



Pengembangan Media Papan Permainan “Detektif Cerdas” untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Materi Kalimat Fakta dan Opini Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Kharisma Dewi Khoirotun Nisak^{1*}, Maryam Isnaini Damayanti², Hendratno³, Ulhaq Zuhdi⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*kharisma.22245@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 02-03-2026

Accepted: 22-06-2026

Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas V sekolah dasar dalam membedakan Kalimat Fakta dan Opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan papan permainan “Detektif Cerdas” pada materi Kalimat Fakta dan Opini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi, angket, pretes dan postes dengan analisis data menggunakan perhitungan N-Gain dan skala Likert. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V SDN Lakarsantri III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor validasi materi 88% dan validasi media 95% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan menunjukkan hasil skor 98% pada skala kecil dan 93% pada skala besar, angket guru 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan dengan skor uji N-Gain pada skala kecil 0,72 dan skala besar 0,72 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, papan permainan “Detektif Cerdas” dinyatakan valid, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Kalimat Fakta dan Opini. Media ini mampu membantu siswa memahami materi Kalimat Fakta dan Opini secara lebih mudah, meningkatkan keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan hasil belajar yang meningkat.

Kata kunci: Media Papan Permainan, Kalimat Fakta dan Opini, Membaca Pemahaman

ABSTRACT

This research is motivated by the low ability of fifth grade elementary school students in distinguishing Factual and Opinion Sentences in Indonesian Language learning. This study aims to determine the validity, effectiveness, and practicality of the "Smart Detective" board game on the material of Factual and Opinion Sentences. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data collection techniques are carried out through validation sheets, questionnaires, pretests and posttests with data analysis using N-Gain calculations and Likert scales. The trial was conducted on fifth grade students of SDN Lakarsantri III. The results showed that the material validation score was 88% and media validation was 95% with a very valid category. The practicality test showed a score of 98% on a small scale and 93% on a large scale, the teacher questionnaire was 90% with a very practical category. The effectiveness results with an N-Gain test score on a small scale of 0.72 and a large scale of 0.72 with a high category. Based on the research results, the "Smart Detective" board game was declared valid, effective, and practical for use in Indonesian language learning on Factual and Opinion Sentences. This media is able to help students understand the material on Factual and Opinion Sentences more easily, increase learning activity, and create a more interesting and enjoyable learning atmosphere and improve learning outcomes.

Keywords: Board Game Media, Factual and Opinion Sentences, Reading Comprehension

Pengutipan APA:

Nisak, K., Damayanti, M., Hendratno., & Zuhdi, U. (2026). Pengembangan Media Papan Permainan “Detektif Cerdas” untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Materi Kalimat Fakta dan Opini Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar siswa untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Pada jenjang ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan berbahasa, karakter, serta nilai-nilai sosial yang menjadi fondasi dalam proses belajar selanjutnya. Pendidikan dasar sangat penting untuk membangun karakter, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai moral sebagai bekal kehidupan siswa di masa depan (Pristiwanti et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang sekolah dasar harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan siswa.

Salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan pada pendidikan dasar adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi membaca, menyimak, menulis, dan berbicara (Dimar et al., 2022). Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca menjadi kemampuan dasar yang sangat penting karena menjadi sarana utama siswa dalam memperoleh informasi dan memahami berbagai pengetahuan (Ahyar et al., 2022). Keterampilan membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga melibatkan proses memahami isi bacaan, menemukan informasi, dan menafsirkan makna dari teks yang dibaca.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan membaca yang harus dikuasai siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan keberhasilan proses pembelajaran. Membaca merupakan proses kompleks yang mencakup memahami makna, gagasan utama, dan isi informasi dari suatu bacaan (Purba et al., 2023). Dengan keterampilan membaca pemahaman yang baik, siswa mampu memahami informasi tertulis maupun tidak tertulis dalam sebuah teks. Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca pemahaman dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran (Cahyati & Damayanti, 2023). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman terlihat dari rendahnya tingkat literasi membaca di Indonesia. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan negara lain. Selain itu, UNESCO juga menyatakan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai tahap awal pengembangan literasi (Muliawanti et al., 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan membaca pemahaman sangat diperlukan, terutama pada materi yang menuntut siswa memahami informasi secara kritis. Salah satu materi tersebut adalah Kalimat Fakta dan Opini. Materi ini diajarkan pada siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 “Menjadi Warga Dunia”. Fakta merupakan informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya, sedangkan opini merupakan pendapat atau pandangan seseorang yang bersifat subjektif (Padli & Mustofa, 2021). Kemampuan membedakan fakta dan opini

sangat penting dimiliki siswa agar mereka mampu menyaring informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, terutama di era digital yang dipenuhi informasi dan berita yang belum tentu benar.

Siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan dan membedakan Kalimat Fakta dan Opini dalam teks. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan keterampilan membaca pemahaman siswa belum berkembang secara optimal (Rahmawati & Rukmi, 2025). Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan interaktif (Maryanti et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Safitri, 2020). Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak mulai mampu berpikir logis melalui aktivitas nyata dan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung (Sari & Rachmadyanti, 2025). Selain itu, siswa sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain yang menantang dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media papan permainan dinilai sesuai untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

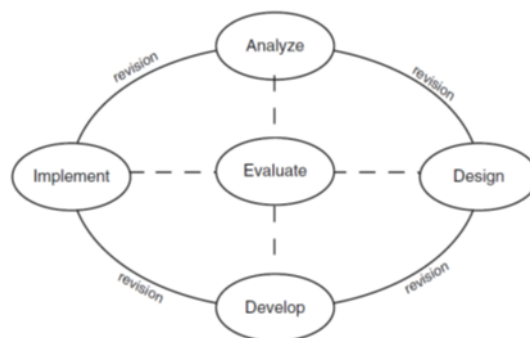
Media papan permainan “Detektif Cerdas” dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memadukan unsur bermain dan belajar dalam materi Kalimat Fakta dan Opini. Media ini dirancang untuk melatih siswa memahami isi bacaan, menganalisis informasi, serta membedakan Kalimat Fakta dan Opini melalui aktivitas permainan secara berkelompok. Dengan adanya aktivitas bermain, siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Mangundjaya et al., 2023). Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Penggunaan media permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa (Muliawanti et al., 2022). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan media permainan secara umum dan belum secara khusus mengembangkan media papan permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada materi Kalimat Fakta dan Opini. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan aktivitas bermain berbasis detektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media papan permainan “Detektif Cerdas” yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman materi Kalimat Fakta dan Opini pada siswa kelas V sekolah dasar melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menantang.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media papan permainan “Detektif Cerdas” untuk keterampilan membaca pemahaman materi Kalimat Fakta dan Opini pada siswa kelas V sekolah dasar serta bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media papan permainan “Detektif Cerdas” yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman materi Kalimat Fakta dan Opini pada siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Media Papan Permainan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena alurnya yang jelas, sistematis, dan mudah diikuti. Setiap tahap memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi dan perbaikan, sehingga Papan Permainan yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V. Dengan pendekatan ini, Detektif Cerdas bukan hanya menjadi permainan, tetapi juga sarana belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menulis Kalimat Fakta dan Opini.



Gambar 1. Tahap pengembangan model ADDIE

Desain uji coba yang digunakan adalah *one group pretest posttest* dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN III Lakarsantri. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar angket kepraktisan pendidik dan siswa, serta lembar pretes dan postes. Pada teknik analisis data menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

Tahap analisis (*Analysis*) dilakukan melalui analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan merancang media papan permainan “Detektif Cerdas” yang terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, kartu misteri, paspor permainan, dadu, dan aturan permainan.

Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan membuat media menggunakan aplikasi

Canva dan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum dilakukan uji coba. Tahap pelaksanaan (*implementation*) dilakukan melalui uji coba skala kecil terhadap 5 siswa dan uji coba skala besar terhadap 19 siswa kelas V sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah Papan Permainan yang dibuat benar-benar mampu menjawab kebutuhan pembelajaran membaca pemahaman, khususnya dalam kemampuan siswa memahami teks, menafsirkan isi bacaan, serta membedakan Kalimat Fakta dan Opini.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan permainan “Detektif Cerdas” dilakukan pemetaan kemampuan awal peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi Kalimat Fakta dan Opini. Pemetaan dilakukan melalui pemberian pretes yang berfungsi sebagai asesmen awal untuk mengidentifikasi kemampuan kognitif peserta didik sebelum memperoleh perlakuan. Berdasarkan hasil pretes tersebut, peserta didik dikelompokkan ke dalam tiga kategori kemampuan, yaitu cakap, berkembang, dan butuh bimbingan. Kategori cakap menunjukkan peserta didik yang telah memiliki pemahaman awal yang baik dalam membedakan Kalimat Fakta dan Opini serta mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar. Kategori berkembang menunjukkan peserta didik yang telah memahami konsep dasar, namun masih mengalami kesulitan pada beberapa indikator pembelajaran. Sementara itu, kategori butuh bimbingan menunjukkan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali karakteristik Kalimat Fakta dan Opini sehingga memerlukan pendampingan yang lebih intensif selama proses pembelajaran. Pengelompokan ini tidak bertujuan untuk membedakan perlakuan yang diberikan kepada peserta didik, melainkan sebagai dasar untuk menggambarkan kondisi awal kemampuan kognitif peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran serta untuk menganalisis perkembangan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran. Data dianalisis menggunakan skala Likert dan perhitungan N-Gain.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran papan permainan “Detektif Cerdas” dilakukan menggunakan aplikasi canva dengan pemilihan gambar ikon dan elemen yang mendukung papan permainan agar terlihat lebih menarik. Media papan permainan ini dikembangkan sesuai dengan materi Kalimat Fakta dan Opini untuk kelas V sekolah dasar. Dengan bertemakan “Detektif Cerdas” papan permainan ini mengajak siswa untuk menjelajahi dunia atau berkeliling dunia sebagai detektif cerdas sesuai dengan judul papan permainan ini “Petualangan Dunia Detektif Cerdas”.

Elemen yang digunakan dalam papan permainan ini meliputi gambar benua yaitu benua amerika, benua afrika, benua asia, dan benua Australia. Selain itu ada gambar ikon atau bangunan dari berbagai benua. Ada informasi kartu fakta dan opini yang menuat Kalimat Fakta dan Opini. Dengan pemilihan warna ikon gambar dan komposisi tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian

siswa.

Setiap siswa memulai permainan dari kotak mulai dengan berjalan menuju misi Benua Amerika, dilanjutkan Benua Afrika, setelah itu Benua Asia, lalu Benua Australia dan menuju ke finis. Setiap kotak berisi misi yang harus dipecahkan. Terdapat 2 kartu yaitu kartu tantangan dan kartu misteri. Kartu tantangan berjumlah 30 kartu dengan pembagian 10 kartu untuk kelompok siswa butuh bimbingan, 10 kartu untuk kelompok siswa berkembang, dan 10 kartu untuk kelompok siswa cakap. Begitu pula untuk kartu misteri berjumlah 30 kartu dengan pembagian 10 kartu untuk kelompok siswa butuh bimbingan, 10 kartu untuk kelompok siswa berkembang, dan 10 kartu untuk kelompok siswa cakap. Selain itu ada simbol bintang untuk bonus, ada simbol tulang untuk Kembali pada kotak awal, ada lensa untuk mengarahkan siswa lompat pada ikon gambar lingkaran pada papan permainan sesuai dengan warnanya, ada kartu fakta dan opini untuk keterampilan membaca pemahaman siswa dan pojok fakta dan opini yang berisi pengertian dan contoh Kalimat Fakta dan Opini

Pada media yang dikembangkan telah diuji kevalidan, keefektifan dan kepraktisannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Fakta dan Opini untuk kelas V SD yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi ahli materi

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi	20	20
2.	Materi	15	20
3.	Penyajian materi	9	10
Total		44	50
Hasil			88%
Kategori			Sangat Valid

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat memiliki skor validitas 88%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media sesuai dengan tujuan pembelajaran, sasaran pengajaran, dan kebutuhan siswa. Jadi, permainan papan yang dibuat baik untuk pembelajaran, dan dapat ditingkatkan dengan saran dari validator.

Tabel 2. Validasi ahli media

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Tampilan media pembelajaran	19	20
2.	Bahan pembuatan media	15	15
3.	Kemudahan media dalam pembelajaran	23	25
Total		57	60
Hasil			95%
Kategori			Sangat Valid

Hasil akhir dari validasi materi memperoleh persentase sebesar 88% dan hasil akhir dari validasi media memperoleh persentase sebesar 95% . Dengan hasil kriteria persentase kevalidan yang telah dilakukan yaitu 88%- 95% yang berada dalam kategori sangat valid. Setelah itu dilakukan uji coba skala kecil untuk 5 orang siswa dengan tingkat kognitif yang berbeda. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 5 peserta didik yang dipilih dengan mempertimbangkan variasi kemampuan akademik, yaitu peserta didik dengan kategori cakap, berkembang, dan butuh bimbingan berdasarkan hasil asesmen awal. Pemilihan tersebut bertujuan memperoleh masukan yang beragam terkait penggunaan media papan permainan “Detektif Cerdas”. Uji coba skala kecil tidak dimaksudkan untuk mengukur efektivitas media, melainkan untuk mengidentifikasi aspek keterbacaan, kejelasan instruksi, kemudahan penggunaan, serta kendala yang mungkin muncul selama pembelajaran. Hasil uji coba ini kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum dilaksanakan pada uji coba skala besar. Hasil dari pembelajaran yang digunakan untuk menghitung hasil dan mengolah data yaitu :

Tabel 3. Nilai pretes dan postes uji skala kecil

No	Pretes	Postes	N-Gain
1.	22	67	0.58
2.	33	78	0.67
3.	33	89	0.84
4.	44	89	0.80
5.	22	78	0.72
Jumlah	154	401	

Tabel 4. Nilai N-Gain pretes dan postes uji skala kecil

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	5	.58	.84	.7212	.10393
Valid N (listwise)	5				

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan rumus N-Gain pada pretes dan postes Kalimat Fakta dan Opini pada uji skala kecil yaitu 0.72. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan media papan permainan “Detektif Cerdas” dalam Kalimat Fakta dan Opini untuk skala kecil efektif digunakan dan dapat dilanjutkan dalam skala besar.

Tabel 5. Data nilai angket respon pendidik

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi pada media	3	3
2.	Tampilan dan kemenarikan media	3	4
3.	Kemudahan penggunaan media	3	3
Total		9	10
Hasil Kategori			90% Sangat Praktis

Tabel 6. Data nilai angket respon siswa skala kecil

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi pada media	19	20
2.	Ketertarikan pada tampilan media	20	20
3.	Kemudahan penggunaan media	10	10
Total		49	50
Hasil			98%
Kategori			Sangat Praktis

Tabel 7. Angket respon siswa skala besar

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian materi pada media	76	76
2.	Ketertarikan pada tampilan media	76	76
3.	Kemudahan penggunaan media	24	38
Total		176	190
Hasil			93%
Kategori			Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat memperoleh skor kepraktisan sebesar 93%, kategori yang sangat praktis. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan media pembelajaran. Media tersebut dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu membuat pengalaman belajar lebih hidup dan menyenangkan. Penggunaan media memungkinkan siswa untuk lebih memahami fakta dan opini melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan.

Tabel 8. Pretes dan postes uji skala besar

No	Pretes	Postes	N-Gain
1.	22	67	0.58
2.	33	78	0.67
3.	44	89	0.80
4.	33	89	0.84
5.	22	67	0.58
6.	56	100	1.00
7.	44	78	0.61
8.	33	78	0.67
9.	67	89	0.67
10.	22	78	0.72

11.	33	89	0.84
12.	44	89	0.80
13.	56	100	1.00
14.	33	78	0.67
15.	11	56	0.51
16.	22	67	0.58
17.	44	100	1.00
18.	33	78	0.67
19.	22	67	0.58
Jumlah	674	1537	

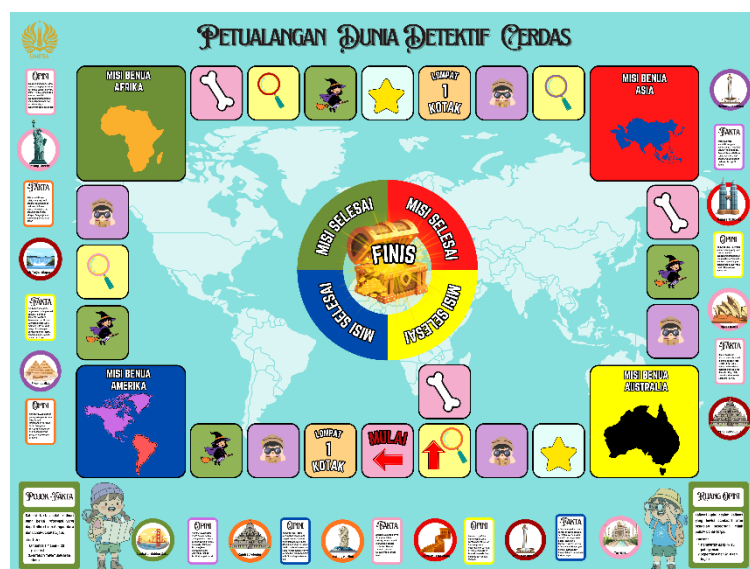
Hasil dari pembelajaran yang digunakan untuk menghitung hasil dan mengolah data yaitu :

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 9. Nilai N-Gain Pretes dan postes uji skala besar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	19	.51	1.00	.7248	.15426
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan rumus N-Gain pada pretes dan postes Kalimat Fakta dan Opini pada uji skala besar yaitu 0.72. Pada kriteria N-gain nilai $0.70 < g < 1.00$ merupakan kategori peningkatan tinggi. Dengan jumlah 19 siswa semua mengalami peningkatan baik tinggi maupun sedang.



Gambar 2. Media Papan Permainan “Detektif Cerdas”

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran papan permainan "Detektif Cerdas" untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Kalimat Fakta dan Opini pada siswa kelas 5 SD Lakarsantri III. Uji coba dilakukan secara bertahap, dimulai dengan skala kecil melibatkan 5 siswa, diikuti uji coba skala besar dengan 19 siswa yang terdiri dari 5 siswa cakap, 4 siswa berkembang, 5 siswa berkembang, dan 5 siswa butuh bimbingan.

Berdasarkan hasil pretes dan postes pada 19 siswa, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang cukup signifikan setelah pembelajaran menggunakan media papan permainan "Detektif Cerdas". Sebelum pembelajaran, nilai pretest siswa berada pada rentang 11–67, dengan rata-rata 35,47. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan Kalimat Fakta dan Opini. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, nilai postes meningkat menjadi rentang 56–100 dengan rata-rata 80,89. Peningkatan rata-rata sebesar 45,42 poin menunjukkan adanya perubahan pemahaman yang cukup besar pada siswa.

Rendahnya skor pretes peserta didik yang berada pada rentang 11–67 menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam membedakan kalimat fakta dan opini masih terbatas sebelum diberikan perlakuan. Kondisi tersebut bukan disebabkan oleh tingkat kesulitan instrumen yang terlalu tinggi, melainkan karena peserta didik belum memperoleh pembelajaran yang optimal terkait materi tersebut. Instrumen penelitian telah disusun berdasarkan capaian pembelajaran kelas V sekolah dasar dan telah melalui proses validasi oleh ahli sehingga dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Terdapat 1 siswa yang mengalami kenaikan nilai rendah sebesar 22 poin, dari nilai pretes 67 menjadi nilai postes 89. Meskipun termasuk kategori peningkatan terendah, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi fakta dan opini setelah pembelajaran berlangsung. Terdapat 10 siswa yang mengalami peningkatan nilai antara 34–45 poin. Kelompok ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan kemampuan yang cukup baik setelah menggunakan media pembelajaran "Detektif Cerdas". Peningkatan yang diperoleh mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu memahami dan membedakan Kalimat Fakta dan Opini dengan lebih tepat dibandingkan sebelum pembelajaran.

Sementara itu, pada terdapat peningkatan tinggi yaitu 8 siswa yang mengalami peningkatan nilai antara 44–56 poin. Beberapa siswa dalam kelompok ini bahkan berhasil mencapai nilai maksimal pada postes. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan dampak yang sangat baik terhadap peningkatan pemahaman siswa, sehingga mereka dapat menguasai materi secara lebih optimal.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori peningkatan sedang dan tinggi. Dari total 19 siswa, sebanyak 52,63% berada pada kategori peningkatan

sedang dan 42,11% berada pada kategori peningkatan tinggi, sedangkan hanya 5,26% yang berada pada kategori peningkatan terendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan permainan “Detektif Cerdas” mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif serta membantu mereka memahami materi fakta dan opini dengan lebih baik.

Hasil penelitian pada media yaitu papan permainan “Detektif Cerdas” memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Pada tahap kevalidan yang datanya diperoleh dari hasil validasi media dan materi oleh Ahli. Skor yang didapat pada validasi materi yaitu 88% dan skor yang didapat pada validasi media 95%. Dari skor validasi yang dilakukan oleh ahli menunjukkan hasil kategori sangat valid sehingga papan permainan ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca pemahaman pada siswa kelas V SD.

Hasil pengukuran efektivitas menggunakan rumus N-gain normalized menunjukkan nilai 0,72 pada skala kecil yang termasuk kategori tinggi karena g lebih besar dari 0,7. Pada skala besar yang juga mendapatkan Ngain 0.72 yaitu termasuk kategori tinggi karena g lebih besar dari 0,7. Peningkatan ini menandakan bahwa media berhasil meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan, terutama pada kelompok butuh bimbingan yang mengalami lonjakan tertinggi diikuti kelompok berkembang dan cakap, sehingga membuktikan media dapat menjembatani perbedaan level kognitif awal siswa. Keefektifan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat membantu siswa berkembang sesuai dengan tahap kognitifnya (Akmal et al., 2025).

Dari hasil kepraktisan pendidik menyatakan bahwa media papan permainan ini mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menarik siswa dalam melakukan membaca pemahaman yang secara tidak langsung dilakukan dengan menggunakan permainan yang seru. Hasil angket respon pendidik mendapatkan skor 90% yaitu kategori sangat praktis. Untuk hasil angket siswa skala kecil yaitu 98% dan skala besar 93%. Penggunaan media pembelajaran yang praktis membantu guru lebih kreatif dalam mengajar dan membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung (Aljamaliah et al., 2025).

Media papan permainan "Detektif Cerdas" dirancang dengan menarik seperti kartu kalimat, dadu, passport belajar dan papan permainan yang mensimulasikan peran detektif dalam membedakan fakta objektif dari opini subjektif, sehingga siswa tidak hanya membaca tapi juga menganalisis secara aktif selama proses bermain. Hasil N-gain yang tinggi ini dapat dijelaskan melalui teori belajar konstruktivisme di mana pengetahuan dibangun secara mandiri melalui pengalaman dan interaksi sosial, sebagaimana siswa dalam permainan kelompok merepresentasikan zona perkembangan proksimal di mana teman cakap memberikan bimbingan kepada yang lain sehingga semua level kognitif mengalami konstruksi skema baru tentang Kalimat Fakta dan Opini. Selain itu, elemen *scaffolding* dalam permainan memungkinkan siswa butuh bimbingan naik ke level lebih tinggi dengan cepat, yang terlihat dari peningkatan skor posttest mereka hingga 30 persen lebih baik dibanding pretes, sehingga

konstruktivisme menjadi fondasi utama keberhasilan media ini dalam menciptakan pemahaman mendalam bukan sekadar hafalan.

Pada teori belajar kognitif turut mendukung efektivitas media melalui proses pengolahan informasi yang bertingkat mulai dari membaca kalimat, mengklasifikasikan fakta dan opini, hingga melalui pengulangan tantangan permainan. Siswa pada tingkat cakap dengan cepat mengintegrasikan pengetahuan lama ke konsep baru sementara yang butuh bimbingan membangun pemahaman melalui kegiatan berulang, menghasilkan N-gain stabil di atas 0,7 meskipun perbedaan kemampuan awal yang mencolok antar kelompok. Integrasi kedua teori ini menunjukkan bahwa "Detektif Cerdas" tidak hanya membangun pengetahuan secara sosial tapi juga mengoptimalkan proses mental siswa, sehingga dapat diterapkan di kelas V SD dengan siswa beragam latar belakang seperti di SD Lakarsantri III.

Meskipun penelitian ini telah memberikan gambaran mengenai efektivitas media papan permainan Detektif Cerdas dalam pembelajaran kalimat fakta dan opini, masih terdapat ruang untuk pengembangan pada aspek evaluasi hasil belajar. Pengukuran kemampuan peserta didik dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pencapaian hasil belajar yang dapat diukur secara objektif, sehingga belum sepenuhnya mengungkap proses penalaran dan argumentasi peserta didik dalam membedakan kalimat fakta dan opini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan bentuk evaluasi yang lebih beragam untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pemahaman peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian yang diperoleh tidak hanya menggambarkan tingkat penguasaan materi, tetapi juga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemampuan peserta didik dalam mengemukakan alasan, menganalisis informasi, dan membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, penggunaan media papan permainan "Detektif Cerdas" menunjukkan peran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Kalimat Fakta dan Opini. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mengamati, menganalisis, dan menentukan perbedaan antara Kalimat Fakta dan Opini melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, bertukar pendapat, serta memecahkan permasalahan yang disajikan dalam permainan. Keterlibatan tersebut mendorong meningkatnya perhatian, motivasi, dan rasa percaya diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, karakteristik media yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sekolah dasar membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, sehingga peserta didik dapat memahami konsep fakta dan opini dengan lebih mudah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur edukatif dan permainan berpotensi

memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan “Detektif Cerdas” yang dikembangkan untuk keterampilan membaca pemahaman Kalimat Fakta dan Opini siswa kelas V SDN Lakarsantri III memiliki kualitas yang baik berdasarkan aspek kevalidan dan keefektifan media. Papan permainan “Detektif Cerdas” yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi materi sebesar 88% dan validasi media sebesar 95% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Media ini mampu menyajikan materi Kalimat Fakta dan Opini secara menarik melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Selain valid, media juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada uji coba skala kecil diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 dan pada uji coba skala besar sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan papan permainan “Detektif Cerdas” dapat membantu siswa memahami perbedaan Kalimat Fakta dan Opini dengan lebih baik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar.

Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh respon sangat baik dari pendidik maupun siswa. Hasil angket menunjukkan respon pendidik sebesar 90%, respon siswa pada skala kecil sebesar 98%, dan skala besar sebesar 93%. Media dinilai mudah digunakan, aturan permainan mudah dipahami, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, papan permainan “Detektif Cerdas” dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, praktis, dan menarik untuk digunakan di sekolah dasar.

REFERENSI

- Ahyar, A., Nurhidayah, N., & Saputra, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5241–5246. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1242>
- Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula*., 3(2024), 265–272.
- Aljamaliah, S. N. M., Sastromiharjo, A., & Darmadi, D. M. (2025). *Strategi Inovatif Guru dalam Mengintegrasikan Media Pembelajaran untuk Kreativitas Siswa*. 11(2), 454–465.
- Cahyati, F. A., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 11(09), 1855–1865.
- Dimar, F. A., Widjojoko, & Wardana, D. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman bagi Siswa Berkesulitan Belajar Membaca Melalui Strategi KWL (Know, Want,

- Learned) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Muncul 02. *Jurnal Perseda*, 5(2), 124–129.
- Elviya, D. D., & Sukartiningsih, W. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar Di Sdn Lakarsantri I/472 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 11(08), 1780–1793. <https://ejournal.unesa.ac.id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/54127>
- Mangundjaya, W., Bhayangkara, U., Raya, J., & Wicaksana, S. (2023). *Board Game : Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa Board Game : Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa*. December 2022. <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Maryanti, E., Ego, A. S., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar*. 5(5), 4212–4226.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2605>
- Padli, Ms., & Mustofa, Ml. (2021). Kebenaran Dalam Perspektif Filsafat Serta Aktualisasinya Dalam Men-Screening Berita. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(1), 78–88. <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i1.31892>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025>
- Rahmawati, A., & Rukmi, A. S. (2025). Pengembangan Media Komik Strip Untuk Kemampuan Menulis Kalimat Fakta Dan Opini Di Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(7), 1940–1954.
- Safitri, W. C. D. (2020). *Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 6(November), 181–190.
- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan Media Board Game NARJI Untuk Pembelajaran IPAS Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(4), 1183–1197.