DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)
http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
E-ISSN : 2722-7839, P-ISSN : 2746-7732
Vol. 7 No. 2 (2026), 250-260

Penerapan Media Ular Tangga Berbasis *PBL* untuk Pembelajaran Fakta dan Opini di Sekolah Dasar

Mukti Widayati[1)*], Mentari Pradiska Sasti[2)] ,Nuur Hayati[3)]
E-mail: muktiwidayati65@gmail.com,
[1)2)] Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia [3)] SD Negeri 3 Kenep, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia

Abstrak

Rendahnya keterlibatan murid menjadi masalah dalam pemahaman materi fakta dan opini di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media ular tangga misi bajak laut pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model *problem based learning (PBL).* Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan pembelajaran terlaksana secara sistematis sesuai modul ajar. Pelaksanaan *PBL* mendukung kemampuan murid mengidentifikasi ciri, membedakan fakta dan opini, memberikan alasan logis, serta mengomunikasikan hasil diskusi. Hambatan meliputi pemerataan perhatian guru, kesiapan awal media, dan perbedaan kecepatan belajar murid. Upaya penyelesaian dilakukan melalui bimbingan intensif, pengelolaan waktu, dan tutor teman sebaya. Pembelajaran mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif murid. Integrasi *PBL* dan media permainan menjadi alternatif pembelajaran kebahasaan yang kontekstual dan bermakna di sekolah dasar.

Kata Kunci: Fakta dan Opini, *Problem Based Learning*, Ular Tangga Misi Bajak Laut.

Abstract

Low student engagement is a challenge in understanding fact and opinion concepts in elementary schools. This study aims to describe the implementation of pirate mission snakes and ladders media in Indonesian language learning regarding fact and opinion material in elementary school. A descriptive qualitative approach using the problem-based learning (PBL) model was conducted with 14 elementary school students. Data were collected through observation, documentation, and interviews. The results showed that lesson planning was carried out systematically according to the teaching module. The implementation of PBL supported students' ability to identify characteristics, distinguish facts from opinions, provide logical reasoning, and communicate discussion results. Challenges included equal teacher attention, initial media readiness, and differing student learning paces. Resolution efforts were made through intensive guidance, time management, and peer tutoring. Learning encouraged student enthusiasm and active involvement. Integrating PBL and game media serves as a contextual and meaningful linguistic learning alternative in elementary schools.

Keywords: Fact and Opinion, Problem Based Learning, Pirate Mission Snakes and Ladders.

Info Artikel : Diterima September 2026 | Disetujui Oktober 2026 | Dipublikasikan Oktober 2026

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi murid di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, tetapi juga mendukung kemampuan murid dalam memahami, mengolah, menganalisis, dan menyampaikan informasi. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada murid dapat mendukung pengembangan kemampuan literasi melalui keterlibatan murid dalam kegiatan membaca, memahami informasi, berdiskusi, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya (Astuti & Sutama, 2024). Kemampuan tersebut semakin penting seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi yang memungkinkan murid memperoleh informasi dari berbagai sumber. Literasi dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengkritisi, dan menyaring informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk lingkungan digital (Hasanah et al., 2025).

Salah satu kemampuan literasi yang perlu dikembangkan pada murid sekolah dasar adalah kemampuan membedakan fakta dan opini. Kemampuan tersebut berkaitan dengan kemampuan murid dalam mengenali informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya dan membedakannya dari pernyataan yang bersifat subjektif. Pemahaman terhadap fakta dan opini menjadi bagian penting dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis murid karena murid perlu mempertimbangkan karakteristik suatu pernyataan sebelum menentukan apakah pernyataan tersebut termasuk fakta atau opini (Maulana et al., 2024). Kemampuan tersebut menjadi semakin relevan dalam kehidupan sehari-hari karena murid berhadapan dengan beragam informasi dari media cetak maupun digital. Literasi digital dapat membantu murid mengembangkan kemampuan bernalar kritis dalam memahami dan memilah informasi, termasuk membedakan fakta dan opini sebelum menerima informasi sebagai sesuatu yang benar (Laksita & Nurizka, 2026).

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar, masih terdapat murid yang memerlukan pendampingan dalam membedakan pernyataan fakta dan opini, terutama ketika karakteristik kedua pernyataan tersebut memiliki kemiripan. Pada kegiatan tanya jawab dan diskusi, sebagian murid telah mampu menentukan jawaban dengan tepat, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan dalam memberikan alasan yang sesuai terhadap jawaban yang dipilih. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membedakan fakta dan opini tidak hanya memerlukan pemahaman terhadap konsep, tetapi juga membutuhkan latihan untuk mengidentifikasi pernyataan, mencocokkan karakteristik informasi, serta mengemukakan alasan berdasarkan jawaban yang dipilih.

Kondisi tersebut berkaitan dengan pengalaman belajar yang masih cenderung menyajikan penjelasan konsep secara abstrak dan latihan soal berbasis buku ajar konvensional. Pembelajaran tersebut memang dapat membantu pemahaman dasar, namun belum memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis pemecahan masalah melalui model *Problem-Based Learning* (*PBL*). Padahal, keterlibatan murid secara langsung dalam mengamati masalah, mengidentifikasi data, berdiskusi, dan memberikan alasan sangat dibutuhkan untuk membangun penalaran kritis. Oleh karena itu, diperlukan perpaduan model pembelajaran berbasis masalah yang ditunjang oleh media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Kajian-kajian terdahulu mengenai penguatan pemahaman fakta-opini maupun pemanfaatan media permainan telah banyak dilakukan, namun masih memperlihatkan beberapa keterbatasan fokus. Pada ranah materi fakta dan opini, upaya peningkatan umumnya ditumpukan pada penerapan strategi *Index Card Match* (Insani et al., 2024) serta pengembangan media *flipbook* interaktif (Yulianti & Nuryanto, 2025). Meskipun kedua studi tersebut terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dasar, keduanya belum mengeksplorasi penggunaan media berbasis permainan papan (*game-based learning*) yang mendorong kolaborasi fisik dan pemecahan masalah secara langsung. Di sisi lain, pemanfaatan media ular tangga telah banyak terbukti meningkatkan aspek afektif dan kognitif murid, seperti pada pembelajaran keragaman budaya (Nurlaelasari et al., 2025), motivasi belajar (Nur Janah et

al., 2025), minat membaca teks naratif (Hasana & Azmy, 2026), serta analisis kalimat transitif-intransitif (Malinda & Hendratno, 2024). Bahkan, potensi ular tangga dalam mendukung kemampuan berbahasa dan literasi secara umum (Pratikno et al., 2025) maupun perpaduannya dengan *Problem-Based Learning* (*PBL*) telah ditunjukkan mampu meningkatkan literasi dasar murid (Khasanah & Sukasih, 2026).

Secara kritis, sintesis terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan adanya *research gap* (celah penelitian). Sebagian besar penelitian media ular tangga sejauh ini lebih berfokus pada materi non-kebahasaan atau sebatas peningkatan motivasi dan literasi umum, sementara penelitian khusus fakta dan opini belum mengintegrasikannya dengan media permainan papan yang dipadukan dengan sintaks pembelajaran berbasis masalah (*PBL*). Oleh karena itu, terdapat ruang penelitian yang signifikan untuk mengintegrasikan model *PBL* dan media permainan ular tangga secara khusus pada materi fakta dan opini Bahasa Indonesia kelas V SD. Celah tersebut tidak hanya berkaitan dengan sekadar mengganti media, tetapi juga pada bagaimana permainan dirancang dan diintegrasikan dengan langkah pemecahan masalah mulai dari mengidentifikasi konflik informasi, mendiskusikan alasan logis, hingga mempresentasikan hasil pemikirannya.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan media ular tangga berbasis Misi Bajak Laut yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran fakta dan opini. Kebaruan terletak pada integrasi sintaks *PBL* dengan keunikan papan permainan ular tangga yang dilengkapi stik soal fakta dan opini, *puzzle* misi, diskusi kelompok pemecahan masalah, pemberian alasan terhadap jawaban, serta presentasi hasil kerja dalam satu rangkaian aktivitas yang sistematis. Melalui integrasi ini, murid tidak hanya dilatih menentukan status suatu pernyataan secara mekanis, tetapi diajak memecahkan masalah interpretasi teks secara aktif, bekerja sama, dan mengomunikasikan alasannya. Integrasi model *PBL* dan media ular tangga tersebut membedakan secara tegas penelitian ini dari penggunaan media ular tangga pada penelitian sebelumnya yang lebih banyak digunakan sebatas sarana pendukung motivasi, minat, literasi, atau penyampaian materi tertentu tanpa keterpaduan sintaks pemecahan masalah pada materi fakta dan opini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media ular tangga berbasis *Problem-Based Learning (PBL)* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas V sekolah dasar yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, proses belajar murid, hambatan dan upaya penyelesaian dalam pembelajaran, serta kesesuaian temuan dengan hasil penelitian lain. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi guru dalam merancang strategi dan kegiatan pembelajaran berbasis permainan edukatif yang efektif dan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta membedakan fakta dan opini. Secara teoretis, penelitian ini memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu pendidikan dasar, khususnya dalam memperkaya kajian tentang efektivitas sintaks *PBL* yang dipadukan dengan media permainan interaktif dalam pembelajaran bahasa yang kontekstual, kreatif, dan bermakna sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan *(field research)*. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan media Ular Tangga Misi Bajak Laut pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini di sekolah dasar. Penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena berdasarkan kondisi yang berlangsung secara alamiah di lapangan. Melalui pendekatan ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, aktivitas dan keterlibatan murid, interaksi selama pembelajaran, serta penggunaan media dalam kegiatan belajar (Nurianasari et al., 2024). Pengamatan dilakukan secara intensif sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan pembelajaran untuk memastikan keajegan data serta memperoleh gambaran yang utuh dan mendalam mengenai efektivitas serta tahapan proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kenep 03, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Partisipan penelitian terdiri atas guru dan 14 murid kelas V yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive* berdasarkan keterlibatan langsung guru dan murid dalam pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan relevansi partisipan terhadap fenomena yang diteliti. Karena fokus penelitian ini terbatas pada 14 murid dalam satu kelas, temuan yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi seluruh sekolah. Penelitian ini lebih menekankan pada penggalian data secara mendalam mengenai dinamika pembelajaran di lokasi tersebut, meski hasilnya tetap dapat menjadi bahan pembanding bagi kelas lain dengan karakteristik yang sejenis.

Data penelitian berupa informasi mengenai proses penerapan media ular tangga berbasis *Misi Bajak Laut*, aktivitas murid, interaksi selama pembelajaran, serta penggunaan perangkat dan bahan pembelajaran. Sumber data diperoleh langsung dari guru, murid, serta dokumen pelaksanaan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati dari dekat jalannya proses pembelajaran, keaktifan murid, dan penggunaan media di kelas. Wawancara dilakukan guna menggali tanggapan serta pengalaman guru dan murid selama kegiatan belajar berlangsung. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk menelaah perangkat pembelajaran yang digunakan, seperti modul ajar, media Ular Tangga Misi Bajak Laut, dan bahan ajar pendukung lainnya (Khasanati, 2023).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai *human instrument*. Peneliti berperan dalam menentukan fokus penelitian, mengamati proses pembelajaran, melakukan wawancara, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Instrumen pendukung yang digunakan meliputi lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas guru dan murid selama pembelajaran, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan media. Dokumen berupa modul ajar, media, dan bahan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, murid, dan dokumen pembelajaran. Perbandingan tersebut dilakukan untuk memperoleh kesesuaian informasi dan meningkatkan kredibilitas data penelitian. Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data dapat dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Khasanati, 2023).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Tahap persiapan meliputi penentuan fokus penelitian dan penyiapan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengamati penerapan media Ular Tangga Misi Bajak Laut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan dokumen yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran serta melakukan wawancara sesuai kebutuhan data penelitian. Tahap selanjutnya adalah analisis data dan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh. Penyusunan prosedur secara kronologis diperlukan agar pelaksanaan penelitian dapat dipahami dan diikuti secara sistematis.

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data *(data condensation)*, penyajian data *(data display)*, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan *(conclusion drawing/verification).* Pada tahap kondensasi data, peneliti memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan penerapan media, proses murid dalam mengidentifikasi fakta dan opini, serta

keterlibatan murid selama pembelajaran. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik dan memverifikasi kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh dari data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Miles et al., 2014).

.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian mengenai penerapan media Ular Tangga Misi Bajak Laut pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini di kelas V SD Negeri Kenep 03 Sukoharjo dideskripsikan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan. Uraian hasil penelitian dan pembahasan disajikan sebagai berikut.

Hasil Penelitian

Tempat pelaksanaan di SD Negeri Kenep 03 Sukoharjo merupakan satuan pendidikan dasar berstatus negeri yang berada di wilayah Kelurahan Kenep, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Berdasarkan data resmi satuan pendidikan, SD Negeri Kenep 03 memiliki NPSN 20330816 dan tercatat sebagai salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Sukoharjo. Secara administratif, sekolah ini beralamat di Jetis RT 01 RW 07, Kelurahan Kenep, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Data pemerintah daerah Kecamatan Sukoharjo juga mencantumkan SD Negeri Kenep 03 sebagai salah satu sekolah dasar negeri yang berada di wilayah Kelurahan Kenep. Berdasarkan data sekolah yang diperbarui, SD Negeri Kenep 03 tercatat memiliki status akreditasi A, dengan Nomor SK Akreditasi 994/BAN-SM/SK/2021 tertanggal 15 Oktober 2021. Data yang sama mencatat jumlah murid sebanyak 109 murid, terdiri atas 56 murid laki-laki dan 53 murid perempuan, serta 10 guru dan 1 staf penjaga sekolah.

SD Negeri Kenep 03 Sukoharjo dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai lokasi penelitian, tetapi juga menjadi konteks tempat berlangsungnya proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berorientasi pada aktivitas, kreativitas, kolaborasi, dan pemahaman materi secara mendalam. Penerapan media permainan Ular Tangga Misi Bajak Laut berbantuan model *problem based learning* (*PBL*) memberikan ruang bagi murid kelas V untuk mengembangkan kemampuan menganalisis serta mengklasifikasikan kalimat fakta dan opini melalui proses yang melibatkan pemahaman materi, pemecahan masalah, kerja sama kelompok, dan presentasi karya. Berikut penjabaran hasil penelitian terkait dan penerapan perencanaan, pelaksanaan, hambatan, dan upaya menggunakan media Ular Tangga Misi Bajak Laut dalam pembelajaran Fakta dan Opini dengan penerapan model pembelajaran *Problem based learning*.

Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan berbagai komponen pembelajaran secara sistematis sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dalam penerapan media permainan berbantuan *PBL*, perencanaan berfungsi memastikan bahwa orientasi masalah dan media interaktif yang diberikan memiliki keterkaitan erat dengan tujuan pembelajaran, karakteristik murid, serta kemampuan bernalar kritis yang hendak dikembangkan. Berdasarkan bukti analisis dokumentasi terhadap modul ajar, lembar LKPD, dan kisi-kisi instrumen asesmen yang disiapkan guru kelas V SD Negeri Kenep 03 Sukoharjo, perangkat pembelajaran telah disusun secara komprehensif mencakup:

1. Capaian Pembelajaran (CP) disusun berdasarkan dokumen CP Bahasa Indonesia Fase C dari Kementerian Pendidikan (Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024), Buku Panduan Guru, Buku Murid, serta kesepakatan KKG. Fokus utama diarahkan pada elemen Berbicara dan Mempresentasikan serta Menulis.
2. Tujuan Pembelajaran (TP) merumuskan dua indikator utama, yaitu: (1) murid mampu mengidentifikasi perbedaan fakta dan opini secara tepat, dan (2) murid mampu mengklasifikasikan kalimat fakta atau opini secara akurat.
3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berpedoman pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen (PPA) Kemendikdasmen serta pemetaan KKG, disusun secara runtut dari pemahaman konsep dasar hingga kemampuan menganalisis kalimat yang lebih kompleks.

4. Modul Ajar yakni mengintegrasikan alur pembelajaran mendalam (*Deep Learning*: Memahami, Mengaplikasi, Merefleksi) dengan 5 sintaks *PBL*, didukung metode ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi kelompok, permainan edukatif Ular Tangga Misi Bajak Laut, presentasi, dan refleksi.
5. Materi Ajar mengacu pada Buku Murid Kelas V Bab V "Menjadi Warga Dunia", mencakup 6 pokok bahasan: pengertian fakta, pengertian opini, ciri-ciri fakta, ciri-ciri opini, cara membedakan fakta dan opini, serta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.
6. Pembentukan kelompok & media pembelajaran. Guru membentuk 3 kelompok heterogen berdasarkan hasil asesmen awal. Media yang disiapkan meliputi tayangan video interaktif, papan Ular Tangga Misi Bajak Laut, stik kalimat misi, serta lembar kerja murid berupa *Puzzle* Misi fakta dan opini.

Penyusunan perangkat dan pemetaan media kontekstual yang matang ini sejalan dengan temuan (Khasanati, 2023) yang menegaskan bahwa kesiapan perencanaan pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam menjamin ketercapaian alur tujuan pembelajaran secara terstruktur.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini di kelas V berjalan terstruktur mengikuti 5 sintaks utama model *PBL*:

Pertama, orientasi Murid pada Masalah (Tahap Memahami). Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembiasaan dan apersepsi. Guru menayangkan video pembelajaran interaktif mengenai konsep dasar fakta dan opini, dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti "Apa perbedaan utama kalimat fakta dan opini?". Untuk membangun suasana belajar yang interaktif, guru mengondisikan murid agar berperan sebagai bajak laut yang akan menyelesaikan dua rangkaian misi utama. Guru mendemonstrasikan media fisik berupa Ular Tangga Misi Bajak Laut serta menjelaskan aturan permainannya.

Dalam penjelasan aturan tersebut, guru memaparkan mekanisme permainan di mana setiap perwakilan tim bajak laut akan mengocok dadu dan menjalankan pion di atas papan. Ketika pion berhenti di petak tertentu, pemain diwajibkan mengambil stik kalimat misi yang berada di petak tersebut. Stik kalimat misi ini memuat berbagai pernyataan otentik yang berfungsi sebagai tantangan masalah bagi murid. Secara langsung, murid ditantang untuk membaca dan menebak apakah pernyataan pada stik tersebut tergolong kalimat fakta atau opini berdasarkan ciri-ciri yang telah dipelajari. Proses tebakan dan analisis awal pada Misi Pertama (Bermain Ular Tangga Fakta dan Opini) ini menjadi dasar bagi murid sebelum melangkah ke Misi Kedua, yaitu mengklasifikasikan dan menyusun stik-stik kalimat tersebut ke dalam *puzzle misi fakta dan opini*.

Berdasarkan data observasi lapangan, guru mendemonstrasikan stik kalimat misi sebagai orientasi masalah. Saat guru menayangkan contoh kalimat "Indonesia memproklamasikan kemerdekaan pada 17 Agustus 1945", murid secara spontan mengenali keberadaan data tanggal yang objektif sebagai ciri fakta. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu murid: "Awalnya bingung bedainnya Bu, tapi pas dijelasin lewat video terus dikenalin stik soal di permainan ular tangga, jadi gampang paham kalau fakta itu pasti, opini itu pendapat." (Wawancara Murid, 19 Mei 2026).

Kedua, mengorganisasi Murid untuk Belajar (Tahap Mengaplikasi). Dokumentasi foto kegiatan memperlihatkan guru membagi murid ke dalam 3 kelompok heterogen yang dikondisikan sebagai tim kapal bajak laut. Guru kemudian membagikan LKPD interaktif berbentuk *puzzle misi fakta dan opini* sebagai media muara untuk misi kedua. Agar setiap anggota kelompok terlibat aktif dan tidak ada murid yang pasif, guru memandu pembagian peran internal kru kapal secara jelas, yang meliputi: Pembaca kalimat *puzzle* bertugas membaca teks pernyataan pada *puzzle* yang tersusun dengan lantang kepada anggota kelompoknya. Penganalisis bertugas memimpin diskusi kelompok untuk mencermati pernyataan tersebut tergolong fakta atau opini. Penempel *puzzle* bertugas menempelkan *puzzle* pada kolom klasifikasi yang tepat di lembar LKPD *Puzzle misi fakta dan opini*. Penyaji presentasi bertugas

mewakili kelompok untuk mempresentasikan susunan *puzzle* serta menyampaikan alasan analitis di depan kelas.

Ketiga, membimbing penyelidikan kelompok (Tahap Mengaplikasi). Hasil observasi lapangan mencatat murid secara antusias menjalankan misi pertama Ular Tangga Misi Bajak Laut secara bergantian. Perwakilan kelompok mengocok dadu dan menjalankan pion di atas papan sesuai jumlah angka dadu yang muncul. Ketika pion mendarat di petak tertentu, pemain mengambil stik kalimat misi yang ada di petak tersebut. Murid membaca kalimat pada stik, lalu bersama kelompoknya mengidentifikasi kalimat termasuk kalimat fakta atau opini. Setelah berhasil menebak dan menyepakati klasifikasinya murid melaksanakan misi kedua yaitu menyusun *puzzle misi fakta dan opini* dan mempresentasikannya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengelilingi kelompok untuk memberikan bimbingan *(scaffolding)* serta memastikan diskusi berjalan aktif.

Data konkret di lapangan mencatat respon murid terhadap stik soal nomor 3: "Kucing adalah hewan yang sangat lucu." Kelompok 2 menganalisis kata "sangat lucu" sebagai pandangan subjektif/perasaan orang, sehingga mengklasifikasikannya sebagai Opini. Lalu pada stik soal nomor 7: "SD Negeri Kenep 03 terletak di Kecamatan Sukoharjo." Kelompok 1 mencatat lokasi tersebut sebagai Fakta karena memiliki bukti geografis nyata. Guru kelas V menguatkan temuan ini dalam wawancara: "Media ular tangga ini membuat anak-anak tidak cuma menebak jawaban. Mereka harus memberikan alasan ke teman kelompoknya kenapa stik itu masuk fakta atau opini." (Wawancara Guru, 19 Mei 2026).

Keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil karya (tahap mengaplikasi). Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil susunan *puzzle misi fakta dan opini* di depan kelas. Catatan lapangan *(field notes)* menunjukkan kelompok lain menyimak, mencocokkan jawaban, dan memberikan tanggapan secara santun. Kelompok 3 mempresentasikan hasil susunan *puzzle* fakta dan opini serta alasan mengapa kalimat "Pantai Gunung Kidul sangat mempesona" tergolong opini. Perwakilan murid menjelaskan bahwa kata "mempesona" berbeda bagi setiap penilai, sementara kelompok lain menyimak dan memberikan tanggapan secara santun.

Kelima, menganalisis dan mengevaluasi masalah (tahap merefleksi). Guru memberikan umpan balik (feedback), merangkum 6 poin materi utama bersama murid, membagikan tes formatif tertulis mandiri, serta membimbing refleksi akhir pembelajaran. Pelaksanaan asesmen dilakukan secara komprehensif mencakup asesmen awal (tanya jawab apersepsi), asesmen proses (rubrik penilaian produk *puzzle*, observasi diskusi, dan sikap), serta asesmen akhir (tes individu 5 soal formatif dan refleksi lisan).

Kemampuan dan Keterlibatan Murid

Pada pembelajaran membedakan fakta dan opini menggunakan media permainan Ular Tangga Misi Bajak Laut dan LKPD *puzzle misi fakta dan opini* disertai model *Problem based learning* (*PBL*), yaitu:

Pertama, kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri fakta dan opini: Kemampuan membedakan fakta dan opini diawali dengan kemampuan murid dalam mengenali ciri-ciri masing-masing. Selama pembelajaran, murid memperoleh penguatan mengenai karakteristik fakta dan opini sebelum mengikuti permainan. Ketika mengikuti permainan Ular Tangga Misi Bajak Laut, murid menggunakan ciri-ciri tersebut untuk menentukan jawaban terhadap kalimat yang diperoleh melalui stik fakta dan opini. Murid membaca kalimat pada stik, kemudian mengidentifikasi karakteristik kalimat tersebut sebelum menentukan apakah termasuk fakta atau opini. Dengan demikian, penggunaan media memberikan kesempatan kepada murid untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh pernyataan yang dihadapi secara langsung selama permainan.

Kedua, kemampuan membedakan pernyataan fakta dan opini. Temuan utama dalam penelitian ini terlihat pada kemampuan murid dalam menentukan apakah suatu pernyataan termasuk fakta atau opini. Kegiatan Ular Tangga Misi Bajak Laut memberikan tantangan kepada murid untuk menentukan

jenis pernyataan yang diperoleh setelah pion berhenti pada suatu petak. Murid mengambil stik secara acak, membaca kalimat yang terdapat pada stik, kemudian menentukan apakah kalimat tersebut merupakan fakta atau opini. Proses tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan ciri-ciri fakta dan opini yang telah dipelajari sebelumnya. Diskusi dalam kelompok memungkinkan murid membandingkan pendapat sebelum menentukan jawaban. Ketika terdapat perbedaan pendapat, murid dapat mendiskusikan alasan yang mendasari pilihan mereka. Kemampuan tersebut kemudian diperkuat melalui Misi Bajak Laut yang memberikan kesempatan kepada murid untuk kembali menerapkan konsep fakta dan opini setelah mengikuti permainan.

Ketiga, kemampuan memberikan alasan terhadap jawaban. Kemampuan membedakan fakta dan opini tidak hanya ditunjukkan melalui pilihan jawaban, tetapi juga melalui kemampuan murid memberikan alasan. Pada kegiatan Misi Bajak Laut dan presentasi, murid diarahkan untuk menjelaskan dasar penentuan suatu pernyataan sebagai fakta atau opini. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa murid memperoleh pengalaman untuk tidak sekadar memilih jawaban, tetapi mempertimbangkan ciri-ciri yang mendukung jawaban tersebut. Hal ini menjadi bagian penting dalam pencapaian tujuan penelitian karena kemampuan membedakan fakta dan opini membutuhkan pemahaman terhadap karakteristik kedua jenis pernyataan tersebut.

Keempat, keterlibatan murid dalam proses pembelajaran: Penggunaan Ular Tangga Misi Bajak Laut memberikan ruang bagi murid untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Murid mengikuti permainan dengan mengocok dadu, menjalankan pion, mengambil stik secara acak, membaca pernyataan, menentukan fakta atau opini, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan. Keterlibatan tersebut terlihat dari adanya interaksi antarmurid ketika menentukan jawaban. Permainan juga memberikan suasana belajar yang berbeda dari kegiatan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Dengan adanya aktivitas permainan, murid memperoleh kesempatan untuk belajar sambil melakukan kegiatan yang berkaitan langsung dengan materi fakta dan opini.

Kelima, kemampuan Mengomunikasikan Hasil Pemikiran. Kemampuan murid dalam mengomunikasikan hasil terlihat melalui kegiatan presentasi. Murid menyampaikan hasil pekerjaan kelompok dan menjelaskan jawaban yang telah ditentukan. Presentasi memberikan kesempatan kepada murid untuk menyampaikan gagasan secara lisan serta mempertanggungjawabkan hasil diskusi. Guru kemudian memberikan penguatan dan koreksi terhadap jawaban yang disampaikan. Kegiatan tersebut melengkapi proses pembelajaran karena murid tidak hanya menentukan jawaban secara internal dalam kelompok, tetapi juga belajar mengomunikasikan alasan di balik jawaban tersebut.

Keenam, pemahaman Individual melalui Asesmen Lima Soal. Hasil kerja kelompok dalam permainan dan Misi Bajak Laut kemudian dilengkapi dengan asesmen individu berupa lima soal. Asesmen tersebut digunakan untuk mengetahui pemahaman setiap murid setelah mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran. Penggunaan asesmen individu menjadi temuan penting karena aktivitas permainan dilakukan secara berkelompok. Dengan asesmen individual, guru memperoleh informasi yang lebih spesifik mengenai kemampuan masing-masing murid dalam membedakan fakta dan opini. Dengan demikian, penilaian tidak hanya didasarkan pada keaktifan dan hasil kelompok, tetapi juga mempertimbangkan kemampuan individual murid setelah memperoleh pengalaman belajar melalui media Ular Tangga Misi Bajak Laut.

Hambatan dan Upaya Solutif Guru

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari permasalahan yang ada. Penelitian ini menemukan hambatan-hambatan murid dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dijelaskan berikut:

Tabel 1. Hambatan Pembelajaran dan Upaya Solutif Guru

No.	Hambatan yang Ditemukan	Upaya Penyelesaian

1.	Perhatian Guru Belum Menyeluruh pada Sintaks Orientasi: Guru cenderung terfokus merespons murid aktif di barisan depan, sehingga murid di barisan belakang sempat kurang fokus.	Guru mengajukan pertanyaan pemantik langsung *(direct questioning)* kepada murid yang berbincang, serta memberikan pertanyaan yang lebih sederhana bagi murid pasif untuk menumbuhkan rasa percaya diri.
2.	Kesiapan dan Kebingungan Instruksi pada Sintaks Pengorganisasian: Beberapa murid belum memahami teknis pengerjaan LKPD *puzzle* dan pembagian peran kelompok belum tertata.	Guru memberikan penjelasan ulang secara detail mengenai teknis pengisian *puzzle* serta menunjuk secara tegas pembagian peran internal kelompok (penganalisis, penempel, pembaca).

Berdasarkan tabel tersebut, hambatan yang muncul terutama berkaitan dengan dinamika kelas dan keragaman kemampuan murid. Upaya penyelesaian yang dilakukan menunjukkan bahwa peran guru dalam *PBL* berkuasa sebagai fasilitator dan pembimbing yang tanggap dalam mengelola proses pembelajaran sehingga seluruh tahapan sintaks dapat terlaksana secara optimal.

Pembahasan

Temuan penelitian mengenai penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan media Ular Tangga Misi Bajak Laut pada pembelajaran fakta dan opini kelas V sekolah dasar memperlihatkan kesesuaian mendasar sekaligus menawarkan nuansa baru dibanding literatur terdahulu. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Fauziah et al., 2025) yang mengemukakan bahwa integrasi *PBL* dengan media ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan daya kritis murid. Kesesuaian ini tampak saat murid tidak sekadar mengocok dadu dan melangkah di papan permainan, tetapi dituntut membaca stik kalimat misi, membedakan fakta atau opini, serta mempertahankan argumennya melalui diskusi kelompok.

Meski demikian, terdapat perbedaan nuansa dan tantangan kontekstual yang memperkaya temuan terdahulu. Penelitian (Malinda & Hendratno, 2024) serta (Faiz et al., 2025) menunjukkan bahwa media permainan seperti ular tangga umum maupun kartu kuartet sangat efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar kebahasaan. Namun, interaksi fisik pada media papan konvensional sering kali memicu keramaian atau distraksi yang berpotensi mengaburkan fokus pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, risiko tersebut diredam dengan menyisipkan sintaks *PBL* secara ketat ke dalam mekanisme permainan melalui penggunaan LKPD *puzzle* Misi. Hal ini membuktikan bahwa keberhasilan permainan edukatif tidak hanya terletak pada sifat permainannya yang menyenangkan, melainkan pada kejelasan struktur masalah yang harus dipecahkan murid.

Perbandingan dengan media pembelajaran berbasis digital juga memberikan wawasan kritis tersendiri (Yulianti & Nuryanto, 2025) menemukan bahwa media *flipbook* interaktif berbasis digital efektif membantu murid kelas V dalam menganalisis fakta dan opini secara mandiri. Akan tetapi, temuan di SD Negeri Kenep 03 menunjukkan bahwa untuk karakteristik murid sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, media fisik yang dikombinasikan dengan kerja kelompok (*hands-on and collaborative learning*) memberikan ruang interaksi sosial yang lebih kaya. Murid tidak hanya memproses informasi secara visual di layar, tetapi juga belajar mengemukakan alasan logis, bernegosiasi, dan mengoreksi pemikiran teman sejawatnya secara langsung.

Secara teoretis, temuan ini memperkuat pemikiran (Hmelo-Silver & E, 2015) yang menyatakan bahwa *PBL* mendorong konstruksi pengetahuan melalui pemecahan masalah dan kolaborasi. Kekhasan penelitian ini terletak pada cara sintaks *PBL* diserap ke dalam alur permainan Ular Tangga Misi Bajak Laut. Integrasi stik kalimat dan *puzzle* misi mentransformasi aktivitas bermain yang semula bersifat mekanis menjadi sarana latihan berpikir analitis. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mengonfirmasi efektivitas *PBL* dan media permainan dari studi terdahulu, melainkan memberikan

kontribusi praktis mengenai bagaimana media fisik dan model pembelajaran berbasis masalah dapat dipadukan secara seimbang tanpa mengorbankan kedalaman materi fakta dan opini di sekolah dasar.

Simpulan (Penutup)

Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan media Ular Tangga Misi Bajak Laut pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini kelas V sekolah dasar terbukti terlaksana secara sistematis dan efektif. Keterpaduan sintaks *PBL* dengan media permainan papan ini mampu mentransformasi pembelajaran dari penyampaian konsep yang pasif menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Melalui alur pemecahan masalah yang dikemas dalam permainan, keterlibatan fisik, kognitif, dan sosial murid meningkat signifikan. Murid tidak hanya dapat membedakan pernyataan fakta dan opini secara mekanis, tetapi juga mampu menguraikan alasan rasional di balik analisis mereka. Adapun dinamika hambatan lapangan seperti perbedaan kecepatan belajar dan fokus murid dapat teratasi secara efektif melalui strategi *scaffolding*, pembagian peran, dan tutor sebaya yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan temuan tersebut, praktisi pendidikan dan praktisi guru disarankan memanfaatkan perpaduan model *PBL* dan media permainan fisik seperti Ular Tangga Misi Bajak Laut sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan daya kritis serta penalaran berbasis alasan pada materi kebahasaan. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian kualitatif deskriptif ini dapat ditindaklanjuti dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen *(quasi-experimental design)* yang melibatkan kelompok kontrol dan sampel yang lebih luas. Hal ini penting untuk menguji efektivitas media dan model pembelajaran ini secara komparatif serta mengukur sejauh mana dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis murid secara terukur *(generalizable).*

Daftar Pustaka

Faiz, A. Z., Wardhono, A., & Fikriyah, B. (2025). Penerapan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fakta dan Opini di SD. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September), 917–930.

Fauziah, A., Hermawan, J. S., Rapani, & Sowiyah. (2025). Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Daya Berfikir Kritis Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(3), 41–60.

Hasana, A. S. M., & Azmy, B. (2026). Pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap minat membaca teks naratif siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*, 2. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44843

Hasanah, U., Hamzah, R. A., & Istiqomah, F. A. (2025). Penerapan strategi pembelajaran berbasis literasi di sekolah dasar. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *14*(4), 546–556. https://doi.org/10.26418/jppk.v14i4.92513

Hmelo-Silver, & E, C. (2015). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychologist*, *50*(4), 258–283.

Insani, N., Razak, N. K., & Ayundira, D. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran Index Card Match dalam membedakan fakta dan opini pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, *10*(1), 372–377. https://doi.org/https://doi.org/10.56959/jpss.v10i1.196

Khasanah, S. M., & Sukasih, S. (2026). Game based *problem based learning*: Pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.49930

Khasanati, D. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar Analysis of Teacher Capability in Developing Learning Implementation Plans in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*, 9–17. https://doi.org/https://doi.org/10.25299/elscho.2023.11616

Laksita, I. N. H., & Nurizka, R. (2026). Literasi digital pembentuk kemampuan bernalar kritis siswa sekolah dasar dalam membedakan fakta dan opini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46153

Malinda, E. Q., & Dr. Hendratno, M. H. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada Siswa Kelas IV

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*, 1737–1748.

Maulana, M. I., Suyoto, S., & Suprihatini, G. (2024). Analisis tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi fakta dan opini (Studi pada: Siswa Kelas 2 sekolah dasar). *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(2), 172–176. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.453

Miles, M. B., Huberman, A., & Michael Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nur Janah, M., Susilo Reni, D., Siyam Wulandari, N., Musayadah, B., & Yusuf Maulana, R. (2025). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, *5*(1), 197–204. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2511

Nurianasari, E., Ajhuri, K. F., & Andalina, R. (2024). Strategi Guru dalam Menghadapi Kesulitan Belajar Membaca pada Siswa Kelas III SDN Tambang Pudak Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(4), 11. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.873

Nurlaelasari, F., Anjarini, T., & Suyoto. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis game edukasi pada materi keragaman budaya indonesia kelas IV di SD Negeri Keburusan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(1), 212–224. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5670

Pratikno, H., Rosenda, D., & Baksin, A. (2025). *Improving children's language and literacy through snakes and ladders game: Peningkatan literasi bahasa dan sastra anak melalui media pembelajaran permainan ular tangga*. *5941*(1), 84–101. https://doi.org/https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i1.1733

Vitri Astuti, Sutama, A. F. (2024). Pembudayaan literasi membaca dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Journal of Applied Linguistics and Literature*, *10*(4), 317–322. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3566

Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* *10*(2), 246–260. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744