PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBEDAKAN FAKTA DAN OPINI MELALUI MEDIA ZONA DETEKTIF BERBASIS PROYEK POSTER SISWA KELAS DASAR

Willis Niki Suryadita[1], Dede Nuraida[2] , Sri Rahayu Puji Lestari[3]
[1,2] PPG Universitas PGRI Ronggolawe , [3]UPT SDN Kebonsari 3
[1]iyemkat68@gmail.com, [2]dede.nuraida@gmail.com,
[3]azkiyadewi2011@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the ability to distinguish between fact and opinion sentences among fifth-grade students through the implementation of the "Detective Zone" media based on a poster project. The subjects of this study were 21 fifth-grade students of UPT SD Negeri Kebonsari 3. The research was conducted in April 2026 across two action cycles. Data collection utilized learning achievement test instruments to measure cognitive abilities and observation sheets to measure student activity. The results showed a significant improvement in both the learning process and learning outcomes. In the Pre-Cycle condition, students' classical mastery reached only 45%. After implementing the action in Cycle I using the poster project, classical mastery increased to 60%. Furthermore, after refining the action in Cycle II using a combination of the "Detective Zone" game media and the poster project, students' classical mastery soared sharply to reach 86%. Qualitatively, students' learning activity and enthusiasm also increased; students became more focused, actively collaborated in groups, and became skilled in analyzing exposition texts. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the poster project-based "Detective Zone" media is effective in improving the ability to distinguish facts and opinions among elementary school students.

Keywords: Fact and Opinion, Detective Zone Media, Elementary School.

ABSTRAK

*Penelitian Tindakan Kelas (*PTK*) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membedakan kalimat fakta dan opini pada siswa kelas V melalui penerapan media Zona Detektif berbasis proyek poster. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Negeri Kebonsari 3 yang berjumlah 21 siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 dalam dua siklus tindakan. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif serta lembar observasi untuk mengukur aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dari segi proses maupun hasil belajar. Pada kondisi Pra-Siklus, ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 45%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dengan penerapan proyek poster, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 60%. Selanjutnya, setelah dilakukan penyempurnaan*

tindakan pada Siklus II menggunakan kombinasi media permainan Zona Detektif dan proyek poster, ketuntasan klasikal siswa melonjak tajam hingga mencapai 86%. Secara kualitatif, aktivitas dan antusiasme belajar siswa juga mengalami peningkatan; siswa menjadi lebih fokus, aktif berkolaborasi dalam kelompok, dan terampil dalam menganalisis teks eksposisi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Zona Detektif berbasis proyek poster efektif dalam meningkatkan kemampuan membedakan fakta dan opini siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Fakta dan Opini, Media Zona Detektif, Sekolah Dasar.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada Fase C (Kelas V), memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas literasi. Salah satu manifestasi dari kemampuan berpikir kritis tersebut adalah kapasitas siswa dalam memilah informasi, khususnya dalam membedakan antara fakta dan opini dari teks yang mereka baca. Di era banjir informasi saat ini, keterampilan tersebut sangat krusial agar siswa mampu mengidentifikasi data objektif yang dapat dibuktikan kebenarannya serta memisahkannya dari pandangan atau penilaian yang bersifat subjektif. Melalui pemahaman yang kuat tentang fakta dan opini, siswa diharapkan dapat menjadi pembaca yang bijak, logis, dan tidak mudah termakan oleh informasi keliru atau hoaks yang beredar di masyarakat.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan refleksi Pra-Siklus pada siswa kelas V UPT SD Negeri Kebonsari 3, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis serta membedakan kalimat fakta dan opini masih rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dan kebingungan ketika diminta memilah mana informasi yang merupakan fakta empiris dan mana yang berupa opini subjektif, terutama saat dihadapkan pada teks eksposisi. Kondisi ini berwujud pada rendahnya hasil belajar siswa, di mana pada evaluasi awal Pra-Siklus ketuntasan klasikal

baru mencapai 45%, dan meningkat sedikit pada Siklus I menjadi 60%, namun belum mencapai target indikator keberhasilan yang diharapkan. Rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung konvensional, didominasi metode ceramah, serta kurang memanfaatkan media interaktif yang dapat memicu keterlibatan aktif siswa dalam memproses informasi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini menerapkan kombinasi strategi berupa penggunaan media "Zona Detektif" yang dipadukan dengan Proyek Poster. Media "Zona Detektif" dikembangkan sebagai permainan edukatif berbasis aktivitas interaktif untuk melatih ketelitian siswa dalam memilah kalimat fakta dan opini secara berkelompok melalui pemecahan teka-teki teks. Sementara itu, Proyek Poster diterapkan sebagai model *Project-Based Learning* (PjBL) untuk memberikan ruang bagi siswa dalam mengekspresikan dan mengontekstualisasikan pemahaman mereka secara kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini diarahkan pada upaya mendeskripsikan penerapan media "Zona Detektif" berbasis proyek poster, menguji peningkatan kemampuan membedakan fakta dan opini, serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri Kebonsari 3. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui secara mendalam efektivitas integrasi media permainan interaktif dan penugasan berbasis proyek dalam menyelesaikan persoalan rendahnya pemahaman literasi kritis siswa. Manfaat dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berpikir kritis, menjadi sarana inovasi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta memberikan sumbangan nyata dalam perbaikan mutu pembelajaran di UPT SD Negeri Kebonsari 3.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru pamong, mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan bersiklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Kebonsari 3 pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas V yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes tertulis untuk mengukur kemampuan kognitif, observasi untuk mengamati aktivitas belajar serta performa guru, dan penilaian kinerja/produk kelompok. Instrumen penelitian dirancang selaras dengan tiga pilar asesmen, yaitu *Assessment for Learning* (AfL) melalui lembar observasi kinerja kelompok dan *sticky notes* Zona Detektif, *Assessment as Learning* (AaL) melalui lembar refleksi diri murid dan pengamatan *mindful listening*, serta *Assessment of Learning* (AoL) melalui rubrik penilaian produk poster dan soal *post-test* individu (pilihan ganda level C4-C5 serta uraian HOTS C4-C6).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif untuk membandingkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal dari Pra-Siklus hingga Siklus II. Prosedur penelitian dijalankan melalui tahapan perencanaan modul ajar dan media, pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dan permainan interaktif, pengamatan kolaboratif bersama guru pamong, serta refleksi untuk perbaikan siklus berikutnya. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual ≥70 serta ketuntasan klasikal minimal 85% dari total siswa di kelas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia materi membedakan kalimat fakta dan opini di kelas V UPT SD Negeri Kebonsari 3 sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan hasil yang belum optimal. Pada tahap Pra Siklus yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 2026 dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan individu,

ditemukan bahwa siswa masih kesulitan dalam menganalisis dan membedakan kata kunci penanda kalimat objektif (fakta) dan kalimat subjektif (opini). Berdasarkan analisis data hasil tes evaluasi pada tahap Pra Siklus, diperoleh data kuantitatif bahwa dari total 21 siswa, hanya terdapat 9 siswa yang dinyatakan tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Sementara itu, sebanyak 12 siswa lainnya belum mencapai KKM, sehingga tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 45% dengan nilai rata-rata kelas di bawah standar ketuntasan. Rendahnya hasil belajar ini terjadi karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Menurut Arikunto (2021), pembelajaran yang tidak melibatkan keaktifan siswa akan membuat mereka menjadi penerima pasif, sehingga pemahaman konsepnya rendah. Kondisi awal inilah yang menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk melaksanakan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 April 2026 dengan durasi 2 x 35 menit menggunakan model *Project-Based Learning* yang dikemas melalui permainan Detektif Lingkungan serta draf poster. Pada tahap perencanaan, disusun Modul Ajar dengan video animasi dampak musim kemarau untuk membangun pemahaman bermakna serta LKPD untuk menemukan kalimat fakta dan opini. Pelaksanaan di kelas diawali *ice breaking* yang menyenangkan, dilanjutkan penayangan video, penjelasan materi singkat, dan pengerjaan LKPD secara berpasangan serta draf poster secara individu dengan bimbingan guru. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan antusiasme siswa, namun evaluasi pasca-tindakan menunjukkan ketuntasan klasikal baru mencapai 60% karena alokasi waktu penjelasan konsep yang terlalu singkat membuat siswa masih kebingungan menentukan kata kunci opini.

Berdasarkan refleksi Siklus I, tindakan dilanjutkan pada Siklus II yang dilaksanakan tanggal 22 April 2026 dengan perbaikan strategi berupa penguatan konsep secara kinestetik menggunakan media Zona Detektif Fakta-Opini berbantuan *sticky*

notes. Perencanaan dan pelaksanaan Siklus II difokuskan pada penayangan video kisah Mbah Sadiman secara utuh, penguatan kata kunci opini yang variatif, permainan kelompok menempelkan *sticky notes* pada Kantong Detektif, serta penyusunan poster kampanye secara individu dengan bimbingan intensif (*scaffolding*). Sejalan dengan pendapat Slavin (2020), keterlibatan fisik dan manipulasi objek secara langsung terbukti sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak di kelas. Hasil pengamatan dan evaluasi pada akhir Siklus II menunjukkan lonjakan signifikan di mana sebanyak 18 dari 21 siswa telah mencapai nilai KKM, menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 86% yang telah memenuhi target keberhasilan, sehingga siklus dinyatakan selesai.

Berdasarkan keseluruhan rangkaian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, terjadi peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kemampuan berpikir kritis dan analisis siswa dalam membedakan kalimat fakta dan opini. Perubahan strategi pembelajaran dari metode konvensional menuju penggunaan media permainan interaktif dan proyek poster yang bermakna, menyenangkan, dan penuh kesadaran terbukti efektif mengubah suasana belajar menjadi interaktif dan berpusat pada siswa.

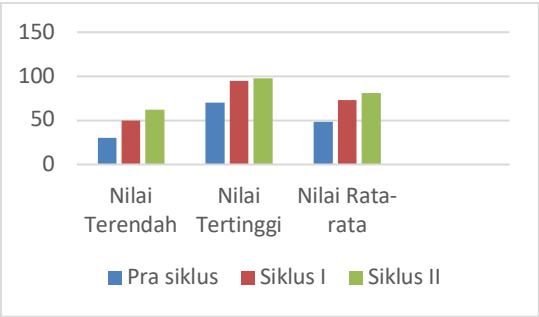
Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain* Hasil Belajar Siswa dalam Membedakan Kalimat Fakta dan Opini di UPT SD Negeri Kebonsari 3

Hasil N-*GAIN*						
N	*Pretest*		*Postest*		*N-Gain*	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
21	58,42	15,30	79,15	12,40	0,501	0,210

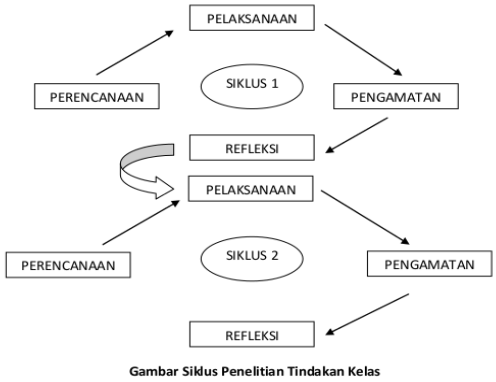
Pembahasan pada Siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 15% dari kondisi awal menjadi 60%, yang didorong oleh penggunaan video animasi bermakna untuk menjembatani pengetahuan awal siswa. Meskipun demikian, target indikator keberhasilan belum tercapai sepenuhnya akibat keterbatasan durasi penjelasan konsep melalui ceramah. Kendala tersebut berhasil diatasi pada Siklus II melalui intervensi media kinestetik berupa permainan Zona Detektif menggunakan *sticky notes*, yang merujuk pada teori belajar aktif, di mana kolaborasi kelompok terbukti sangat menyenangkan serta memfasilitasi pemahaman konseptual secara mendalam. Menurut Sugiyono

(2023), penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas nyata akan memperkuat hasil belajar secara signifikan. Hal ini menyebabkan lonjakan ketuntasan klasikal hingga mencapai 86%, yang sekaligus memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Analisis antarsiklus memperlihatkan tren peningkatan linier yang membuktikan bahwa kombinasi model pembelajaran dan media permainan interaktif mampu mengatasi kesulitan belajar siswa secara tuntas. Materi Bahasa Indonesia yang mulanya dianggap abstrak dan membosankan kini bertransformasi menjadi pengalaman belajar yang bermakna, solutif, dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis secara mandiri tanpa memerlukan siklus lanjutan



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Murid



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan media "Zona Detektif" berbasis proyek poster terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membedakan fakta dan opini pada siswa kelas V UPT SD Negeri Kebonsari 3. Peningkatan hasil belajar terlihat sangat signifikan dari tahap pra-siklus dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 45%, yang kemudian meningkat menjadi 60% pada Siklus I, hingga mencapai 86**%** pada Siklus II dan telah melampaui indikator keberhasilan. Selain peningkatan nilai pos-tes, metode ini juga berhasil mendorong keaktifan, antusiasme, serta rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan kesimpulan tersebut, disampaikan beberapa saran bagi pihak-pihak terkait. Bagi guru kelas V, media permainan edukatif dan proyek poster disarankan untuk dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif guna menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan bermakna. Bagi siswa, diharapkan dapat terus mempertahankan semangat belajar yang tinggi dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Bagi pihak sekolah, dukungan penuh terhadap inovasi pembelajaran perlu terus diberikan melalui fasilitas sarana dan prasarana yang memadai. Terakhir, bagi peneliti lanjutan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan pada materi pelajaran atau jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Arifin, Z. (2017). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dalman. (2014). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong: Deakin University Press.

Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Boston: Pearson.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.