

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan jangka panjang.<sup>1</sup> Interaksi antara keduanya disebut sebagai interaksi edukatif, di mana guru mempengaruhi siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya pemerintah untuk mempersiapkan siswa untuk berperan dalam berbagai lingkungan hidup di masa depan melalui pendidikan, pengajaran, atau latihan yang dilakukan di sekolah dan di luar sekolah.<sup>2</sup> Kurikulum berfungsi sebagai dasar untuk proses pembelajaran dan memainkan peran penting dalam mengatur, mengarahkan, dan membimbing kegiatan belajar.

Pendidikan yang ada pada kurikulum 2013 mengajarkan siswa dalam kemampuan keras atau hard skills dan kemampuan lunak atau soft skills secara seimbang. Kemampuan keras yang dimaksud adalah kemampuan akademis, misalnya berhitung menganalisis dan mengidentifikasi sedangkan kemampuan lunak mencakup nilai-nilai sikap seperti tanggung jawab, jujur, dan ketelitian. Pada bidang pendidikan pendidik memiliki tanggung jawab untuk tercapainya keberhasilan pendidikan. Pendidik juga berperan penting menjadi fasilitator penyampaian informasi materi pelajaran melalui komunikasi kepada siswa baik dengan tulisan, maupun bahasa non verbal.<sup>3</sup>

Pada siswa yang berada ditingkat atas seperti kelas empat, lima, dan enam itu

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 3

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

<sup>3</sup> Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCISOD, 2017), hlm 393

sudah bukan lagi berada pada rentangan usia dini. Di mana tingkat perkembangan siswa tingkat tinggi lebih cepat dan mampu memahami pembelajaran. Akan tetapi dalam proses pembelajaran masih bergantung kepada objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung.<sup>4</sup> Oleh karena itu, perencanaan yang tepat diperlukan selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan. Saat pendidik menggunakan media pembelajaran, tingkat ketertarikan siswa harus diutamakan.

Mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sangat perlu dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa selama proses pembelajaran. Pendidik harus memilih media yang dapat menarik minat bagi siswa agar tidak membosankan dan monoton sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Untuk merancang kegiatan pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa, diperlukan media yang tepat dalam penyampaianya.<sup>5</sup> Salah satunya bisa dengan menggunakan media yang menarik seperti menggunakan media papan kartu misteri.

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

Papan kartu misteri diartikan sebagai media yang menggunakan media gambar dan berisi sebuah kartu misteri dengan diawali pertanyaan-pertanyaan secara acak.

---

<sup>4</sup> Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008) hlm 45

<sup>5</sup> Happy Komikesary, *Peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar fisikapeserta didik pada model pembelajaran cooperative tipe student team achievement division*, (Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah 2016), ISSN 2301-7564

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

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devi Rovi'atus Solikhah, bahwasannya pengaruh media pembelajaran papan dan kartu misteri terhadap kemampuan berbicara siswa berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil kemampuan berbicara.<sup>6</sup> Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriani Damayanti, yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran papan dan kartu misteri berpengaruh positif yang signifikan terhadap belajar siswa.<sup>7</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Alfiyatun Nisa' yang menyatakan bahwa pengembangan papan dan kartu rahasia berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MI Miftahul Ulum Pandanarum, di MI Miftahul Ulum Pandanarum mempunyai sarana dan prasarananya yang cukup lengkap, seperti kelas yang cukup nyaman untuk proses belajar mengajar, perpustakaan dan uks yang cukup nyaman, laboratorium komputer, halaman sekolah yang cukup luas dan sarana prasarana yang lainnya, selain observasi, Selain itu, pengamatan dilakukan

---

<sup>6</sup> Devi Rovi'atus Solikhah, " Pengaruh Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Ma'arif Cekok, Babadan, Ponorogo", (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2023), hlm ii.

<sup>7</sup> Fitriani Damayanti "Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya", Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8.1 (2020).

<sup>8</sup> Alfiyatun Nisa' dan Aan Widiyanto, "Pengembangan Media Papan dan Kartu Rahasia (PAKARSA) Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar", (Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, 2023).

selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, kegiatan dilakukan dengan pendekatan konvensional, di mana guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan. Selain itu, para guru di kelas V ditanyai tentang bagaimana pembelajaran dilakukan melalui ceramah dan tanya jawab, dan bahwa beberapa siswa kurang semangat untuk belajar dan bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru, yang dapat berdampak pada kemampuan membaca siswa. Selain itu, tidak ada yang meneliti penerapan dan penelitian media pembelajaran papan kartu misteri.<sup>9</sup>

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

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diambil penelitian mengenai media pembelajaran dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Papan Kartu Misteri Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sebagaimana diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan guru wali kelas V, tanggal 14 Maret di MI Miftahul Ulum Pandanarum

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran yang signifikan pada media papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana diuraikan diatas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran papan kartu misteri terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Miftahul Ulum Pandanarum

### D. Manfaat Penelitian

**UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM  
Mojokerto**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam rangka menjadi landasan pengembangan media pembelajaran dan penerapannya lebih lanjut dalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang nantinya akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan teknologi yang ada, baik bagi dunia pendidikan sekarang ataupun Pendidikan nanti yang akan datang.

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Bagi sekolah

penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sekolah sehingga memberikan daya tarik dan inovasi baru bagi sekolah dan siswa lain

### b. Untuk guru

Untuk guru yang bekerja sebagai pendidik, pembimbing, dan pendidik, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk bidang tugas mereka sebagai pendidik untuk meningkatkan kualitas pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca pada siswa.

### c. Bagi peserta didik

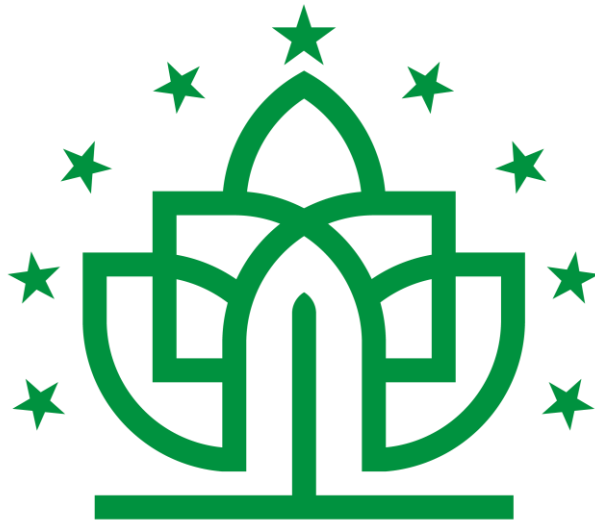
penelitian ini bermanfaat dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan pemahamannya, khususnya dalam materi mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga kemampuan membaca pun akan meningkat.

### c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca.



**UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM**  
**Mojokerto**



**UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM**  
**Mojokerto**