



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA  
"FACTO BOARD" UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP  
FAKTA DAN OPINI SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

Afidiah Nur Syafaati<sup>1</sup>, Lia Nur Atiqoh Bela Dina<sup>2</sup>, Bagus Cahyanto<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: [122201013027@unisma.ac.id](mailto:122201013027@unisma.ac.id), [lia.nur@unisma.ac.id](mailto:lia.nur@unisma.ac.id),  
[baguscahyanto@unisma.ac.id](mailto:baguscahyanto@unisma.ac.id)

**Abstract**

*This study aimed to develop the Facto Board Snake and Ladder learning media and evaluate its validity, practicality, attractiveness, and effectiveness in improving third-grade students' understanding of factual and opinion statements at MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model involving 53 third-grade students. Data were collected through interviews, documentation, expert validation, teacher and student response questionnaires, and a one-group pretest-posttest design. Data analysis included descriptive percentage analysis, the Kolmogorov-Smirnov normality test, the Wilcoxon Signed Rank Test, and the N-Gain test using IBM SPSS Statistics version 27. The results showed that the media was highly feasible, with validation scores of 95% from the content expert and 88% from the media expert. The teacher's response reached 80% (practical), while students' responses reached 85.16% (highly attractive). Students' mean scores increased from 67.77 on the pretest to 87.28 on the posttest. Because the data were not normally distributed, hypothesis testing was conducted using the Wilcoxon Signed Rank Test, which revealed a significant difference between pretest and posttest scores (Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.001). Furthermore, the average N-Gain score was 0.6342, indicating a moderate improvement.*

**Keywords:** Learning media, ADDIE model, snake and ladder game, concept understanding, facts and opinions.

**A. Pendahuluan**

Kemampuan membedakan kalimat fakta dan kalimat opini merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu dikuasai siswa sejak sekolah dasar. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami isi bacaan, tetapi juga berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Siswa yang mampu membedakan fakta dan opini akan lebih mudah menafsirkan informasi secara objektif, menyusun pendapat berdasarkan alasan yang logis, serta mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut menjadi semakin penting di era digital ketika peserta didik dihadapkan pada

beragam informasi yang berasal dari media cetak maupun media elektronik. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai fakta dan opini tidak cukup hanya menekankan aspek hafalan konsep, tetapi perlu dirancang melalui pengalaman belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat memahami sekaligus menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kemampuan literasi yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui kegiatan membaca maupun menyimak. Menurut Tarigan (2015), kemampuan membaca pemahaman merupakan proses memperoleh makna dari suatu bacaan sehingga pembaca mampu memahami informasi secara utuh, bukan sekadar mengenali kata atau kalimat. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dalman (2017) yang menjelaskan bahwa membaca pemahaman bertujuan membangun kemampuan berpikir, menafsirkan informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan. Dengan demikian, kemampuan membedakan fakta dan opini menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran literasi yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar.

Namun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing, pembelajaran materi fakta dan opini masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan latihan tertulis dengan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru telah berupaya menyampaikan materi sesuai perangkat pembelajaran, akan tetapi keterbatasan media menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah sehingga siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan daripada membangun pemahamannya sendiri. Akibatnya, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan ketika diminta membedakan kalimat fakta dan kalimat opini, terutama apabila kedua jenis kalimat tersebut memiliki bentuk penyajian yang hampir serupa.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak, tetapi juga dipengaruhi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung cepat kehilangan konsentrasi ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan lisan dan contoh yang ditulis di papan tulis. Di sisi lain, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret membuat mereka lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung. Hal tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang dikemukakan oleh Sidik (2020), bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami

suatu konsep melalui benda konkret, aktivitas nyata, dan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi secara langsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada siswa. Sebanyak 73% siswa menyatakan bahwa materi fakta dan opini masih sulit dipahami karena pembelajaran lebih banyak menggunakan tulisan di papan tulis dan buku paket. Selanjutnya, 81% siswa menyatakan lebih senang belajar melalui permainan dibandingkan mengerjakan latihan tertulis, sedangkan 84% siswa menginginkan media pembelajaran yang menghadirkan unsur tantangan serta dapat dimainkan secara berkelompok bersama teman-temannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Arsyad (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hidayatulloh (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa memperoleh kesempatan belajar melalui aktivitas yang melibatkan berbagai indera. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap proses belajar, tetapi menjadi bagian penting yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Salah satu bentuk media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media berbasis permainan (*game based learning*). Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil berinteraksi, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara bersama-sama. Menurut Yulianty (2011), kegiatan bermain merupakan aktivitas yang mampu merangsang perkembangan kognitif, sosial, maupun emosional anak karena dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh sebab itu, permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Supriyono (2024) menjelaskan bahwa aktivitas bermain mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penelitian Antonia dan Ramadhani (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan board game mampu mengubah pola pembelajaran menjadi lebih interaktif karena guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa lebih

aktif membangun pengetahuannya melalui permainan. Penelitian lain yang dilakukan Susanti dan Kurnia (2025) mengenai media komik fakta dan opini membuktikan bahwa penyajian materi secara visual mampu membantu siswa memahami perbedaan kedua konsep tersebut dengan lebih mudah.

Meskipun demikian, berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian tersebut, masih ditemukan ruang pengembangan yang belum banyak dikaji. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media permainan untuk meningkatkan hasil belajar secara umum, sedangkan pengembangan media permainan yang secara khusus dirancang untuk materi fakta dan opini pada siswa kelas III sekolah dasar, menggunakan model ADDIE, serta menguji kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitasnya secara menyeluruh masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penelitian ini dilakukan sekaligus menunjukkan adanya research gap yang perlu diisi.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board*, yaitu media berbasis permainan papan yang mengombinasikan mekanisme permainan ular tangga dengan kartu soal fakta, opini, dan campuran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena model ini menyediakan langkah-langkah yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka kerja yang fleksibel dan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, sedangkan Nurida dan Irfan (2024) menjelaskan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik karena setiap tahap didasarkan pada hasil evaluasi tahap sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* pada materi fakta dan opini untuk siswa kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing, (2) menganalisis tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa, serta (3) menguji efektivitas penggunaan media Ular Tangga *Facto Board* dalam meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini siswa kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing.

## **B. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di MI NU

Maudlu'ul Ulum Blimbing dengan melibatkan 53 peserta didik kelas III yang terdiri atas kelas 3A dan 3B sebagai subjek uji coba produk. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* pada materi fakta dan opini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum diimplementasikan, media terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi sesuai dengan saran yang diberikan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Data hasil validasi, respons guru, dan respons peserta didik dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan media. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov sebagai uji normalitas. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, sedangkan besarnya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media dianalisis melalui uji N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

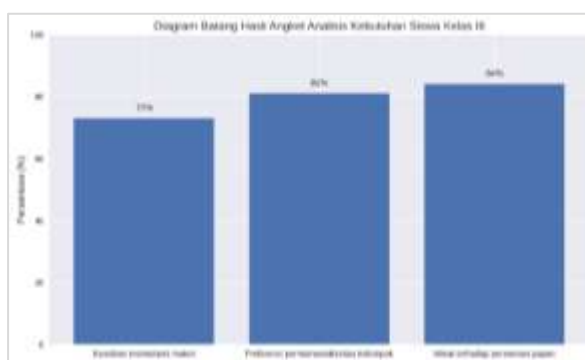
Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Selain mendeskripsikan proses pengembangan produk, bagian ini juga menyajikan hasil validasi oleh ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil uji efektivitas media melalui analisis pretest dan posttest. Seluruh hasil tersebut kemudian dibahas dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian terdahulu sehingga dapat memberikan gambaran mengenai kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas media Ular Tangga *Facto Board* dalam meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada peserta didik kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing.

#### **1. Pengembangan Media Ular Tangga *Facto Board***

Pengembangan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki prosedur pengembangan yang terstruktur, sehingga setiap tahapan dapat dilaksanakan secara berurutan dan saling mendukung dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap *analysis* diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini masih didominasi metode

ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Akibatnya, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam membedakan kalimat fakta dan opini serta kurang aktif selama proses pembelajaran. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 73% siswa menganggap materi tersebut sulit dipahami, 81% siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan, dan 84% siswa menginginkan media yang menarik serta dapat dimainkan bersama teman. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media Ular Tangga *Facto Board* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



**Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan media secara sistematis, mulai dari desain papan permainan, kartu soal yang memuat materi fakta dan opini, pion, dadu, kartu petunjuk, hingga buku panduan penggunaan media. Selain merancang komponen media, pada tahap ini juga disusun berbagai instrumen penelitian, yang terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta perangkat tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran materi fakta dan opini untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* yang siap digunakan. Media yang dikembangkan terdiri atas papan permainan, kartu soal fakta dan opini, kartu petunjuk, pion, dadu, serta buku panduan penggunaan. Seluruh komponen dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, serta tampilan visual yang menarik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian disiapkan untuk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2 Tampilan Media Pembelajaran Ular Tangga *Facto Board***

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* kepada 53 peserta didik kelas III MI NU Maudlu'ul Ulum Blimbing yang terdiri atas kelas 3A dan 3B. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai *pretest* dari 67,77 menjadi 87,28 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji normalitas, data tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,6342 dengan kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media. Media juga memperoleh respons yang positif dengan persentase 80% dari guru (kategori praktis) dan 85,16% dari peserta didik (kategori sangat menarik).

Tahap *evaluation* dilakukan sebagai tahap akhir untuk menyempurnakan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan dan uji coba. Perbaikan dilakukan pada beberapa bagian media, seperti penyempurnaan isi materi, penyesuaian tampilan, penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, serta penyempurnaan petunjuk penggunaan agar lebih mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik. Tahap evaluasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan siap digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini di kelas III sekolah dasar. Dengan selesainya tahap evaluasi, media Ular Tangga *Facto Board* telah menjadi produk akhir yang siap digunakan. Selanjutnya, untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan, dilakukan analisis terhadap aspek kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas berdasarkan hasil validasi serta uji coba yang telah dilaksanakan.

## **2. Tingkat kelayakan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board***

Kualitas media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* dinilai melalui tiga aspek, yaitu kelayakan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kemudahan penggunaan dinilai oleh guru kelas III sebagai pengguna media, serta aspek kemenarikan diperoleh melalui angket respons peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar untuk mengetahui apakah media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di kelas.

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan ahli media memberikan persentase sebesar 88% yang juga termasuk kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta memiliki tampilan yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, saran yang diberikan oleh validator telah dijadikan dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

| <b>Validator</b> | <b>Presentase</b> | <b>Kategori</b> |
|------------------|-------------------|-----------------|
| Ahli Materi      | 95%               | Sangat Layak    |
| Ahli Media       | 88%               | Sangat Layak    |

Selain dinilai dari aspek kelayakan, media juga memperoleh penilaian dari guru sebagai pengguna. Hasil angket menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kategori praktis, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta membantu guru menyampaikan materi

secara lebih interaktif. Sementara itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 85,16% dengan kategori sangat menarik. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Ular Tangga *Facto Board* lebih menyenangkan, mendorong mereka untuk aktif berdiskusi, dan memudahkan dalam memahami perbedaan antara fakta dan opini. Temuan ini sejalan dengan fungsi afektif media yang dikemukakan Levie dan Lentz (1982), yaitu kemampuan media menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dengan pandangan Yulianty (2011) bahwa bermain merupakan aktivitas yang secara alami disukai anak sehingga pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan lebih mudah diterima tanpa terasa sebagai tekanan. Kemudahan penggunaan yang dirasakan siswa juga tidak lepas dari revisi petunjuk permainan yang dibuat lebih sederhana pada tahap pengembangan, sesuai prinsip kepraktisan media menurut Sjahidul (2018) dan Susilana serta Riyana (2018). Adapun hasil rekapitulasi angket disajikan pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru dan Siswa**

| Responden      | Aspek                | Skor  | Skor Maksimal | Persentase | Kategori       |
|----------------|----------------------|-------|---------------|------------|----------------|
| Guru           | Kelayakan            | 12    | 15            | 80%        | Praktis        |
|                | Kemudahan Penggunaan | 12    | 15            | 80%        | Praktis        |
| <b>Jumlah:</b> |                      | 24    | 30            | 80%        | Praktis        |
| Siswa          | Kemenarikan Media    | 697   | 795           | 87,67%     | Sangat Menarik |
|                | Kemudahan Penggunaan | 683   | 795           | 85,91%     | Sangat Menarik |
|                | Pemahaman Materi     | 651   | 795           | 81,89%     | Sangat Menarik |
| <b>Jumlah:</b> |                      | 2.031 | 2.385         | 85,16%     | Sangat Menarik |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Ular Tangga *Facto Board* tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mudah digunakan oleh guru dan mampu menarik minat peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Guru bahkan menyarankan agar media serupa dikembangkan untuk materi atau mata pelajaran lain, yang mengindikasikan bahwa format permainan ini dipandang punya potensi diperluas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Aspar dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran

berbasis permainan memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan daya tarik yang tinggi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* memenuhi aspek kelayakan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini di kelas III sekolah dasar.

### 3. Efektivitas Media dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fakta dan Opini

Efektivitas media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* dianalisis berdasarkan perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. Pengukuran dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah media digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 67,77 pada *pretest* menjadi 87,28 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Ular Tangga *Facto Board*, peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mengidentifikasi dan membedakan kalimat fakta serta opini.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai signifikansi 0,006, sedangkan data *posttest* sebesar 0,003. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test sebagai uji statistik nonparametrik.

Hasil Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh Positive Ranks sebanyak 53 dan tidak terdapat Negative Ranks maupun Ties. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga *Facto Board* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep fakta dan opini.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov–Smirnov**

| Tests of Normality |                                 |    |      |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pretest            | .148                            | 53 | .006 | .933         | 53 | .005 |
| Posttest           | .153                            | 53 | .003 | .948         | 53 | .023 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test**

| Ranks              |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|--------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Posttest - Pretest | Negative Ranks | 0 <sup>a</sup>  | .00       | .00          |
|                    | Positive Ranks | 53 <sup>b</sup> | 27.00     | 1431.00      |
|                    | Ties           | 0 <sup>c</sup>  |           |              |
|                    | Total          | 53              |           |              |

a. Posttest < Pretest  
 b. Posttest > Pretest  
 c. Posttest = Pretest

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, analisis dilanjutkan menggunakan uji N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6342, yang berada pada kategori sedang menurut kriteria Hake (1998). Nilai tersebut menunjukkan bahwa media Ular Tangga *Facto Board* mampu meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini dengan tingkat peningkatan yang cukup baik setelah diterapkan dalam pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain**

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Ngain                  | 53 | .38     | 1.00    | .6342 | .15198         |
| Valid N (listwise)     | 53 |         |         |       |                |

Peningkatan ini selaras dengan hasil penelitian Aspar dkk. (2020) yang menunjukkan bahwa adaptasi permainan ular tangga terbukti valid, praktis, dan efektif menaikkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa sekolah dasar, serta dengan temuan Puspitoningrum dkk. (2024) bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret secara signifikan memperkuat pemahaman dan keterlibatan siswa. Adipat dkk. (2021) juga menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang difasilitasi melalui *game-based-learning* berkontribusi pada capaian belajar yang lebih baik. Secara teoretis, hasil ini konsisten dengan tahap operasional konkret dalam pandangan Piaget sebagaimana diuraikan Sidik (2020) siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep abstrak, seperti fakta dan opini, apabila disajikan melalui pengalaman nyata dan aktivitas langsung. Selama bermain, siswa tidak sekadar menjawab kartu soal, tetapi juga berdiskusi, memberi alasan, dan menerima umpan balik dari teman maupun guru, sehingga proses membangun pemahaman berlangsung secara bertahap dan lebih bermakna, temuan ini juga didukung oleh Firdaus dan Ghonim (2023) yang menyatakan

bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

#### **D. Simpulan**

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga *Facto Board* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase 95% dari ahli materi dan 88% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, media memperoleh respons guru sebesar 80% dengan kategori praktis dan respons peserta didik sebesar 85,16% dengan kategori sangat menarik, sehingga media dinilai layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini.

Efektivitas media ditunjukkan oleh meningkatnya rata-rata hasil belajar peserta didik dari 67,77 pada *pretest* menjadi 87,28 pada *posttest*. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,6342 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media Ular Tangga *Facto Board* mampu meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini peserta didik dengan tingkat peningkatan yang cukup baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ini masih terbatas pada pelaksanaan di satu sekolah dengan cakupan materi yang berfokus pada konsep fakta dan opini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pada materi Bahasa Indonesia yang lebih beragam, melibatkan jumlah peserta didik yang lebih luas, atau mengembangkan media dalam bentuk digital agar penggunaannya lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

#### **Daftar Rujukan**

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran board game smart division berbasis kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran Matematika kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(1), 160–168. <https://doi.org/10.31932/ve.v16i1.4467>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Raja Grafindo Persada.

- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. D. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 1–8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8064>
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca* (Cet.3, Edi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Endah, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan perangkat keras komputer di SDN. *Journal of Information Engineering and Technology (JIETY)*.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh penggunaan media berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–127
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Nurida, I. P., & Irfan, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran algoritma dan pemrograman pada mata pelajaran informatika untuk kelas X di SMA N 1 Kasihan. *Journal of Information Technology and Education (JITED)*, 2(1), 29–40.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Sidik, F. (2020). Actualization of the Jean Piaget cognitive development theory in learning. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(6), 1106–1111. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8055>
- Sjahidul. (2018). Prinsip dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 109–115.
- Susanti, & Kurnia, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran Komifani (Komik Fakta dan Opini) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 1 Terte Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.

Tarigan. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

Yulianty. (2011). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Laskar Aksara.