tentang sejarah, seni, dan budaya daerah tersebut sepanjang perjalanan. Setiap pemain akan memiliki karakter unik yang mewakili Panrita Lopi (penjelajah budaya) dan berkompetisi untuk menjadi penjelajah budaya terbaik. Adapun komponen permainan ini:

- 1) Papan Permainan
- 2) Kartu Tantangan
- 3) Kartu Kejutan
- 4) Modul Buku Panduan
- 5) Koin atau Poin

6) Barcode Jelajah

c. Keunggulan permainan

Permainan ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari budaya lokal. Karya ini nantinya akan memperkenalkan situs wisata budaya di Kabupaten Bulukumba baik benda maupun tak benda yang dapat dimainkan banyak kalangan. Sehingga kawasan wisata budaya bersejarah yang nyaris dan mungkin terlupakan kembali aktif dan dikenal masyarakat bahkan ke mancanegara. Sehingga, selain mabuk informasi permainan ini juga akan menanamkan semangat karakter kebudayaan sejak dini.

d. Kekurangan permainan

Keterbatasan Lokalitas, permainan ini terbatas pada Kabupaten Bulukumba, yang berarti hanya budaya dan destinasi wisata budaya dari daerah ini yang akan dikenalkan kepada pemain. Hal ini dapat membatasi pemahaman siswa tentang keragaman budaya yang ada di luar daerah tersebut. Keterbatasan secara lokalitas sesungguhnya menjadi keunikan dan kelebihan. Dikatakan memiliki kelebihan karena siswa dapat mempelajari sedcara kontekstual sumber-sumber bacaan tersebut.

4. Hubungan Antara Permainan Jelajah Budaya “Panrita Lopi” dan Kemampuan Membaca Pemahaman

Papan permainan jelajah budaya "Panrita Lopi" dan kemampuan membaca pemahaman tidak memiliki hubungan langsung. Namun, kemampuan membaca pemahaman dapat digunakan sebagai keterampilan

yang berguna dalam memahami dan berinteraksi dengan papan permainan tersebut.

"Papan Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi" adalah sebuah permainan yang didesain untuk mengajarkan tentang budaya dan tradisi tertentu. Ini bisa melibatkan pertanyaan, tantangan, atau informasi yang terkait dengan budaya Panrita Lopi. Kemampuan membaca pemahaman dapat membantu pemain dalam memahami petunjuk, teks, atau informasi yang terdapat dalam papan permainan.

Dalam permainan seperti "Panrita Lopi", pemain perlu membaca teks yang menjelaskan aturan permainan, petunjuk, atau informasi mengenai budaya yang sedang dijelajahi. Mereka juga dihadapkan pada pertanyaan atau teka-teki yang memerlukan pemahaman teks untuk menjawab dengan benar. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan membantu pemain untuk memahami dan merespon dengan tepat terhadap berbagai aspek dalam permainan.

Selain itu, kemampuan membaca pemahaman juga akan membantu pemain dalam memahami konteks dan mengaitkan informasi yang terdapat dalam permainan dengan pengetahuan budaya mereka sendiri. Ini memungkinkan pemain untuk mengaitkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam permainan dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki.

Dalam kesimpulannya, papan permainan jelajah budaya "Panrita Lopi" dirancang untuk mengajarkan tentang budaya dan tradisi tertentu,

kemampuan membaca pemahaman dapat membantu pemain dalam memahami dan berinteraksi dengan papan permainan tersebut dengan lebih baik.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berprestasi dalam masyarakat yang menemukan serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. (Kurniawati & Karsana, 2020)

Pada Kelas V di SD, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia secara efektif dan tepat. Berikut ini adalah beberapa topik yang biasanya diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas V:

1) Membaca dan Menulis

Siswa akan terus melatih kemampuan membaca dan menulis melalui berbagai teks dan jenis tulisan. Mereka akan belajar membaca dan memahami teks naratif, deskriptif, dan ekspositori yang lebih kompleks. Selain itu, mereka juga akan mengembangkan kemampuan menulis dengan menghasilkan berbagai jenis tulisan seperti cerita pendek, puisi, surat, dan laporan.

2) Tata Bahasa dan Kosakata

Siswa akan mempelajari kaidah tata bahasa yang lebih kompleks, seperti penggunaan tenses, penggunaan kata ganti, kalimat majemuk, dan sebagainya. Mereka juga akan melatih penggunaan kosakata yang lebih luas dan spesifik untuk memperkaya pemahaman dan ekspresi bahasa mereka.

3) Komunikasi Lisan

Siswa akan diajak untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, presentasi, dan permainan bahasa untuk melatih kemampuan berbicara mereka. Mereka akan mempelajari cara menyampaikan pendapat, bertanya, dan merespon dengan baik dalam berbagai situasi komunikasi.

4) Membaca dan Menafsirkan Teks

Siswa akan belajar membaca dan menafsirkan berbagai jenis teks, seperti cerita fiksi, berita, iklan, dan teks informatif lainnya. Mereka akan melatih kemampuan memahami ide utama, informasi rinci, dan makna tersirat dalam teks.

5) Membaca Pemahaman

Siswa akan mengembangkan kemampuan membaca pemahaman dengan cara menganalisis dan menyimpulkan informasi dari teks yang mereka baca. Mereka akan belajar mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam teks, seperti tokoh, alur, tema, dan pesan moral.

6) Keterampilan Berbahasa Lainnya

Selain itu, siswa juga akan dilatih dalam keterampilan berbahasa lainnya seperti mendengarkan dengan baik, mengucapkan kata-kata dengan benar, dan menggunakan intonasi yang tepat saat berbicara.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD kelas V biasanya disajikan melalui berbagai metode dan strategi, termasuk ceramah, diskusi kelompok, permainan bahasa, pembacaan berbagi, dan tugas-tugas menulis. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan penguasaan bahasa siswa secara menyeluruh.

b. Kriteria Kelulusan Minimum Mata Pelajaran

Kriteria ketuntasan minimum di SD Negeri 131 Bontobana untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah 71. Jika siswa yang hasil belajarnya 71 maka bisa dinyatakan lulus atau baik. Jika siswa yang hasil belajarnya masih di bawah 71 maka hasil belajarnya masih cukup, atau kurang kurang pada mata pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia.

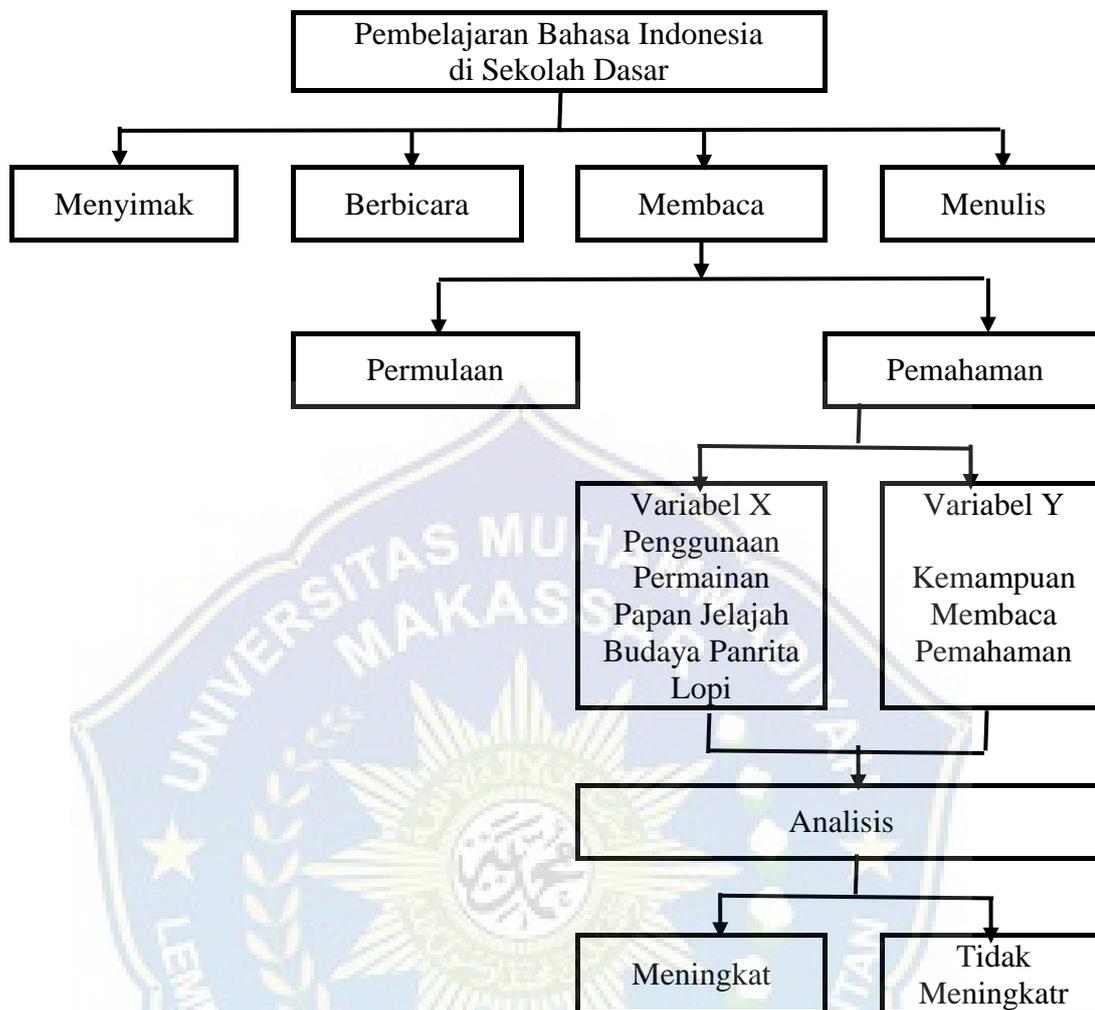
Beberapa kriteria yang sering dijadikan acuan dalam menilai keulusan atau kelulusan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD antara lain:

- 1) Penguasaan Membaca: Siswa diharapkan dapat membaca dengan lancar dan memahami teks dengan baik. Mereka harus mampu membaca teks dengan kecepatan dan pemahaman yang memadai untuk tingkat usia mereka. Ini meliputi kemampuan membaca kata-kata yang tidak dikenal, memahami struktur kalimat, dan menarik informasi utama dari teks.

- 2) Penguasaan Menulis: Siswa diharapkan mampu menulis dengan benar, menggunakan kaidah tata bahasa yang tepat, dan mengungkapkan ide-ide secara jelas. Mereka harus dapat menulis kalimat yang gramatikal, mengorganisir paragraf dengan baik, dan mengungkapkan gagasan dengan pengetahuan kata yang memadai.
- 3) Penguasaan Tata Bahasa: Siswa diharapkan memahami tata bahasa dasar, termasuk penggunaan kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, serta penggunaan tanda baca yang tepat. Mereka juga diharapkan mampu menerapkan tata bahasa tersebut dalam berbicara dan menulis.
- 4) Penguasaan Kosakata dan Ejaan: Siswa diharapkan memiliki kosa kata yang memadai dan dapat mengaplikasikan ejaan yang benar dalam menulis. Mereka harus mengerti arti kata-kata yang umum digunakan dalam Bahasa Indonesia serta mampu menggunakan ejaan yang sesuai.
- 5) Pemahaman dan Penafsiran Teks: Siswa diharapkan mampu memahami teks yang diberikan, termasuk fiksi dan non-fiksi. Mereka harus dapat mengidentifikasi ide utama, menyimpulkan informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan teks yang dibaca atau didengarkan

B. Kerangka Berpikir

Sehubungan dengan pemikiran ini, peneliti membuat kerangka pemikiran yang dapat menggambarkan ruang lingkup penelitian ini sebagaimana tergambar pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu, penelitian oleh (Ambarita dkk., 2021) dengan judul “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa Kelas III SD Negeri 3 Negri Kaler memiliki kemampuan yang cukup dalam kemampuan pemahaman literal dan tergolong kurang dalam kemampuan pemahaman interpretatif, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif.

Penelitian oleh (Wulandari, dkk., 2021) dengan judul “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Multiliterasi Siswa Sekolah Dasar”, Hasil penelitian menunjukkan kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran multiliterasi siswa Kelas V SDN 3 Negeri Kaler kurang dari 60% pada pemahaman literal, inferensial dan kreatif. Empat siswa berkategori cukup pada pemahaman kritis yaitu $> 60\%$.

Penelitian oleh (Gunarwati, dkk., 2021) hasil penelitian ini kemampuan membaca pemahaman siswa SDN Tunas Harapan dengan berbasis daring dalam kategori cukup, untuk nilai tertinggi siswa pada tes ini yaitu nilainya 90 sedangkan nilai terendah 25.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir hipotesis pada penelitian ini adalah Menggunakan permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" secara teratur dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V SDN 131 Bontobana

Adapun rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ Melawan } H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

H_1 = Hipotesis terdapat pengaruh

H_0 = Hipotesis tidak terdapat pengaruh

μ = Rata-rata kelompok

\neq = Tidak sama dengan

$>$ = Lebih besar

H₀: Tidak ada peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi pada siswa kelas V SDN 131 Bontobana.

H₁: Terdapat peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi pada siswa kelas V SDN 131 Bontobana



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan atau intervensi terhadap kelompok subjek yang terlibat dalam penelitian. Dalam hal ini, perlakuan yang diberikan adalah permainan jelajah budaya Panrita Lopi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana.

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 131 Bontobana. Bontobana, Kelurahan Tanuntung, Kecamatan Herlang, Kabupaten Bulukumba pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan kelompok individu, objek, atau elemen yang memiliki karakteristik atau ciri tertentu dan menjadi fokus penelitian. Populasi adalah target dari penelitian itu sendiri, Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana.

Tabel 3. 1 Keadaan Populasi SDN 131 Bontobanna

Kelas	Jumlah siswa
Kelas V	20

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang diambil dari populasi yang digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Pengambilan sampel dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dari sebagian anggota populasi, dan analisis yang dilakukan pada sampel digunakan untuk membuat inferensi atau kesimpulan mengenai seluruh populasi. Sampel penelitian ini terdiri dari keseluruhan siswa kelas V berjumlah 20 siswa.

Tabel 3. 2 Keadaan Sampel SDN 131 Bontobana

Terdiri Kelas	Perlakuan	Perempuan	Laki-Laki	Jumlah Siswa
V	Eksperimen	9	11	20

D. Desain Penelitian

Tabel 3. 3 Desain Penelitian

$O_1 X O_2$

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pretest* , Untuk Mengukur Hasil Tes Siswa Kelas V Sebelum Diberikan Perlakuan.

X : Penggunaan Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi

O_2 : Nilai *Posttest* , Untuk Mengukur Hasil Tes Siswa Kelas V Setelah Digunakan Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".

2. Variabel Terikat (*Dependent variable*)

Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana. Variabel Terikat Dilambangkan Dengan Huruf Y.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah penjelasan yang spesifik dan terukur mengenai bagaimana suatu variabel akan diukur dalam konteks penelitian atau eksperimen tertentu. Dalam hal ini, kita akan menjelaskan Definisi Operasional Variabel untuk " Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana."

1. Pengukuran Kemampuan Membaca Pemahaman:

a. Skor tes membaca pemahaman

Pengukuran berdasarkan hasil tes yang mencakup pertanyaan-pertanyaan terkait pemahaman teks yang dibaca oleh siswa sebelum dan setelah mereka terlibat dalam permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi.

b. Waktu membaca

Pengukuran waktu yang dibutuhkan siswa untuk membaca teks tertentu sebelum dan setelah permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi.

2. Implementasi Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi

a. Partisipasi siswa

Melibatkan siswa dalam permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi dengan melibatkan mereka dalam kegiatan eksplorasi, penelitian, dan interaksi dengan materi-materi yang terkait dengan budaya Panrita Lopi.

b. Frekuensi dan durasi permainan

Mengukur seberapa sering permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi dijalankan dan berapa lama siswa terlibat dalam permainan tersebut. Dengan menggunakan definisi operasional variabel yang jelas dan terukur seperti di atas, penelitian tentang " Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana " dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mengukur dampak permainan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini adalah:

1. Kelompok eksperimen akan menerima intervensi berupa permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" sebagai tambahan dalam pembelajaran. Berikut link untuk mengakses video: <https://youtu.be/ZE0yRcw9P8s?si=O3yeXv-ws7laKWqD>
2. Periode intervensi akan berlangsung selama beberapa minggu untuk memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk beradaptasi dengan intervensi. Berikut link untuk mengakses video: <https://youtu.be/WVAacWsJifQ?si=ED1VkiJrWkHIDkgC>

3. Setelah periode intervensi berakhir, tes akhir akan diadakan. Berikut link untuk mengakses video: https://youtu.be/PM_GxXjzmG4?si=V9_9jJIJw395QEk7

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. (Sukendra & Atmaja, 2020). Instrumen ini mencakup beberapa pertanyaan dan pernyataan yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data terkait Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. *Pretest*

Melakukan pengukuran awal terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum intervensi dilakukan. Pengumpulan data ini berfungsi sebagai data dasar atau data *pretest* untuk dibandingkan dengan data *posttest* setelah intervensi.

2. *Treatment/Tindakan*

Implementasikan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pastikan intervensi dilakukan dengan konsisten dan terkontrol agar hasilnya dapat diandalkan.

3. *Posttest*

Setelah tindakan selesai, dilakukan pengukuran kemampuan membaca pemahaman siswa sekali lagi. Data ini akan digunakan untuk membandingkan hasil sebelum dan setelah tindakan.

J. Teknik Analisis Data

1. Data dari tes awal dan tes akhir akan dianalisis secara statistic deskriptif untuk melihat perbedaan antara kedua kelompok.
2. Uji t digunakan untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
3. Jika terdapat perbedaan yang signifikan, penelitian ini akan menyimpulkan bahwa permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V SDN 131 Bontobana.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Gambaran secara umum pada penelitian yang dilakukan di SD Negeri 131 Bontobana. Kelurahan Tanuntung, Kecamatan Herlang, Kabupaten Bulukumba. Penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimana implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana? dan tujuan penelitian yaitu: Untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik menggunakan permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi.

Adapun Komponen-Komponen dalam permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi":

- a. Papan Permainan: Papan berisi tempat-tempat wisata budaya di Kabupaten Bulukumba
- b. Kartu Daerah: Berisi Sejarah singkat daerah tersebut dan harga hak milik serta tiket wisatanya.

- c. Kartu Jelajah: Berisi pertanyaan terkait budaya, sejarah, dan seni di Kabupaten Bulukumba.
- d. Kartu Panlop: Kartu yang berisi bonus dan hukuman yang dapat memengaruhi perjalanan pemain.
- e. Modul Buku Panduan: Buku panduan yang menjelaskan aturan permainan, informasi tentang tempat wisata, dan jawaban untuk pertanyaan pada kartu jelajah.
- f. Uang Mainan: Pemain mendapatkan sejumlah uang sebagai imbalan atas pencapaian tertentu dalam permainan.
- g. Barcode Jelajah: Kode QR yang dapat dipindai oleh pemain untuk mengakses informasi tambahan tentang tempat wisata budaya melalui aplikasi ponsel.

Aturan dan Cara Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi:

- a. Permainan LABU PANLOP dimainkan oleh maksimal 4 orang pemain
- b. Mula-mula setiap pemain dibagikan semua jenis uang
- c. Terdapat satu dadu yang digunakan
- d. Pemain bergantian melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang dapat mereka ambil.
- e. Pemain kemudian bergerak sesuai dengan angka dadu dan mendarat di tempat yang sesuai pada papan.
- f. Jika pemain mendarat di tempat wisata budaya atau daerah yang belum menjadi hak milik pemain lain maka pemain dapat membeli atau langsung melanjutkan permainan

- g. Jika pemain mendarat di daerah yang terdapat gambar kartu jelajah maka Pemain harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas pada kartu jelajah. Jika berhasil, mereka mendapatkan uang mainan.
- h. Jika pemain mendarat di tempat dengan kartu Panlop, pemain harus mengambil dan mengikuti instruksi pada kartu tersebut.
- i. Permainan berlanjut dengan pemain bergerak di sekitar papan, menjawab pertanyaan, dan mengumpulkan uang.
- j. Pemain akan masuk penjara apabila mendarat pada kotak penjara nomor 12.
- k. Cara keluar dari penjara adalah membayar denda sebanyak LB 75.000 atau mendapatkan dadu dengan angka enam.
- l. Pemain dapat menggunakan uang untuk mendapatkan keuntungan tertentu dalam permainan, seperti menghindari situasi buruk atau memperoleh bonus tambahan.
- m. Permainan berakhir ketika salah satu pemain mencapai titik akhir pada papan permainan atau saat waktu tertentu telah habis. Pemain dengan jumlah poin atau uang terbanyak adalah pemenangnya

Berdasarkan variabel penelitian di mana (X) ialah Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi", yang merupakan media yang digunakan dalam penelitian dan di implementasikan kepada 20 siswa Kelas V SDN 131 Bontobana yang merupakan sampel dalam penelitian ini. Kemudian, variabel (Y) adalah kemampuan membaca pemahaman yang diukur menggunakan tes yang diberikan kepada 20 siswa yang merupakan sample penelitian SDN 131 Bontobana. Data dikumpulkan dengan melakukan pretest

awal sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen. Setelah perlakuan selesai, dilakukan posttest untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan permainan papan jelajah budaya panrita lopi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest kelas eksperimen. Hasil analisis dapat menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, dilaksanakan pengukuran awal terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum pelaksanaan intervensi. Pengukuran tersebut dilakukan melalui pemberian teks bacaan kepada siswa, yang kemudian diikuti dengan permintaan kepada siswa untuk menjelaskan makna dari teks yang telah mereka baca. Dengan demikian, langkah awal ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum mereka menerima bantuan atau intervensi dalam meningkatkan keterampilan membaca mereka.

Hasil pengukuran awal ini nantinya akan menjadi landasan penting dalam menilai efektivitas intervensi yang akan diberikan kepada siswa. Dengan mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa, penelitian ini dapat mengukur sejauh mana perubahan dan peningkatan yang dapat dicapai melalui program intervensi yang telah dirancang. Dengan demikian, pengukuran awal ini merupakan tahap kritis dalam rangka mencapai tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

a. Analisis Deskriptif

1) Analisis Deskriptif Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".

Variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh dari *pretest* yang diberikan kepada siswa sejumlah 20 siswa yang selanjutnya data tersebut diolah dengan bantuan program SPSS (*Statistic Package Fo Sosial Science*) *For Winows*. Berdasarkan data pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".	20	23	65	88	77.55	6.386
V alid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, (2023)

Berdasarkan hasil pengolahan data untuk analisis deskriptif pada variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi", sebagaimana terlihat pada Tabel 4.1, maka diperoleh nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 88, nilai terendah (*minimum*) sebesar 65, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77.55 dan nilai standar deviasi sebesar 6.386. Distribusi frekuensi untuk variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh dengan bantuan program SPSS (*Statistic Package For Sosial Science*).

Setelah mendapatkan data awal, tindakan yang dijalankan adalah memanfaatkan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Permainan ini dirancang dengan cermat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih antusias dan bersemangat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan literasi siswa, sekaligus menunjukkan pentingnya pendekatan inovatif dalam pendidikan.

Selain itu, permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemahaman mereka terhadap bahan bacaan. Dengan mengintegrasikan unsur budaya dalam permainan ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan memahami berbagai informasi terkait budaya Panrita Lopi.

Selanjutnya, dilaksanakan uji posttest guna mengukur tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran menggunakan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi." Hasil posttest ini menjadi salah satu tolok ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan permainan papan sebagai alat pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana permainan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, serta apakah penggunaan elemen budaya lokal dalam permainan dapat memberikan dampak positif terhadap proses

pembelajaran mereka. Berdasarkan pengelolaan data yang telah dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Variabel Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana	20	17	80	97	88.70	4.879
Valid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, (2023)

Setelah melaksanakan tindakan berupa penggunaan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, hasil yang diperoleh sangat menarik. Nilai terkecil (Minimum) yang dicapai oleh siswa adalah sebesar 80, sedangkan nilai tertinggi (Maximum) mencapai 97. Dalam hal nilai rata-rata (mean), mendapatkan angka 88,70 dengan nilai standar deviasi sebesar 4.879. Hasil ini 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.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengevaluasi apakah variabel bebas dan variabel terikat dalam model regresi mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk melaksanakan uji ini, peneliti menggunakan analisis statistik Kolmogrov-Smirnov (K-S). Hasil dari perhitungan Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan

aplikasi SPSS kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi α (0,05). Jika hasil $\text{Sig} > \alpha$ (0,05), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, menunjukkan bahwa data tersebut mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, jika $\text{Sig} < \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, mengindikasikan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal. Rangkuman hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 3 Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.53042761
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.133
	Negative	-.173
Test Statistic		.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		.120 ^c

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2023)

Dalam penelitian ini, dapat diamati melalui tabel bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) data sebesar 0,120. Nilai ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menghasilkan angka yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (5%). Oleh karena itu, berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dianggap terdistribusi secara normal.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan proses penting untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen yang diteliti. Tujuan utama pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa asumsi-asumsi yang mendasari model statistik yang digunakan dapat

dipenuhi. Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti menggunakan *SPSS versi 25 for Windows* untuk melakukan analisis uji linear.

Hasil pengujian ini, khususnya dengan mengevaluasi nilai deviasi linearitas pada tabel ANOVA, akan membantu menggambarkan apakah hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) linier atau tidak. Oleh karena itu, pengujian linearitas merupakan langkah awal yang penting dalam analisis data untuk memastikan validitas model statistik yang digunakan dalam penelitian ini. Penting juga untuk dicatat bahwa dalam konteks penelitian, korelasi linier atau hubungan antara variabel independen dan variabel dependen merupakan aspek yang sangat diinginkan. Keberhasilan eksperimen linier ini akan memberikan dasar yang kuat untuk analisis dan interpretasi lebih lanjut terhadap hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menjawab pertanyaan spesifik yang diajukan, tetapi juga untuk memastikan bahwa metode statistik yang digunakan paling sesuai untuk mendeteksi hubungan antar variabel tersebut secara objektif dan tepat. Hasil pengujian linearitas data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 4 Uji Linearitas

Data	F hitung	Sig	Keterangan
Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa	1,135	0,41	Terdapat Peningkatan linear

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)

Dalam penelitian ini, hasil uji linearitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,41, yang jauh lebih besar daripada tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya (0,05). Selain itu, dengan perbandingan antara F hitung sebesar 1,135 dan F tabel, kita dapat menyimpulkan bahwa implementasi permainan ini mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan linear dalam kemampuan membaca pemahaman siswa, dengan implikasi positif terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.

Lebih lanjut, jika F tabel lebih kecil daripada F hitung, hal ini menegaskan adanya peningkatan linear yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa sebagai akibat dari penggunaan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi". Hasil ini memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam membaca dan memahami teks. Sebagai hasilnya, metode ini dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam konteks pembelajaran, yang dapat membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan membaca mereka secara keseluruhan.

d. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas sesuatu permasalahan yang telah dirumuskan. Hipotesis ini harus diuji kebenarannya secara empiric, Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji t. Pengujian ini

dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi (X) terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa (Y). Jika nilai signifikansi $> 0,025$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel, Namun jika nilai signifikansi $< 0,025$ maka ada pengaruh yang signifikan antara variabel. Hasil pengujian data dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 5 Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	39.335	7.743	.833	5.080	.000
	Penggunaan permainan papan jelajah	.637	.100	.833	6.396	.012

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)

Dalam penelitian ini, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,012, yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,025. Selain itu, nilai t hitung sebesar 6,396 juga jauh lebih besar daripada nilai t tabel yang seharusnya 2,100. Hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman setelah penerapan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" kepada siswa kelas V di SDN 131 Bontobana. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) diterima, sementara hipotesis nol (H0) ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini berjudul Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana. 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.

Penggunaan permainan papan jelajah budaya "Panrita Lopi" memiliki sifat yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, permainan papan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, kritis, serta strategi pemecahan masalah. Implementasi permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi, siswa kelas V SDN 131 Bontobana mencapai peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum tindakan dilakukan telah dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis ini terdokumentasikan dalam Tabel 4.1, yang menunjukkan beberapa statistik penting sebagai berikut:

1. Nilai Tertinggi (Maximum): 88
2. Nilai Terendah (Minimum): 65

3. Nilai Rata-Rata (Mean): 77.55

4. Nilai Standar Deviasi: 6.386

Hasil analisis ini mencerminkan variasi dalam kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum intervensi. Nilai tertinggi adalah 88, sedangkan nilai terendah adalah 65, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 77.55. Standar deviasi sebesar 6.386 mengindikasikan tingkat penyebaran atau variasi data di sekitar nilai rata-rata.

Selanjutnya, distribusi frekuensi untuk variabel "Penggunaan Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi" telah dianalisis menggunakan program SPSS (Statistical Package for Social Science). Berdasarkan hasil uji linearitas menunjukkan bahwa implementasi permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,41 > 0,05$ dan F hitung $1,135 < F$ table maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. (Hasan et al., 2021).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" berdampak positif terhadap kemampuan membaca

pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana. Dalam penelitian ini, data nilai siswa diukur untuk mengukur efektivitas permainan tersebut. Berikut adalah uraian untuk hasil penelitian tersebut:

1. Nilai Terkecil (Minimum): 80
2. Nilai Tertinggi (Maximum): 97
3. Nilai Rata-Rata (Mean): 88,70
4. Nilai Standar Deviasi: 4,879

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh oleh siswa setelah penggunaan permainan adalah sebesar 80. Ini menunjukkan bahwa bahkan siswa dengan kemampuan rendah mengalami peningkatan dalam membaca pemahaman. Nilai tertinggi sebesar 97 setelah penerapan permainan. Ini menunjukkan bahwa permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dapat merangsang kemampuan belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah sebesar 88,70. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman setelah menggunakan permainan papan tersebut. Standar deviasi sebesar 4.879 menggambarkan sejauh mana data tersebar dari nilai rata-rata. Semakin kecil standar deviasi, semakin homogen distribusi data. Standar deviasi yang relatif rendah ini menunjukkan bahwa hasil penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik.

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. Dengan nilai rata-rata yang tinggi dan standar deviasi yang rendah, hasil ini memberikan indikasi bahwa permainan ini konsisten memberikan manfaat positif kepada seluruh siswa dalam meningkatkan pemahaman membaca mereka.

Selain itu, nilai standar deviasi yang rendah mengindikasikan bahwa permainan papan ini secara konsisten meningkatkan kinerja sebagian besar siswa, sehingga hasil penelitian mendukung efektivitas penggunaan permainan papan ini dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Jadi media pembelajaran sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dengan adanya media pembelajaran berupa permainan papan Jelajah Budaya Panrita Lopi siswa Kelas V SDN 131 Bontobana dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka secara efektif. Permainan ini tidak hanya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca, tetapi juga akan membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa Kelas V di SDN 131 Bontobana. Hasil pengumpulan data menunjukkan nilai kemampuan Membaca pemahaman siswa sebelum dilakukan Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" diperoleh nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 88, nilai terendah (*minimum*) sebesar 65, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77.55 dan nilai standar deviasi sebesar 6.386. Selanjutnya Setelah Implementasi permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" Kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai terkecil (*Minimum*) sebesar 80, nilai tertinggi (*Maximum*) sebesar 97, nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,70, nilai standar deviasi sebesar 4.879.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Bagi siswa SDN 131 Bontobana diharapkan agar Selama bermain "Jelajah Budaya Panrita Lopi," bermainlah dengan serius dan berfokus pada tujuan utama permainan, yaitu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

2. Bagi Guru

Bagi guru yang memiliki tugas sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar hendaknya dapat merencanakan dan melaksanakan proses belajar lebih menarik juga maksimal.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengangkat topik penelitian yang serupa agar mempertimbangkan faktor-faktor lain yang lebih berkorelasi kuat serta memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.(Aco Karumpa & Muhammad Dahlan, 2022)



DAFTAR PUSTAKA

- Aco Karumpa, & Muhammad Dahlan. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 818–825. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2089>
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/3298>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/836>
- Astuti, P., Mumpuni, A., & Adjar Pranoto, B. (2019). Pengaruh Minat dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Dalam Memahami Teks Bacaan. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 26–32. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.55>
- Awe, E. Y., & Moma, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Multilingual Berbasis Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Pada Tema Kegiatanku Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 53–67. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.107>
- Bahri, A. (2017). *Pengaruh minat baca terhadap kemampuan memahami bacaan peserta didik*. 1–57.
- Dwipayana, putu agus putra, Redhana, i wayan, & Juniartina, putu prima. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Smp. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(April), 49–60.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khaltsum, U., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sd Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 187–200.

<https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i1.579>

- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2977>
- Marzoan. (2018). Efektivitas Media Big Book Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Realita: Bimbingan Dan Konseling*, 3(6), 626–630.
- Rohim, C. D., & Rahmawati, S. (2020). Di Sekolah Dasar Negeri. *Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 2.
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141–152. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/157>
- Triyono, T. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.1.77-85>



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with rays, surrounded by a circular border containing the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR'. Below the sunburst, there is a banner with the text 'EMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN'. The entire logo is rendered in a light blue color.

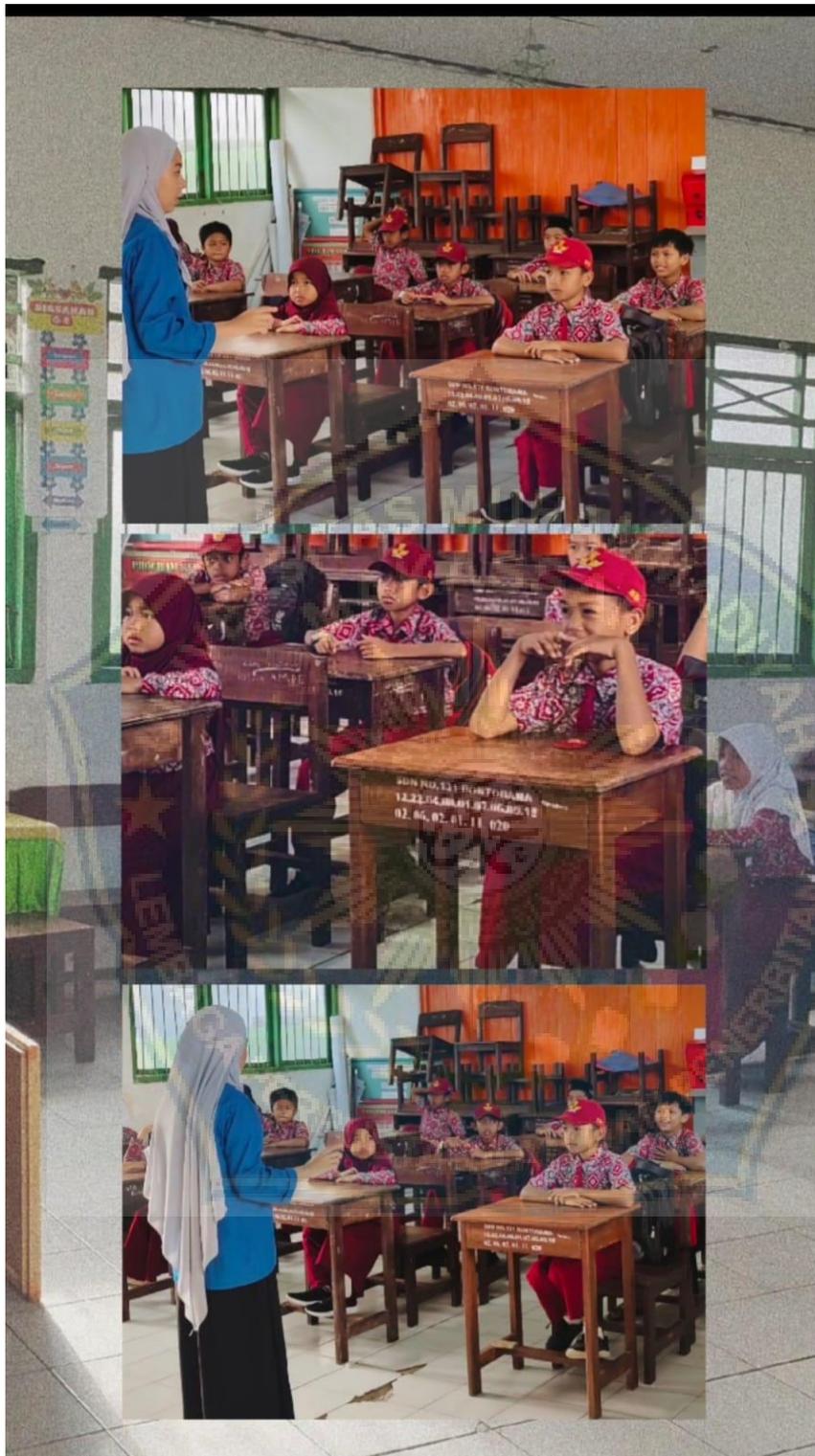
LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Sekolah

SD Negeri 131 Bontobana merupakan sekolah yang berlokasi di Bontobana, Kecamatan Herlang, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Lingkungan Sekolah mendukung karena berada di lingkungan yang cukup strategis. Di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup dalam menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM). Sekolah dasar ini memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru, dan satu ruang kepala sekolah, 1 toilet guru, toilet siswa, 1 ruang UKS dan 1 ruang perpustakaan. Personalia UPT SPF SDN 131 Bontobana terdiri dari, 1 Kepala Sekolah, 6 guru kelas, 1 Guru Agama Islam, 1 guru Bahasa Daerah, 1 guru penjaskes, 1 Operator, dan satu bujang Sekolah. Jumlah Keseluruhan Siswa SDN 131 Bontobana tahun ajaran 2023/2024 dari kelas 1-6 yaitu sebanyak 130 110 jumlah siswa. Kelas 1 dengan jumlah siswa 14, kelas II dengan jumlah siswa 16, Kelas III dengan jumlah siswa 20, kelas IV dengan jumlah siswa 22, Kelas V dengan jumlah siswa 20, dan kelas Vi dengan jumlah siswa 18. Kurikulum yang diterapkan disekolah terbagi menjadi 2 yaitu kurikulum 2013 untuk kelas I, III, V dan VI kemudian Kurikulum Merdeka untuk kelas II dan IV.

Lampiran 2. Observasi Awal





Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 131 Bontobana

Kelas / Semester : 5 /1

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia

Tema : Membaca Pemahaman dengan Media Pembelajaran Papan Jelajah Budaya
“Panrita Lopi”

Pembelajaran ke : 4

Alokasi waktu : 1 Hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati bacaan, siswa mampu menangkap makna teks bacaan berbentuk deskriptif yang melibatkan unsur kalimat, paragraf, gambar, dan menangkap makna teks bacaan berbentuk deskriptif yang melibatkan unsur kalimat, paragraf, gambar, grafik
2. Dengan mencermati permainan LABU PANLOP, siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kartu jelajah .
3. Dengan memainkan permainan LABU PANLOP, siswa mampu menyimpulkan makna dari teks bacaan.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 3. Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi	15 menit

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama-sama dengan bimbingan guru, siswa membaca buku panduan permainan sebelum memainkan permainan LABU PANLOP 2. Siswa bermain permainan boardgame dengan menggunakan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi 3. Setiap kali siswa mendarat pada kotak tertentu, mereka harus membaca teks atau menjawab pertanyaan yang terkait dengan pemahaman bacaan. 4. Siswa berdiskusi tentang makna dan nilai-nilai budaya yang terdapat pada permainan LABU PANLOP 	40 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan apa yang mereka pelajari dari permainan tersebut. 2. 2. Guru memberikan pujian kepada siswa yang berpartisipasi aktif. 	10 Menit

C. PENILAIAN (ASSESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Bontobana , 13 Agustus 2023
Mahasiswa

Ramli, S.Pd.

Nurul Amadyah
NIM.105401105220

Lampiran 4. Bahan Ajar

BAHAN AJAR

1. Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi



Permainan jelajah budaya yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya dan tradisi lokal kepada siswa. Jelajah Butta Panrita Lopi merupakan ide cemerlang selaku anak bangsa peduli budaya. Platform ini akan menjadi sebuah sarana belajar yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Dengan melakukan

pendekatan *sosio-dialog* pada anak melalui permainan menarik untuk menyalurkan informasi dan menanamkan jiwa patriotism dalam benak para penerus bangsa. *Gameboard* ini akan mengajak para konsumen untuk menjelajahi setiap daerah dan destinasi wisata budaya yang bersejarah di Kabupaten Bulukumba.

2. Buku Panduan Permainan





Buku panduan permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" adalah sebuah panduan lengkap yang dirancang untuk memandu pemain dalam menjelajahi dan mengenal lebih dalam tentang berbagai destinasi wisata budaya di Bulukumba, Indonesia. Permainan ini diimplementasikan dalam bentuk board game, yang menambahkan aspek keseruan dan interaktifitas saat mempelajari destinasi budaya.

Berikut adalah beberapa poin penting yang bisa dijelaskan tentang buku panduan ini:

1. Isi Informasi Destinasi Wisata Budaya: Buku panduan ini menyajikan informasi yang komprehensif mengenai berbagai destinasi wisata budaya di Bulukumba. Ini mencakup sejarah, budaya, keunikan, dan nilai-nilai penting dari setiap tempat yang dimuat dalam permainan. Informasi ini membantu pemain untuk memahami lebih dalam tentang kekayaan budaya daerah tersebut.
2. Aturan dan Cara Memainkan Permainan: Buku panduan ini juga berisi aturan lengkap dan cara memainkan permainan papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi". Aturan-aturan ini dirancang untuk memandu pemain dalam

setiap langkah permainan, memastikan bahwa mereka memahami bagaimana bermain dan mencapai tujuan permainan dengan baik.

3. Interaktivitas dengan Blog Sisanjeng: Salah satu fitur menarik dari buku panduan ini adalah keberadaan barecode yang terhubung langsung dengan blog Sisanjeng. Ini memberikan dimensi interaktif yang menarik, karena pemain dapat mengakses informasi tambahan, foto, cerita, atau konten multimedia lainnya yang terkait dengan destinasi yang mereka pelajari dalam permainan. Hal ini membantu memperkaya pengalaman pemain dalam menjelajahi budaya daerah Bulukumba.
4. Tujuan Edukatif dan Rekreasi: Melalui buku panduan ini, tujuan utama permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" adalah untuk menggabungkan aspek edukatif dan rekreasi. Selain menyenangkan, permainan ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pemain tentang warisan budaya daerah dan menginspirasi mereka untuk menjelajahi destinasi wisata budaya secara nyata.
5. Didesain untuk Beragam Usia: Permainan ini didesain agar bisa dinikmati oleh berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Aturan permainan yang disertakan dalam buku panduan dirancang agar mudah dipahami dan diikuti oleh semua pemain, sehingga dapat dimainkan bersama-sama dalam suasana yang menyenangkan dan edukatif.



Sisanjeng ada

DESA & KELURAHAN

1. Kelurahan Palampang	10. Desa Bontoharu
2. Desa Bonto Manai	11. Desa Swatani
3. Desa Bonto Bangun	12. Desa Bulu Lohé
4. Desa Karama	13. Desa Anrang
5. Desa Bonto Lohé	14. Desa Topanda
6. Desa Baji Minasa	15. Panggalloang
7. Desa Bontomatene	
8. Desa Tanah Harapan	
9. Desa Batu Karopá	

RILAU ALE



SEJARAH

Rilau Ale diartikan sebagai Hutan di bagian timur dan merupakan pemekaran dari Kecamatan Bulukumpa yang terletak di wilayah Timur, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Rilau Ale, yang ibukota kecamatannya terletak di Kelurahan Palampang Kecamatan Rilau Ale di bentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 29 Tahun 1959

LETAK GEOGRAFI

- Luas Wilayah**
Kecamatan Rilau Ale terletak di Kelurahan Palampang yang memiliki luas wilayah 124,66 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5° 22' 20" LS dan 120° 9' 25" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kecamatan Kajang
Sebelah Timur : Kecamatan Ujungloe
Sebelah Selatan : Kecamatan antarang
Sebelah Barat : Kecamatan Kindang dan Gantarang
- Topografi**
Kecamatan Rilau Ale yang keadaan wilayahnya berada pada dataran tinggi dan bukit, mempunyai jarak tempuh 22 Km dari Ibukota Kecamatan ke Ibukota Kabupaten



ALIKA WATERPARK



PETA WILAYAH



BLOG



Sisanjeng ada

DESA & KELURAHAN

1. Kelurahan Tanuntung
2. Kelurahan Bonto Kamase
3. Desa Karassing
4. Desa Singa
5. Desa Gunturu
6. Desa Borong
7. Desa Tugondeng
8. Desa Pataro

HERLANG



SEJARAH

Herlang merupakan penggabungan 2 distrik yakni Hero dan Lange-lange, Herlang adalah singkatan dari Hero dan Lange-lange sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Herlang, yang ibukota kecamatannya terletak di Kelurahan Tanuntung Kecamatan Herlang di bentuk berdasarkan Undang Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

- Luas Wilayah**
Kecamatan Herlang terletak di Kelurahan Tanuntung yang memiliki luas wilayah 67,79 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5° 23' 50" LS dan 120° 23' 39" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kecamatan Kajang
Sebelah Timur : Kecamatan Teluk Bone
Sebelah Selatan : Kecamatan Bontotiro
Sebelah Barat : Kecamatan Ujungloe
- Topografi**
Kecamatan Herlang yang keadaan wilayahnya berada pada dataran tinggi mempunyai jarak tempuh 51 Km dari Ibukota Kecamatan ke Ibukota Kabupaten.



MAKAM PARAKKASI DG. MALOGA



PETA WILAYAH

Untuk informasi lebih lanjut :



BLOG



VIDEO




Sisanjeng ada

KAJANG



SEJARAH

Kajang adalah nama burung Enggang, sejenis burung rajawali dan Konon leluhur pertama masyarakat dahulu diantar oleh burung Kowajang, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Kajang yang ibukota kecamatannya terletak di Kassi Kecamatan Kajang di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

1. Luas Wilayah
Kecamatan Kajang terletak di Kassi yang memiliki luas wilayah 133,6 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5:20' 2" LS dan 120' 21' 50" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kabupaten Sinjai
Sebelah Timur : Teluk Bone
Sebelah Selatan : Kecamatan Herlang/Kecamatan Ujungloe
Sebelah Barat: Kecamatan Bulukumpa
2. Topografi
Kecamatan Kajang yang keadaan wilayahnya berada pada dataran tinggi mempunyai jarak tempuh 60 Km dari Ibukota Kecamatan ke I bukota Kabupaten.

DESA & KELURAHAN

1. Kelurahan Tanah Jaya
2. Kelurahan Laikang
3. Desa Tambangan
4. Desa Lembanna
5. Desa Possi Tanah
6. Desa Tanah Toa
7. Desa Bonto Biraeng
8. Desa Lembang
9. Desa Batu Nilamung
10. Desa Mattoanging
11. Desa Mallcleng
12. Desa Bonto Baji
13. Desa Bonro Rannu
14. Desa Pattiroang
15. Desa Sapanang
16. Desa Sangkala
17. Desa Lembang Lohe
18. Desa Lolisang
19. Desa Pantama



BALLA TO KAJANG



MAKAM PUANG LIONG

PETA WILAYAH



Untuk informasi lebih lanjut :

BLOG



VIDEO






Sisanjeng ada

BULUKUMPA



SEJARAH

Bulukumpa berasal dari kata Buluku yang berarti Gunung kami dan Mupa yang berarti masih, secara morfonik bulumupa menjadi bulukumpa. Pada abad 17 ada perang saudara kerajaan Bone dan Gowa. Kemudian mereka berunding di Tanahkongkong dan Utusan dari Gowa mengklaim bahwa wilayah Utara-Timur adalah milik Gowa sedangkan dari Bone mengklaim wilayah Barat-Selatan, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Bulukumpa, yang ibukota kecamatannya terletak di Kelurahan Tanete Kecamatan Bulukumpa di di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

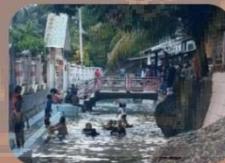
1. Luas Wilayah
Kecamatan Bulukumpa terletak di Kelurahan Tanete yang memiliki luas wilayah 171,1 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5:20' 2" LS dan 12008' 12" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kabupaten Sinjai
Sebelah Timur : Kecamatan Kajang
Sebelah Selatan : Kecamatan Rilau Ale
Sebelah Barat : Kecamatan Kindang

2. Topografi

Kecamatan Bulukumpa yang keadaan wilayahnya berada pada ketinggian atau pegunungan, mempunyai jarak tempuh 31 Km dari Ibukota Kecamatan ke Ibukota Kabupaten.

DESA & KELURAHAN

1. Kelurahan Tanete
2. Kelurahan Jawi-Jawi
3. Kelurahan Balla Saraja
4. Desa Bonto Bulaeng
5. Desa Bulu-Bulo
6. Desa Bonto Minasa
7. Desa Balang Taroang
8. Desa Barugae
9. Desa Salassae
10. Desa Kambuno
11. Desa Jojolo
12. Desa Sapo Bonto
13. Desa Tibona
14. Desa Balang Pesoang
15. Desa Batu Lohe
16. Desa Bonto Mangiring
17. Desa Baguga Riattang



PERM. HILA-HILA
PETA WILAYAH



LIMBUA
BLOG






Sisamjeng ada

GANTARANG



SEJARAH

Gantarang berarti kuat, tegas/Perbatasan karena Gantarang dijadikan sebagai benteng pertahanan pejuang kerajaan Bone dan Gowa serta perjuangan kemerdekaan, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini berara Kecamatan Gantarang, yang ibukota keamatannya terletak di Ponre. Kecamatan Gantarang di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

- Luas Wilayah**
Kecamatan Gantarang terletak di Ponre yang memiliki luas wilayah 173,51 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5°33'55" LS dan 120°09'44" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kecamatan Kindang
Sebelah Timur : Kecamatan Ujungbulu
Sebelah Selatan : Laut Flores
Sebelah Barat : Kabupaten Bantacng/Gowa
- Topografi**
Kecamatan Gantarang yang keadaan wilayahnya berada pada dataran, Pegunungan, dan Pesisir mempunyai jarak tempuh 4 Km dari Ibukota Kecamatan ke Ibukota Kabupaten

DESA & KELURAHAN

- Kelurahan Matekko
- Kelurahan Jalanjang
- Kelurahan Marioennu
- Desa Bialo
- Desa Bonto Macinna
- Desa Gattarang
- Desa Dampang
- Desa Bonto Sunggu
- Desa Palang Barac
- Desa Bonto Nyeleng
- Desa Benteng Malewang
- Desa Padang
- Desa Bonto Raja
- Desa Paenre Lampoe
- Desa Benteng Gattarang
- Desa Bukit Harapan
- Desa Polewali
- Desa Banto Masila
- Desa Barombong
- Desa Bukit Tinggi
- Desa Taccorong



MAKAM MADDIKAE RI BARABBA



WISATA BONTO MASSAILE

PETA WILAYAH



BLOG






Sisamjeng ada

KAJANG



SEJARAH

Kajang adalah nama burung Enggang, sejenis burung rajawali dan Konon leluhur pertama masyarakat dahulu diantar oleh burung Kowajang, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Kajang yang ibukota keamatannya terletak di Kassi Kecamatan Kajang di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

- Luas Wilayah**
Kecamatan Kajang terletak di Kassi yang memiliki luas wilayah 133,6 Km² dengan Koordinat Geografis berada pada 5°20' 2" LS dan 120° 21' 50" BT
Batas Wilayah dibatasi :
Sebelah Utara : Kabupaten Sinjai
Sebelah Timur : Teluk Bone
Sebelah Selatan : Kecamatan Herlang/Kecamatan Ujungloe
Sebelah Barat: Kecamatan Bulukumpa
- Topografi**
Kecamatan Kajang yang keadaan wilayahnya berada pada dataran tinggi mempunyai jarak tempuh 60 Km dari Ibukota Kecamatan ke I bukota Kabupaten.

DESA & KELURAHAN

- Kelurahan Tanah Jaya
- Kelurahan Laikang
- Desa Tambangan
- Desa Lembanna
- Desa Possi Tanah
- Desa Tanah Toa
- Desa Bonto Biraeng
- Desa Lembang
- Desa Batu Nilamung
- Desa Mattoanging
- Desa Malleleng
- Desa Bonto Baji
- Desa Bonro Rannu
- Desa Pattiroang
- Desa Sapanang
- Desa Sangkala
- Desa Lembang Lohe
- Desa Lolisang
- Desa Pantama



BALLA TO KAJANG



MAKAM PUANG LIONG

PETA WILAYAH



Untuk informasi lebih lanjut :

BLOG



VIDEO




Sisanjeng ada

BONTO BAHARI



SEJARAH

Bonto bahari berada di daerah dataran tinggi di tepi laut dan merupakan akronim dari 4 (empat) distrik yaitu Tanaberu, Bira, Ara dan Lemo-lemo, sehingga menjadi sebuah Kecamatan yang saat ini bernama Kecamatan Bonto Bahari, yang ibukota kecamatannya terletak di Kelurahan Tanah Beru. Kecamatan Bonto bahari di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959.

LETAK GEOGRAFI

1. Luas Wilayah
Kecamatan Bonto bahari terletak di Kelurahan Tanah Beru yang memiliki luas wilayah 107,6 Km2 dengan Koordinat Geografis berada pada 5° 28' 0" LS dan 120° 25' 22 BT

Batas Wilayah dibatasi :
 Sebelah Utara : Kecamatan Bontotiro
 Sebelah Selatan : Laut Flores
 Sebelah Timur : Teluk Bone
 Sebelah Barat : Kecamatan Ujungloe

2. Topografi
Kecamatan Bonto bahari yang keadaan wilayahnya berada pada dataran tinggi, wilayahnya dikelilingi oleh laut sehingga merupakan wilayah pesisir dan mempunyai jarak tempuh 30 Km ke Ibukota Kabupaten.

DESA & KELURAHAN

1. Kelurahan Tanah Lemo
2. Kelurahan Sapolohe
3. Kelurahan Benjala
4. Kelurahan Tanah Beru
5. Desa Bira
6. Desa Ara
7. Desa Darubiah
8. Desa Lembanna



LEANG PASSEA



KAPAL PHINISI



PETA WILAYAH



BLOG

rawpixel







Sisanjeng ada

DATO TIRO



BLOG

Mesjid Nurul Hilal Dato Tiro, sebelum tahun 1997 bernama mesjid Hila-Hila. Mesjid yang terletak di Kecamatan Bonto Tiro sekitar 36 kilometer dari kota Bulukumba ini adalah peninggalan langsung Al Maula Khatib Bungsu atau Dato Tiro', seorang ulama besar penyebar Islam di Bulukumba.

Mesjid Nurul Hilal didirikan pada tahun 1605 M atau sudah berusia sekitar 400 tahun lebih. Keunikan mesjid ini adalah kubahnya yang berbentuk menyerupai rumah adat Jawa yang terdiri dari tiga tingkat, sedangkan arsitektur dinding jendela diambil dari rumah khas Sulawesi Selatan, Tongkonan. Di luar mesjid terdapat dua buah menara setinggi 20 meter, sedangkan di dalam mesjid ini terdapat empat buah tiang dan sejumlah tulisan kaligrafi yang berada di sudut dinding mesjid.




MAKAM DATO TIRO





Sisanjeng ada

PANRANG LUHU



BLOG

Panrang Luhu merupakan destinasi wisata pantai yang masih dalam kawasan Bira Bulukumba. Konon, saat Sawerigading melakukan perjalanan melintas samudera kembali dari negeri China dan telah mempersunting We Cudai, kapal dia dan pengikutnya pecah dihantam ombak, lalu mereka terdampar di wilayah Bira Bulukumba, di kawasan ini mereka sempat tinggal beberapa waktu, bahkan ada yang sempat kawin. Dengan dibantu penduduk desa Ara, Bira, dan Lemo-lemo, pecahan kapal (perahu) mereka kembali diperbaiki, lalu Sawerigading kembali ke tanah Luwu.




PANTAI PANRANG LUHU





Sisanjeng ada

LEMO-LEMO



BLOG

Lemo berarti jeruk. Konon di sekitar daerah Tanah Lemo tersebut tumbuh subur berbagai varian jeruk bahkan di pekarangan rumah penduduk. Kini, pohon jeruk tidak sebanyak dahulu lagi karena masyarakat menggantinya dengan tumbuhan lain yang dianggap lebih bernilai ekonomi.

Perkampungan di sekitar Pantai Lemo-lemo yang masuk dalam lingkungan Tanah Lemo dahulu sebagian besar penduduknya sudah pindah ke Tanah Beru karena mengungsi dari kejaran Gerilyawan Di/TII pada tahun 1960-an.




PANTAI LEMO-LEMO





Sisanjeng ada

KAHAYYA



BLOG

Kahayya adalah sebuah desa di ujung kecamatan Kindang. Terlecek persis i kaki gunung bawakaraeng atau berbatasan langsung dengan Kat Sinjai. Kahayya diartikan oleh masyarakat sekitar sebagai "kopi". Tumbuhan kopi memang pernah berkembang pesat di sana. Desa Kaha terletak sekitar 40 km dari jantung kota Bulukumba.




KAHAYYA



Sisanjeng ada

CERITA RAKYAT PERAHU PHINISI

Indonesia adalah negara maritim—negara yang sebagian wilayahnya dikelilingi lautan. Nah, ada salah satu pengarang samudra dari Indonesia yang melegenda pada masa jayanya, bahkan sudah diakui sebagai warisan peninggalan bersejarah oleh UNESCO! Pengarang samudra legendaris itu adalah Pinisi, sebuah jenis kapal yang dibuat oleh suku Bugis dan terkenal di seantero samudra pada masa jayanya. Menurut Kemendikbud, Sejarah kapal pinisi Pinisi dimulai dari pembuatannya pada abad ke 14 masehi oleh seorang putra mahkota bernama Sawerigading yang berasal dari Kerajaan Luwu. Kala itu, perahu Pinisi pertama dibuat dengan menggunakan bahan baku dari pohon yang dikenal sebagai pohon Welengreng atau Pohon Dewata. Kenapa pohon Welengreng ini dikenal sebagai pohon Dewata? Dikisahkan, pohon ini adalah pohon yang sangat kokoh dan tidak rapuh, akan tetapi pohon ini kerap dijaga oleh entitas-entitas tidak terlihat—sebut saja makhluk gaib—sehingga, sebelum pohon ini ditebang, serangkaian upacara adat untuk memindahkan penunggu pohon tersebut harus dilakukan. Sebenarnya, Perahu Pinisi awalnya dibuat oleh Sawerigading untuk melancarkan modusnya kepada seorang putri kerajaan Tiongkok yang bernama We Cudai. Dengan kapal ini, Sawerigading berhasil mendarat di Tiongkok dan mempersunting wanita yang didambakannya tersebut. Akan tetapi, setelah sekian lama tinggal di negeri orang, kerinduan akan kampung halaman pun muncul. Akhirnya, ia memutuskan untuk pulang kampung menggunakan kapal yang ia buat itu.



Sisanjeng ada

CERITA RAKYAT ATTUNU PANROLI

Karena tidak ada yang mau mengaku atas pengrusakan Hutan Borong Batassaya, Hutan adat, maka diputuskan untuk Tunu Panroli/Bakar Linggis. Satu persatu memegang bara pada linggis, diantaranya Ammatoa, I Sompas dan I Kontu. I Kontu, pria besar, sombong, kepercayaan di kampung, bertanggung jawab atas pelestarian Hutan Borong Batassaya akhirnya terkulai lemas setelah memegang bara. Terkuaklah semuanya, bahwa pelaku utamanya adalah I Kontu. Karena keserakahannya membuat harga diri dan kepercayaan hilang. Maka I Kontu dan I Sompas pun dihukum, wajib menjalani Hukum Pasangnga Ri Kajang



Sisanjeng ada

CERITA RAKYAT LA BONGO

Serentak para para pencuri itu lari mengambil langkah seribu. La Bongo terus melambaikan tangan kepada para pencuri itu tapi para pencuri itu tidak memperdulikan. Mereka terus berlari ketakutan. La Bongo lalu ikut berlari mengikuti para pencuri. Para pencuri semakin ketakutan sebab mengira Pak Haji mengejar mereka. Akhirnya karena kelelahan akibat berlari, para pencuri itu berhenti di pinggir hutan untuk beristirahat. Dalam waktu yang hampir bersamaan La Bongo juga tiba di tempat itu. La Bongo telah melepas songkok haji dari kepalanya sehingga para pencuri itu dapat mengenalinya. “Aduuh, La Bongo, kamu sudah membuat kami lari ketakutan seperti ini karena kami mengira kamu adalah Pak Haji yang terbangun dan mengejar kami!” Kata pimpinan pencuri dengan perasaan kesal. “Sudahlah, kalau malam ini kita gagal, bukankah besok masih ada kesempatan buat kita untuk mencuri lagi?” Kata temannya. “Ya, benar. Besok kita akan menyusun rencana selanjutnya. Tapi kita harus lebih berhati-hati lagi. Sebab jika tidak berhati-hati maka kita bisa mati dibunuh jika tertangkap!” Ujar pimpinan pencuri. La Bongo bertanya kepada pimpinan pencuri. “Apa tandanya jika kita mati?” Para pencuri itu tertawa terbahak-bahak mendengar pertanyaan La Bongo. Sambil menahan perut karena ketawa pimpinan pencuri berkata kepada La Bongo, “Orang mati itu ada tandanya. Salah satu tandanya yang utama adalah ketika orang itu berbau busuk.”



Sisanjeng ada

La Bongo manggut-manggut mendengar ucapan pencuri itu. Akhirnya mereka beristirahat di pinggir hutan itu. Ketiga pencuri itu telah tertidur nyenyak. Namun La Bongo belum bisa tertidur. Matanya tidak bisa terpejam sebab terganggu dengan suara dengkur para pencuri itu. Tiba-tiba dalam keadaan masih tidur, pimpinan pencuri kentut. Kentutnya sangat bau memenuhi tempat itu. La Bongo lalu berdiri. Dalam hatinya ia berkata, “Wah, mereka ini sudah mati. Aku harus menguburkan mereka.” La Bongo lalu menggali tiga buah lubang. Ia mengubur ketiga pencuri itu yang masih dalam keadaan tidur. Keesokan paginya, La Bongo bergegas beranjak pulang. Ia ingin cepat-cepat sampai ke rumahnya untuk menceritakan kepada neneknya tentang pengalamannya bersama pencuri itu.



CERITA RAKYAT MASSERUMPULU

Menurut cerita orang tua kita dahulu mengatakan bahwa pada waktu dataran Pinrang dan Sidenreng Rappang masih lautan datanglah orang-orang naik perahu masuk ke pedalaman melalui sungai Saddang langsung ke Tana Toraja dan sebahagian mendarat dikampung Papi mendaki kegunung Bambapuung, di kampung Kotu Enrekang membangun perkampungan, orang-orang inilah yang pertama datang di Masserempulu dan Malepon Bulan Tanah Toraja sebagai penduduk asli. Keterangan orang-orang tua kita ini adalah sesuai dengan pendapat ahli sejarah kita bahwa penduduk asli Sulawesi Selatan adalah orang-orang Annam, Dongson Indo Cina dan Mongolia yang datang melalui pulau Kalimantan pada kira-kira 1500 tahun sebelum masehi. Penduduk asli di gunung Bambapuung ini tersebar ke Timur daerah Duri, ke Selatan daerah Maiwa Sidenreng, ke Barat daerah Pinrang dan Polmas ke Utara daerah Tana Toraja bertemu dengan penduduk asli disana yang naik perahu melalui sungai saddang. Penduduk asli di Bambapuung ini membangun Kampung Rura di sebelah timur gunung Bambapuung dan kampung Tinggallung di sebelah baratnya. Dan penduduk kampung Rura dan Tinggallung membangun kampung Papi, Kotu, Kaluppini, Bisang, Leoran, Tanete Carruk dan kampung-kampung didaerah Majwa, Duri, Pinrang, Binuang, Tanah Toraja bagian selatan. Beberapa ratus tahun kemudian datanglah beberapa Tomanurung didaerah Tana Toraja dan Masserempulu, antara lain Tomanurung Puang Tamboro Langi, To Matasak Malepon Bulan di Kandora Mengkendek Tallulembangna Tanah Toraja dengan istrinya Tomanurung Puang Sandabilik di Kairo Sangalla Tallulembangna Tanah Toraja. Tomanurung Wellangrilangi di gunung Bambapuung kampung Kotu Enrekang. Tomanurung Guru Sellang Puang Palipada dibuli Palli Posi Tanah kampung Kaluppini Enrekang yang berasal dari Luwu bersama istrinya Embong Bulan dari Malepon Bulan Tana Toraja.



Karena cara berfikir Tomanurung lebih maju daripada penduduk asli maka Tomanurung mengajar kepada penduduk asli adat istiadat dan membimbing cara hidup yang lebih teratur sampai kepada kelompok penduduk asli dengan nama Pake mengangkat Tomanurung menjadi pimpinannya. Dimana Tomanurung menjalankan kepemimpinannya berdasarkan kerakyatan, kemanusiaan dan keadilan. Akan tetapi setelah keturunannya menjadi Pemimpin dengan istilah Raja/Datu/ Karaeng/Puang/Arung dll. Kita bersyukur karena pada abad XX. Masehi sekarang ternyata masih banyak keturunan Tomanurung di daerah kita yang masih berpegang kepada kepemimpinan Tomanurung ialah kemanusiaan, keadilan dan kerakyatan, karena terbukti didalam Revolusi 17 Agustus 1945 menegakkan Negara Kesatuan Republik Indonesia, banyak keturunan Tomanurung yang turut berjuang dan menjadi pemimpin sampai sekarang di segala bidang. Mereka ini masih memiliki kepribadian dan mempertahankan nilai-nilai leluhur ialah rasa kemanusiaan, rasa kekeluargaan, dan gotong royong atau tolong menolong terutama tetap memelihara hubungan keluarga atau famili.

SIFAT – SIFAT TOMANURUNG

- Tomanurung tidak dikuburkan apabila meninggal dunia karena tubuhnya menghilang tinggal pakaian dan kerisnya.
- Tomanurung dapat dengan tiba-tiba tidak bisa dilihat sedang berada di dekat kita.
- Tomanurung mempunyai rasa kemanusiaan yang mendalam atau menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
- Tomanurung cakap dan mempunyai wibawa memimpin dan membimbing masyarakat, sangat bijaksana, banyak mengajar rakyat bercocok tanam dan beternak.
- Tomanurung Luas Pengetahuannya, solch terbukti bimbingannya kepada masyarakat memuja dan menyembah kepada Tuhan Yang Maha Esa.



• Karena Tomanurung memiliki sifat-sifat tersebut diatas maka masyarakat Sulawesi Selatan keturunan Tomanurung Wija Tau Deceng (Keturunan Orang Baik) dan untuk mengetahui mereka kedepan namanya disebut panggilan PUANG, DATU, KARAENG, MARADIA, ANDI dan lain-lain oleh masyarakat Sulawesi Selatan.

TOMANURUNG PUANG PALIPADA TIBA DI KAMPUNG KALUPPINI ENREKANG

Sebagaimana dikatakan di atas bahwa ada beberapa Tomanurung didaerah Malepon Bulan Tanah Toraja dan Masserempulu tetapi yang akan disampaikan sejarahnya ialah Tomanurung Guru Lasellang Puang Palipada famili Tomanurung Batara Guru dari Luwu. Tomanurung Puang Palipada tiba di Palli posi tanah kampung Kaluppini Enrekang bersama istrinya Embong Bulan dari Malepon Bulan Tanah Toraja. Karena penduduk asli Kampung Kaluppini dan sekitarnya meminta kepada Tomanurung Puang Palipada tinggal memimpinnya maka dibangun rumah diatas bukit Palli Posi Tanah dikampung Kaluppini.

Dibekas tempat rumah Tomanurung Puang Palipada dibukit Palli sampai sekarang diabad XX Masehi, masih banyak rakyat datang disana melepas nazar dengan membawa kambing, ayam dan mappeyong disana. Dan memang orang-orang tua kita dahulu kala pada waktu tertentu mengadakan acara mappeyong disana memperingati Tomanurung Puang Palipada karena kepemimpinannya yang bersifat kerakyatan, kemanusiaan, dan adil, terutama menganjurkan rakyat menyembah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mendatangkan bibit padi dan mengajar membuka tanah persawahan.

Selama Tomanurung Puang Palipada tinggal dikampung Kaluppini Enrekang melahirkan masing-masing :



1. EMPAKKA MADEABATU PUANG CEMBA KARUENG ENREKANG. Wali pertama didaerah Masserempulu yang pertama-tama menyebar Agama Islam didaerah Masserempulu antara abad XII / XIII M. sekarang kuburannya di Buttu Tangga Kota Enrekang yang sudah mendapat perawatan dari Pemerintah melalui P dan K. Diantara keturunannya diabad XVII s/d abad XX M. menjadi wali masing-masing :
 - # Muh. Said Pua Datte Kadhi Enrekang
 - # Sanggaiya Kadhi Enrekang
 - # Latanro III Puang Janggo Arung Buttu/Kadhi Enrekang
 - # Punga Tiwajo Puang Cipong Imam Kabere Enrekang
2. LA KAMUMMU tidak ada kuburannya karena belum masuk Islam menghilang seperti ayahnya Tomanurung Puang Palipada. Dia diberinama La Kamummu karena badannya berwarna Kamummu (Ungu), karena itu bendera kerajaan Enrekang berwarna ungu. Turunannya masing masing :
 - >> Takkebuku Taulan yang menurunkan :
 - # Arung Maiwa
 - # Sinapati dan
 - # We' Cudai Dg. Risompa Datu Cina Punnae Tanete lampe Pammana Wajo isteri Sawerigading.
 - >> Puang Palindungan Paladang Maiwa yang menurunkan :
 - # Tomaraju Arung Buttu Enrekang I Suami Puang Tianglangi Lando Rundun (Manggawari nama Islamnya) Arung Makale Tallu Lembangna keturunan Tomanurung Puang Tamboro Langi Tomatasak Malepon Bulan Tanah Toraja.



Sisanjeng ada

3. WE' MONNO/SANGGAN, di Luwu digelar Datu Sengeng, merupakan Ibu Kandung Sawerigading dan We' Tanriabeng ibu Simpursiang datu Luwu ke III.

4. MARUDINDING LABOLONG PUANG TIMBANG RANGA kawin dengan Tomanurung dari Malepon Bulan Bulan Tanah Toraja menurunkan keturunan : Madika Ranga Enrekang.

5. DAJENG WANNA PUTE kawin dengan lelaki dari pegunungan Latimojong yang datang di Kaluppini menunggang kerbau besar dan tidak bisa dilihat kecuali dihamburkan 'wanno'. Mempunyai anak sepuluh orang, 8 delapan orang menjadi orang gaib menempati beberapa gunung di Sulawesi Selatan. Seorang tinggal bersama ibunya di kampung Kaluppini menjadi manusia biasa yang mempunyai keturunan di Kampung Kaluppini dan sekitarnya. Tulang-tulang dan Kepala Dajeng Wanna Pute ada di Gua di kampung Kaluppini.



Sisanjeng ada

CERITA RAKYAT
SAMINDARA NA KUNJUNG BARANI

Di tanah Makassar, di sebuah dusun terasing, seorang pemuda bernama I Taro Ana' Kunjung Barani hidup dalam kesehariannya bersama kedua orang tuanya. Ia pemuda malas. Sehari-hari Ia hanya tahu bermain gasing dan mengadu ayam jago bersama teman-temannya. Hingga suatu ketika, orang tuanya menegur dan memberi saran: "Sudah bukan jamannya kamu bermain gasing dan mengadu ayam, Taro. Lebih baik kamu berfikir untuk segera menikah." Tapi I Taro tidak mengubrisnya. Bahkan seakan Ia tidak mau tahu dengan usianya yang kian dewasa itu. Ia tetap dengan kebiasaannya. Kalau bukan bermain gasing bersama temannya, pasti mengadu ayam jago. Itu saja kerjanya tiap hari, hingga orang tuanya pun berkali-kali menegurnya dan memintanya untuk menikah. Suatu hari, karena mungkin sudah bosan dengan teguran. I Taro mengajukan usul bahwa jika benar orang tuanya menginginkan Ia menikah, maka wanita yang cocok dinikainya hanyalah sepupunya, I Samindara Baine. Karena hanya dialah satu-satunya wanita yang tepat dihatinya dan hanya dialah satu-satunya wanita yang membuatnya jatuh cinta. Bukan karena keinginan I Taro untuk menikah yang membuat orang tuanya berfikir. Tapi karena wanita yang ingin dipersuntingnya lah yang membuatnya ragu. Apakah mungkin sepupunya itu mau menerima lamaran I Taro? Di satu sisi, I Taro hanyalah seorang pemuda malas yang tidak punya kerjaan, di sisi lain sepupunya itu terlalu jelita untuk I Taro. Tapi karena ini kesempatan untuk merubah hidup anak satu-satunya itu, maka di coba tak mengapa... gagal jadi pengalaman... hehehe! Begitulah kira-kira yang ada di pikiran orang tua Taro. I Samindara Baine adalah seorang gadis berparas cantik. Ia punya banyak teman yang membantunya merias diri, menyisir rambut hitamnya yang lebat dan panjang lurus hingga ke bokong, mencat kuku-kukunya



Sisanjeng ada

yang panjang dan indah. Wajahnya putih bak bulan purnama, bibirnya yang selalu basah, selaras dengan bentuk hidungnya yang mungil. Bulu matanya lentik, serasi dengan bola matanya yang teduh bersinar. Benar-benar gadis jelita yang menghampiri kesempurnaan. Karena kejelitaannya itulah, sehingga teman-temannya memberinya gelar: I Samindara Baine, si gadis elok hiasan wanita, beranting dua berkalung tiga. Ke clokan tubuhnya membuat para lelaki di sekitarnya berebut mempersuntingnya. Tapi tak satupun yang diterimanya. Tak terkecuali inangan I Taro pun di tolaknya mentah-mentah. Berkali-kali suruhan orang tua Taro, I Unru' Dae, menemui I Samindara Baine agar dia mau menerima niat baik I Taro, tapi berkali-kali pula ditolaknya mentah-mentah. Bahkan meskipun ditawarkan dengan harta yang dalam sastra makassar berbunyi: "Galunga ri Tambakola, tallung taunga nikatto sitaunga nipare-pare. (yang bermakna: sebuah warisan sawah yang cukup luas, membentang dari selatan ke utara, dimana sawah itu dapat di panen hingga 3 tahun lamanya tanpa habis-habis). Dan juga tawaran warisan moyang: "Takkang-takkang bulaenna, Nisungkea namalatto', Nisoronga na manggudada" (yang bermakna: sebuah tongkat ajaib yang terbuat dari emas). Tapi toh, I samindara Baine tetap pada pendiriannya. Bahkan dia berkata: "semua tawaran itu, saya juga memilikinya, karena kita berasal dari keturunan yang sama".

Cinta di Tolak Dukun Bertindak
Putus asa dan merasa dipermalukan, I Taro memutuskan untuk pergi berlayar. Tapi sebelum itu, ia ingin membuat perhitungan terhadap I Samindara Baine. Ia ingin membalas perlakuannya yang keterlalaan itu. Maka Ia segera menemui orang pintar (dukun) di kampungnya untuk memuluskan rencananya.



Sisanjeng ada

Meskipun cenderung mustahil dan tidak masuk di akal, persyaratan magic mesti dipenuhi I Taro agar rencananya berjalan lancar. Syaratnya adalah Ia harus menemukan sebatang pohon pinang yang tumbuh sendirian dan yang berbuah satu biji. Disamping itu, jika pohonnya sudah ditemukan, maka pohon pinang tersebut harus dipanjat membelakangi dan buahnya dipetik dengan kuku bagian belakang. Buahnya tidak boleh jatuh agar daya magisnya tidak pudar. Setelah itu, buah pinangnya diperlihatkan ke I Samindara Baine agar bisa mempengaruhi jiwanya. Maka segera I Taro berkeliling kampung, melintasi beberapa sungai, mendaki bukit dan menuruni lembah, hanya sekedar mencari sebuah pohon pinang yang menjadi syarat dari si dukun. Dan walhasil, setelah beberapa hari kemudian, pohon yang dicarinya ditemukan juga... Setelah memenuhi syarat-syarat panjat dan cara petiknya, buah pinang berhasil didapat dan dibawa pulang kerumah I Taro. Adalah I Unru' Dae, yang diutus untuk membawa buah pinang ajaib tersebut ke rumah I Samindara Baine. Sementara I Unru' Dae sedang dalam perjalanan, I Taro pun bersiap-siap untuk berangkat berlayar bersama rekan-rekannya. Ia berangkat membawa malu dan rasa kecewa terhadap I Samindara Baine, sepupunya yang dicintainya itu. Di rumah I Samindara, Unru' Dae baru saja tiba dengan buah pinang ajaib di tangan. Ia sengaja meminang-minangnya di depan mata I Samindara untuk mengundang perhatian. Dan ternyata siasat itu berhasil. I Samindara tertarik dengan buah pinang itu dan ingin mengambinya. Tanpa berpikir dua kali, Unru' Dae segera memberikan pinang itu ke I Samindara dan berpesan, bahwa kado itu adalah pemberian terakhir I Taro sebelum berangkat berlayar.

Buah Pinang Pembawa Petaka
Tidak butuh waktu lama, buah pinang ajaib berhasil merubah pendirian I Samindara Baine. Jiwa kewanitaannya terpengaruhi magic. Dia yang semula begitu tegar untuk tidak menerima lamaran I Taro, berangsur-angsur luluh berganti rasa ingin menyatu dengan sepupunya itu. Bahkan dia menangis dan menyesal karena menolak kehendak suci I Taro.



Dengan demikian, buku panduan permainan "Jelajah Budaya Panrita Lopi" tidak hanya memberikan informasi tentang destinasi wisata budaya di Bulukumba, tetapi juga menghidupkan pengalaman bermain yang seru dan mendidik bagi para pemainnya. Hal ini menjadikan permainan ini sebagai sarana yang menarik untuk menjelajahi dan menghargai kekayaan budaya Indonesia.

3. Kartu Daerah



4. Uang Permainan





5. Blog LABU PANLOP



Lampiran 5. LKPD

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) untuk siswa kelas V SDN 131 Bontobana pada pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman yang berhubungan dengan kebudayaan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V SDN 131 Bontobana

Tema : Membaca Pemahaman tentang Kebudayaan

Waktu : 90 menit

Petunjuk : Bacalah teks dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

Teks: Kebudayaan Sulawesi Selatan

Sulawesi Selatan adalah sebuah provinsi di Indonesia yang kaya akan kebudayaan. Salah satu kebudayaan yang terkenal adalah kebudayaan Bugis dan Makassar. Kedua kebudayaan ini memiliki banyak kesamaan, tetapi juga memiliki perbedaan yang menarik.

Salah satu ciri khas kebudayaan Bugis dan Makassar adalah rumah panggung. Rumah panggung biasanya dibangun dengan kayu-kayu kokoh dan tinggi dari tanah. Rumah ini memiliki fungsi sebagai tempat tinggal sekaligus tempat berkumpul keluarga. Selain itu, dalam kebudayaan Bugis dan Makassar terdapat tarian-tarian tradisional yang sering dipertunjukkan dalam berbagai acara adat dan upacara.

Tidak hanya itu, kebudayaan Sulawesi Selatan juga kaya akan kuliner. Makanan khas seperti coto Makassar, konro, dan pallubutung sangat terkenal di seluruh Indonesia. Selain itu, kerajinan tangan dari Sulawesi Selatan seperti kain tenun dan ukiran kayu juga sangat diminati oleh banyak orang.

Pertanyaan:

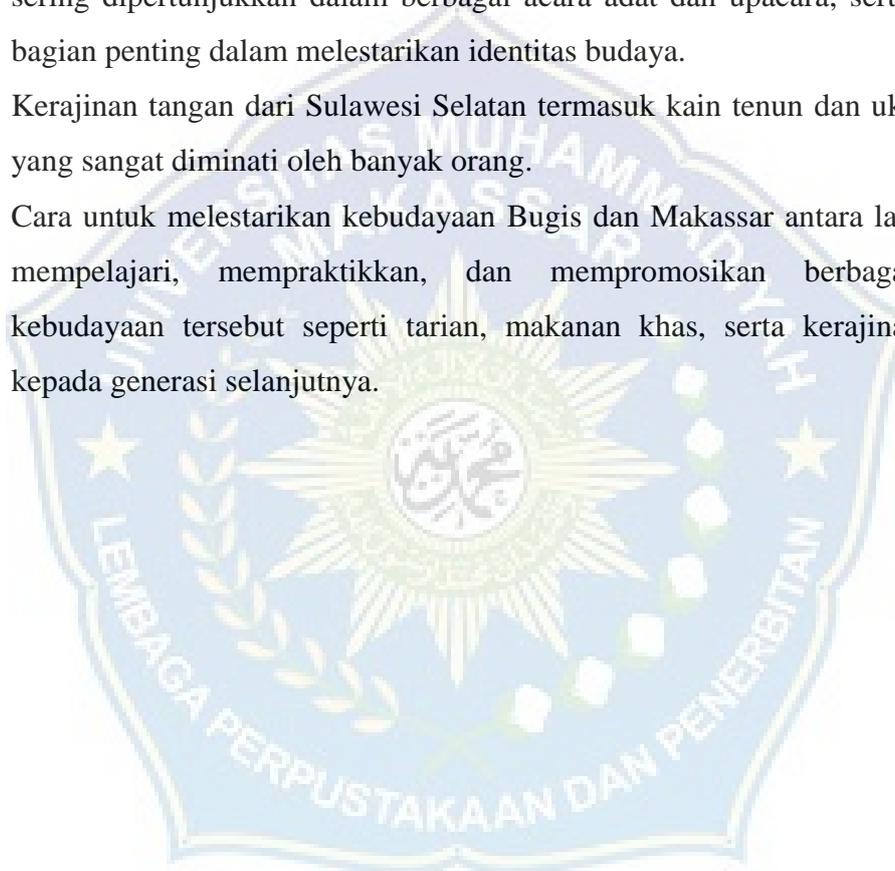
1. Apa yang dimaksud dengan rumah panggung dalam kebudayaan Bugis dan Makassar?
2. Sebutkan salah satu makanan khas dari Sulawesi Selatan!
3. Mengapa tarian tradisional penting dalam kebudayaan Bugis dan Makassar?
4. Apa yang Anda ketahui tentang kerajinan tangan dari Sulawesi Selatan?
5. Bagaimana Anda bisa melestarikan kebudayaan Bugis dan Makassar?



Lampiran 6. Kunci Jawaban LKPD

Kunci Jawaban:

1. Rumah panggung adalah rumah yang dibangun di atas tiang-tiang kayu dan memiliki fungsi sebagai tempat tinggal sekaligus tempat berkumpul keluarga.
2. Contoh makanan khas dari Sulawesi Selatan adalah coto Makassar, konro, dan pallubutung.
3. Tarian tradisional penting dalam kebudayaan Bugis dan Makassar karena sering dipertunjukkan dalam berbagai acara adat dan upacara, serta menjadi bagian penting dalam melestarikan identitas budaya.
4. Kerajinan tangan dari Sulawesi Selatan termasuk kain tenun dan ukiran kayu yang sangat diminati oleh banyak orang.
5. Cara untuk melestarikan kebudayaan Bugis dan Makassar antara lain dengan mempelajari, mempraktikkan, dan mempromosikan berbagai aspek kebudayaan tersebut seperti tarian, makanan khas, serta kerajinan tangan kepada generasi selanjutnya.



Lampiran 7. *Pretest dan Posttest*

Soal *Pretest*

1. Benda peninggalan bersejarah yang ada di Pantai Lemo-lemo. Apakah Itu?
2. Duplikat Raja ampat yang ada di Bulukumba, Paantai apakah itu?
3. Dongeng yang terkenal di Bulukumba?
4. Kalau saya menebang pohon di daerah ammatoa apay a hukumannya?
5. Apa nama Wisata air terjun yang terkenal di Kec. Kindang?
6. Mesjid tertua di Bulukumba, Adalah Mesjid?
7. Annyorong Lopi. Tradisi Apakah itu?
8. Bulukumba terkenal akan icon nya, icon apakah itu?
9. Apan ama Makam bersejarah yang ada di Kecamatan Herlang?
10. Masyarakat Kajang, Ammatoa berpakaian serba hitam. Mengapa demikian?

Soal *Posttest*

1. Benda peninggalan bersejarah yang ada di Pantai Lemo-lemo. Apakah Itu?
2. Duplikat Raja ampat yang ada di Bulukumba, Paantai apakah itu?
3. Dongeng yang terkenal di Bulukumba?
4. Kalau saya menebang pohon di daerah ammatoa apay a hukumannya?
5. Apa nama Wisata air terjun yang terkenal di Kec. Kindang?
6. Mesjid tertua di Bulukumba, Adalah Mesjid?
7. Annyorong Lopi. Tradisi Apakah itu?
8. Bulukumba terkenal akan icon nya, icon apakah itu?
9. Apan ama Makam bersejarah yang ada di Kecamatan Herlang?
10. Masyarakat Kajang, Ammatoa berpakaian serba hitam. Mengapa demikian?

**Daftar Nilai Pretest Kelas V SDN 131 Bontobana Sebelum Implementasi
permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi**

No.	Nama Siswa	Nilai Postest
1	Andina Resti	60
2	Angga Restu Tri Putra	70
3	Arjayandi	63
4	Eza Azaly Althisar	87
5	Fadli	65
6	Ibnu Adam	80
7	Jusriadi	75
8	Muh Syahari	60
9	Muh Asraf	70
10	Muh Fajri	70
11	Muh Fharel Pahmi	71
12	Muh Fachril Syam	74
13	Muh Fadil Caesar Qurais	75
14	Nuranisa	70
15	Nurhaifa Azzalea S	75
16	Nursyafira	69
17	Nurul Kasrina	77
18	Ramadhani Sahrah	80
19	Saski a Ramadani	67
20	Nur Fitra	77

**Daftar Nilai Postest Kelas V SDN 131 Bontobana Setelah Implementasi
permainan Paan Jelajah Budaya Panrita Lopi**

No.	Nama Siswa	Nilai Postest
1	Andina Resti	85
2	Angga Restu Tri Putra	83
3	Arjayandi	92
4	Eza Azaly Althisar	97
5	Fadli	90
6	Ibnu Adam	93
7	Jusriadi	85
8	Muh Syahari	90
9	Muh Asraf	95
10	Muh Fajri	92
11	Muh Fharel Pahmi	82
12	Muh Fachril Syam	85
13	Muh Fadil Caesar Qurais	90
14	Nuranisa	94
15	Nurhaifa Azzalea S	85
16	Nursyafira	86
17	Nurul Kasrina	85
18	Ramadhani Sahrah	90
19	Saski a Ramadani	95
20	Nur Fitra	80

Lampiran 8. Analisis Deskriptif

Statistik Deskriptif Variabel Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Permainan Papan "Jelajah Budaya Panrita Lopi".	20	23	65	88	77.55	6.386
Valid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, (2023)



Lampiran 9. Uji Normalitas

Uji Normalitas Data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.53042761
Most Extreme Differences	Absolute	.173
	Positive	.133
	Negative	-.173
Test Statistic		.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		.120 ^c

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, (2023)



Lampiran 10. Uji Linearitas

Uji Linearitas

Data	F hitung	Sig	Keterangan
Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa	1,135	0,41	Terdapat Peningkatan linear

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)



Lampiran 11. Lembar Observasi

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Dalam Proses Belajar Mengajar

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

A. Petunjuk Pengisian

1. Amatilah kegiatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung
2. Isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:
 - a. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan kategori

Indikator	Penilaian	
	Positif	Negatif
1. Siswa hadir saat pembelajaran berlangsung.		
2. Peserta didik mengumpulkan informasi dari keluarga maupun lingkungan sekitarnya untuk menyelesaikan tugas awal dari guru.		
3. Peserta didik secara individu memikirkan jawaban dari pertanyaan guru dengan menggunakan pengetahuan awalnya. Peserta didik tidak boleh bertanya atau berdiskusi dengan teman.		
4. Peserta didik mendiskusikan jawaban yang diperoleh secara individu dengan teman kelompoknya. Jawaban-jawaban tersebut digunakan untuk menyelesaikan LKPD		
5. Seluruh siswa mengomunikasikan bahan diskusi dari tugas yang telah dikerjakan.		
6. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.		
7. Peserta didik menyimpulkan materi pelajaran		

Lampiran 12. Dokumentasi



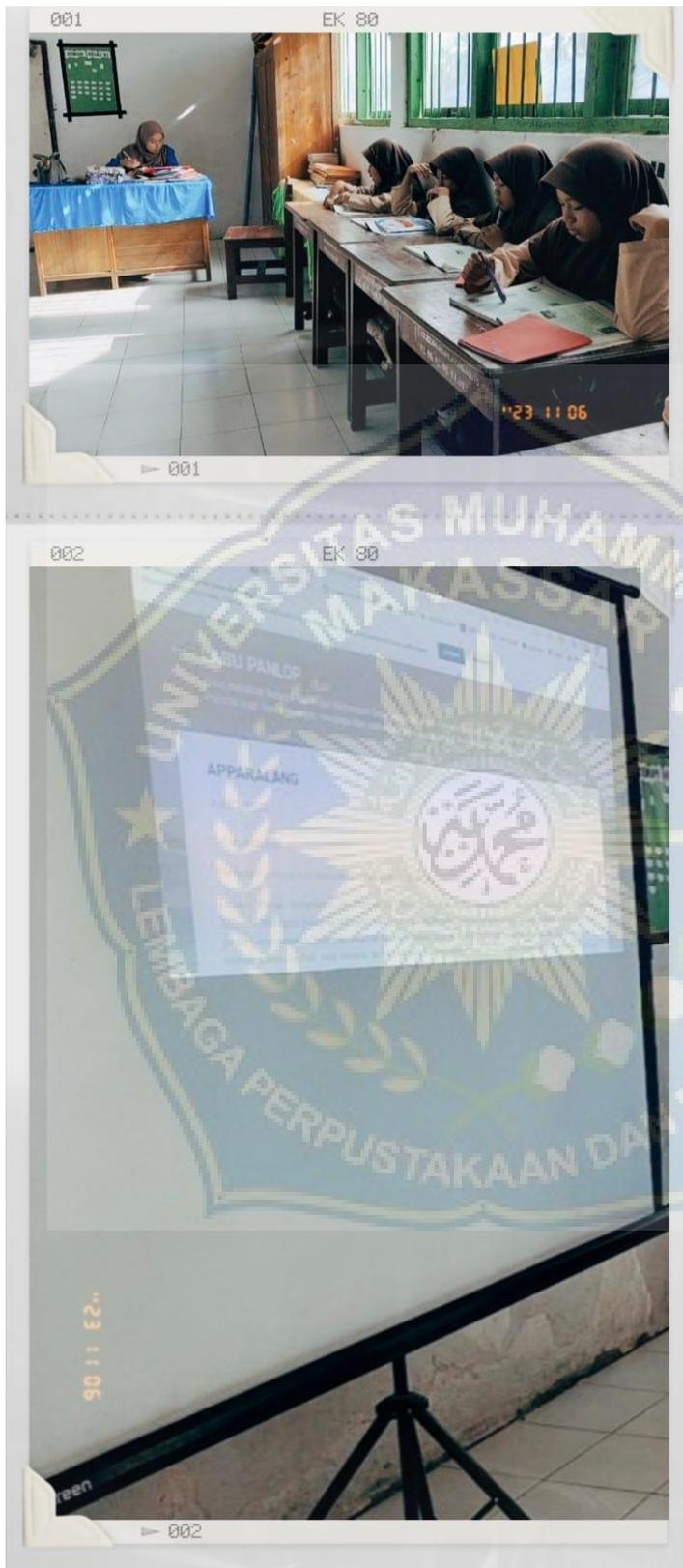
Pelaksanaan Pretest



Penerapan Permainan Jelajah Budaya Panrita Lopi







Pelaksanaan posttest

13. Lampiran Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/ 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 14498/FKIPA.4-IV/VII/1445/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Nurul Amadyah
Stambuk	: 105401105220
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir	: Tanuntung / 27-06-2002
Alamat	: Jl. Jipang Raya 1

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
04 Agustus 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd, Ph.D.
NBM. 860 934



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : **22910/S.01/PTSP/2023** Kepada Yth.
 Lampiran : - Bupati Bulukumba
 Perihal : **Izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2173/05/C.4-VIII/VIII/1444/2023 tanggal 05 Agustus 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NURUL AMADYAH**
 Nomor Pokok : 105401105220
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" IMPLEMENTASI PERMAINAN PAPAN JELAJAH BUDAYA PANRITA LOPI DALAM
 MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 131
 BONTOBANA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **09 Agustus s/d 09 Oktober 2023**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 05 Agustus 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Peringgal.*



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU DAN TENAGA KERJA
(D P M P T S P T K)**

Jl. Kenari No. 13 Telp. (0413) 84241 Fax. (0413) 85060 Bulukumba 92511

**SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 487/DPMPTSPTK/IP/VIII/2023**

Berdasarkan Surat Rekomendasi Teknis dari KESBANGPOL dengan Nomor 074/864/Bakesbangpol/VIII/2023 tanggal 21 Agustus 2023, Perihal Rekomendasi Izin Penelitian maka yang tersebut dibawah ini :

Nama Lengkap	: Nurul Amadiyah
Nomor Pokok	: 105401105220
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang	: S1
Institusi	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanuntung / 2002-06-27
Alamat	: LINGKUNGAN TANUNTING
Jenis Penelitian	: Eksperimen
Judul Penelitian	: Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana Tanuntung, Kec. Hero Lange-Lange, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan
Lokasi Penelitian	: Dr.Aco Karumpa, M.Pd. Desy Ayu Andira, S.Pd., M.Pd. SDN 131 BONTOBANA
Pendamping	: SDN 131 BONTOBANA
Instansi Penelitian	: tanggal 09 Agustus s/d 09 Oktober
Lama Penelitian	

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi semua Peraturan Perundang - Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat - istiadat yang berlaku pada masyarakat setempat;
2. Tidak mengganggu keamanan/ketertiban masyarakat setempat
3. Melaporkan hasil pelaksanaan penelitian/pengambilan data serta menyerahkan 1(satu) eksampul hasilnya kepada Bupati Bulukumba Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Bulukumba;
4. Surat izin ini akan dicabut atau dianggap tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas, atau sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan kegiatan penelitian/pengumpulan data dimaksud belum selesai.

Dikeluarkan di : Bulukumba
Pada Tanggal : 21 Agustus 2023



Kepala Dinas DPMPTSPTK
Dra. Hj. Umrah Aswani, MM
Pangkat : Pembina Utama Muda-IV/c
Nip : 19670304 199303 2 010



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSiE), BSSN



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SPF SDN 131 BONTOBANA**



Alamat: Jl Bontobana, TANUNTING, Kec. Herlang, Kab. Bulukumba, Sulawesi Selatan, 92571 Website: sdbontobana@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 038/UPT/SPF SDN 131/SKP/x/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : RAMLI,S.Pd.SD
NIP : 19720808200604 1 012
Jabatan : Kepala UPT SPF SDN 131 Bontobana

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi yang beridentitas di bawah ini

Nama : Nurul Amadyah
NIM : 105401105220
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

pTelah selesai melakukan penelitian di SDN 131 Bontobana, terhitung mulai dari 09 September sampai 09 Oktober 2023 guna memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI PERMAINAN PAPAN "JELAJAH BUDAYA PANRITA LOPI" DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SDN 131 BONTOBANA".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

Bontobana, 13 Oktober 2023

Kepala UPT SPF SDN 131 Bontobana



Nip. 19720808200604 1 012

SHOTON OPPO

Lampiran 14. Kartu Kontrol penelitian



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Murul Amadyah } NIM: 105401105220 }

Judul Penelitian : Implementasi Permainan Papan Seperti Belaya Paritta Lopi dalam
Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas V SDN
131 Bontobana

Tanggal Ujian Proposal : 01 Agustus 2023 }

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	15/08/2023	Observasi	<i>[Signature]</i>
2.	16/08/2023	Persiapan materi Pembelajaran	<i>[Signature]</i>
3.	17/08/2023	Pelaksanaan Pre-Test	<i>[Signature]</i>
4.	18/08/2023	Pembelajaran bahasa Indonesia	<i>[Signature]</i>
5.	19/08/2023	Pemeriksaan hasil Pre-Test	<i>[Signature]</i>
6.	21/08/2023	Pembelajaran bahasa Indonesia dengan LAGU	<i>[Signature]</i>
7.		PANLOP	<i>[Signature]</i>
8.	22/08/2023	Pembelajaran bahasa Indonesia dengan LAGU	<i>[Signature]</i>
9.		PANLOP	<i>[Signature]</i>
10.	23/08/2023	Pelaksanaan Post-Test	<i>[Signature]</i>

Bontobana, 23 Agustus 2023

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala UPT SPT SDN 131 BONTOBANA

[Signature]

[Signature]

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

[Signature]

[Signature]

NIP. 1972082006041012

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 15. Hasil Turnitin dan surat keterangan bebas plagiat

BAB I NURUL AMADYAH 105401105220

ORIGINALITY REPORT

8%  **3%** **4%** **7%**
SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES PUBLICATIONS STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** ejournal.upi.edu Internet Source **5%**
- 2** id.scribd.com Internet Source **3%**

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB II NURUL AMADYAH 105401105220

by Tahap Tutup

Submission date: 15-Nov-2023 10:12AM (UTC+0700)
Submission ID: 2228593523
File name: BAB_II_-_2023-11-15T104158.760.docx (65.04K)
Word count: 2488
Character count: 16221

BAB II NURUL AMADYAH 105401105220

ORIGINALITY REPORT

14%

13%

12%

4%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

PUBLICATIONS

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	edukatif.org Internet Source	7%
2	Magdalena Elendiana. "UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2020 Publication	2%
3	docplayer.info Internet Source	2%
4	jurnalilmiahcitrabakti.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB III NURUL AMADYAH 105401105220

by Tahap Tutup

Submission date: 15-Nov-2023 10:13AM (UTC+0700)
Submission ID: 2228593857
File name: BAB_III_-_2023-11-15T104159.720.docx (35.82K)
Word count: 789
Character count: 5244

NAB'III NURUL AMADYAH 105401105220

ORIGINALITY REPORT

9%



SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ammashumam.blogspot.com.au Internet Source	3%
2	docplayer.info Internet Source	2%
3	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	2%
4	repository.aisyahuniversity.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB IV NURUL AMADYAH

105401105220

by Tahap Tutup

Submission date: 15-Nov-2023 10:13AM (UTC+0700)
Submission ID: 2228594297
File name: BAB_IV_-_2023-11-15T104204.890.docx (60.94K)
Word count: 2690
Character count: 17755

IV NURUL AMADYAH 105401105220

ORIGINALITY REPORT

7%		7%	6%	2%
SIMILARITY INDEX		INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	2%
3	core.ac.uk Internet Source	2%
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB V NURUL AMADYAH

105401105220

by Tahap Tutup

Submission date: 15-Nov-2023 10:14AM (UTC+0700)
Submission ID: 2228594949
File name: BAB_V_-_2023-11-15T104206.385.docx (75.28K)
Word count: 193
Character count: 1283

BAB V NURUL AMADYAH 105401105220

ORIGINALITY REPORT

4%



4%

SIMILARITY INDEX

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



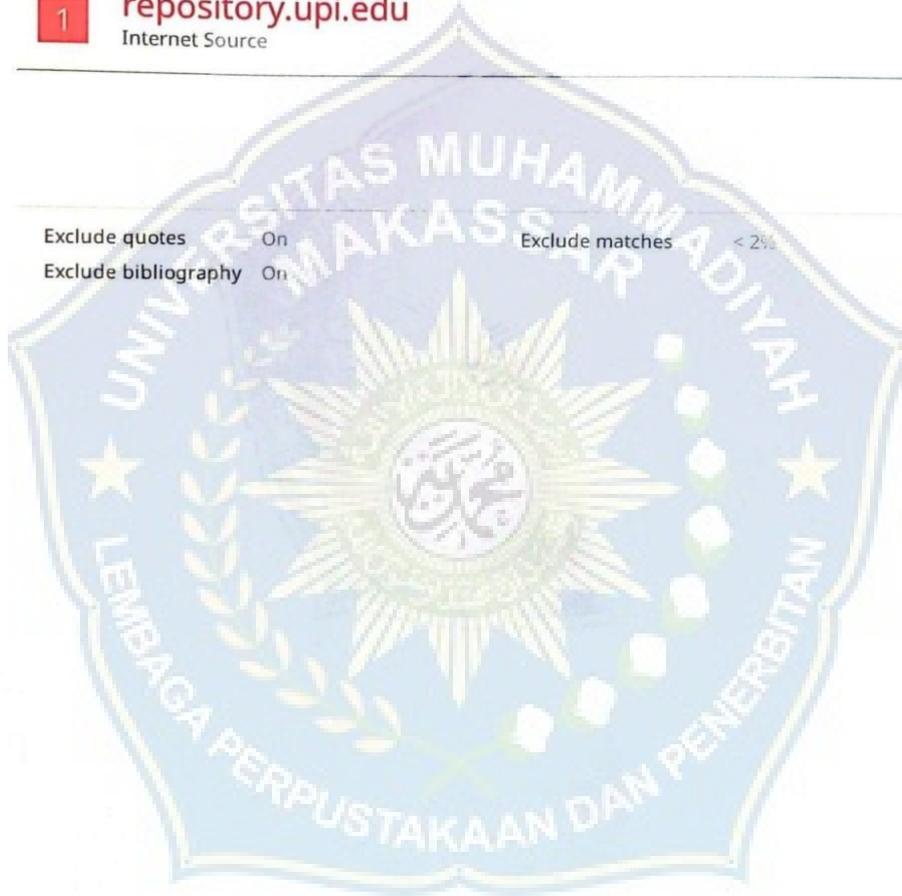
repository.upi.edu
Internet Source

4%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin NO 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nurul Amadiyah

Nim : 105401105220

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	14 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 24 November 2023
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursua Nurul Huda
NBW. 064 591

RIWAYAT HIDUP



Nurul Amadyah. Dilahirkan di Kabupaten Bulukumba pada tanggal 27 Juni 2002. Anak Tunggal dari pasangan Suardy dan Rosma. Penulis pertamakali menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 131 Bontobana tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMPN 28 Bulukumba pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017, dan penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMAN 6 Bulukumba pada tahun 2017 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2024 menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana pendidikan (S.Pd).

Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan doa dari kedua orangtua, keluarga serta teman seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam menempuh studi di perguruan tinggi, penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Implementasi Permainan Papan Jelajah Budaya Panrita Lopi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 131 Bontobana".