

Analisis pengembangan media pembelajaran papan misteri untuk siswa sd kelas IV materi fakta dan opini

Else Sendi Anggraeny✉, Universitas PGRI Madiun
Baru Yufron Kurniawan, Universitas PGRI Madiun
Reva Okterias Amarta, Universitas PGRI Madiun
Hasna Salsabila Khoirunisa, Universitas PGRI Madiun
Moch Daffa Muhaimin, Adelia Selviana, Universitas PGRI Madiun
Liya Atika Anggrasari, Universitas PGRI Madiun

✉ Adeliaselviana8@gmail.com

Abstract: Learning media refers to anything that can be used to convey messages or information in the teaching and learning process, thus stimulating students' thoughts, feelings, attention, and willingness to learn. Learning media can be in the form of tools or materials, whether physical objects or technology, designed to assist teachers in delivering learning content and helping students to understand and master that material. An analysis of the development of mystery board learning media as an aid in teaching facts and opinions for fourth-grade elementary school students. This media is developed to enhance student engagement and help them understand the difference between facts and opinions in a more interesting and interactive way. The research method used is observation and field interviews with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis results show that mystery boards are effective in increasing students' interest in learning, facilitating concept understanding, and encouraging critical thinking activities. Thus, mystery boards can serve as an alternative creative learning media suitable for elementary school students in understanding Indonesian language materials, especially on the topic of facts and opinions.

Keywords: Learning Media, Mystery Board, Facts and Opinions, Grade IV Elementary School Students

Abstrak: Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa alat atau bahan, baik benda fisik maupun teknologi, yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami serta menguasai materi tersebut. Analisis pengembangan media pembelajaran papan misteri sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi fakta dan opini bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami perbedaan antara fakta dan opini secara lebih menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara lapangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil analisis menunjukkan bahwa media papan misteri efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman konsep, dan mendorong aktivitas berpikir kritis. Dengan demikian, papan misteri dapat menjadi alternatif media pembelajaran kreatif yang sesuai untuk siswa sekolah dasar dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada topik fakta dan opini.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Papan Misteri, Fakta dan Opini, Siswa SD Kelas IV



Copyright ©2025 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar
Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat penting bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, Seperti Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi (2021) Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tap recorder, kaset, video kamera, slide, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sedangkan menurut Sanaky (2023) Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam artikel ini kami akan menyampaikan penggunaan media pembelajaran berupa Papan Misteri untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa SD Kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Papan Misteri merupakan salah satu bentuk Media Pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktifitas bermain sambil belajar. Media ini biasanya berupa papan (fisik/digital) yang berisikan pertanyaan atau tugas yang tersembunyi dibalik penutup atau kartu, sehingga siswa harus membuka misteri untuk mengetahui isi dan menjawabnya. Dengan menggunakan media pembelajaran papan misteri guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan pembelajaran, dan juga membuat siswa lebih interaktif dan tidak bosan terhadap pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran papan misteri mereka akan semakin penasaran dengan apa yang ada dibalik papan misteri tersebut.

Menurut hasil observasi yang telah kami lakukan penggunaan media pembelajaran papan misteri cocok digunakan untuk materi pembelajaran fakta dan opini karena dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan membedakan informasi antara fakta dan opini. Media ini dikemas secara interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan partisipasi dan keinginan siswa untuk belajar. Papan misteri juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbicara satu sama lain, yang meningkatkan penalaran dan kemampuan komunikasi mereka. Selain itu, visualisasi kartu atau kolom yang jelas memudahkan siswa untuk memahami konsep, menjadikan pembelajaran lebih konkret dan bermakna, terutama bagi siswa SD kelas IV.

Siswa SD kelas IV cenderung akan lebih penasaran dengan apa yang mereka belum tahu, maka dengan itu penggunaan media pembelajaran papan misteri ini sangat cocok diterapkan untuk siswa SD kelas IV karena mereka akan sangat tertarik dengan materi pembelajaran ini.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, terutama di jenjang sekolah dasar. Seiring berkembangnya pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis keterlibatan siswa, berbagai media interaktif mulai dikembangkan untuk mendukung ketercapaian tujuan belajar. Salah satunya adalah media pembelajaran papan misteri, yang hadir sebagai inovasi dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan bermain sambil belajar. Papan misteri menitikberatkan pada eksplorasi, rasa ingin tahu, dan pemecahan masalah, yang sangat sesuai dengan karakteristik kognitif siswa SD kelas IV. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi fakta dan opini, media ini menunjukkan efektivitas dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan membedakan jenis informasi secara logis. Beberapa penelitian dan observasi di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti papan misteri mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan komunikasi, dan kerja sama antarsiswa. Oleh karena itu, media

pembelajaran papan misteri menjadi salah satu bentuk inovasi yang relevan dan adaptif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna, khususnya di era Kurikulum Merdeka yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

A. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Misteri

Siswa kelas IV SD umumnya berusia 9–10 tahun dan berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju operasional formal. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir secara logis dan sistematis, namun masih membutuhkan bantuan visual dan contoh nyata untuk memahami konsep abstrak seperti perbedaan antara fakta dan opini. Secara afektif, mereka cenderung tertarik pada aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Namun, jika pembelajaran disampaikan secara monoton dan tanpa interaksi, siswa mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mengandung unsur bermain dapat membantu meningkatkan motivasi belajar. Dari sisi sosial, siswa pada usia ini mulai menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mampu berpendapat, dan menyelesaikan konflik secara sederhana. Mereka juga mulai membutuhkan pengakuan dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi di depan teman-temannya. Kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran sangat mendukung perkembangan sosial-emosional mereka.

B. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Misteri Untuk Kebutuhan Siswa Sd Kelas IV Dalam Materi Fakta Dan Opini

Kebutuhan belajar siswa kelas IV dalam memahami materi fakta dan opini mencakup empat aspek utama yang saling berkaitan.

Pertama, kebutuhan kognitif, yaitu kemampuan memahami dan membedakan antara pernyataan fakta dan opini secara sistematis. Untuk memenuhi kebutuhan ini, siswa memerlukan penjelasan yang disertai dengan contoh konkret serta latihan yang berulang. Media pembelajaran yang menampilkan kalimat dalam bentuk visual dan disusun dalam permainan dapat membantu menguatkan pemahaman konsep ini.

Kedua, kebutuhan afektif, yaitu bagaimana siswa menunjukkan minat dan rasa senang saat belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali dianggap membosankan oleh siswa jika hanya berisi teks panjang. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan memicu rasa penasaran, seperti melalui media papan misteri yang bersifat interaktif.

Ketiga, kebutuhan psikomotorik, yakni perlunya aktivitas fisik ringan dalam pembelajaran, seperti membuka kartu misteri, mengelompokkan kalimat, atau menempelkan hasil klasifikasi di papan. Kegiatan ini membantu mengaktifkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Keempat, kebutuhan sosial-emosional, yaitu kemampuan siswa untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, dan berani menyampaikan gagasan. Media papan misteri yang dimainkan secara berkelompok mendorong siswa untuk berdiskusi, berargumen secara santun, dan membangun kepercayaan diri melalui interaksi positif di dalam kelas.

Memenuhi keempat kebutuhan belajar tersebut akan membantu siswa memahami materi fakta dan opini dengan cara yang lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

METODE

Metode penelitian Kualitatif adalah merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami.

Penelitian kualitatif sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Bogdan dan Taylor (2018) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati; pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Tujuan dari penelitian dengan metode kualitatif adalah untuk memperoleh data dari hasil observasi dan juga wawancara.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi adalah salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia (2021)

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan misteri mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini di kelas IV ini. Sesi awal guru memberikan materi pembelajaran fakta dan opini dengan menggunakan media digital yaitu cromebook, pada sesi ini siswa terlihat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, namun setelah berjalan beberapa saat siswa tidak fokus pada pembelajaran melainkan fokus kepada isi dari cromebook tersebut, siswa cenderung asik sendiri bahkan ada yang sibuk berbicara dengan temannya. Pada saat sesi tanya jawab mereka juga masih kebingungan dengan apa isi dari materi fakta dan opini, mereka belum mampu membedakan kalimat fakta dengan kalimat opini.

Setelah sesi pertama selesai, siswa yang sama berpartisipasi terhadap sesi pembelajaran kedua dengan menggunakan media pembelajaran youtube untuk penyampaian materi dan media pembelajaran papan misteri untuk sesi tanya jawab dan pendalaman pemahaman materi, dengan media pembelajaran papan misteri ini siswa SD Kelas IV cenderung lebih aktif dan rasa ingin tahu mereka semakin meningkat, karena mereka sangat penasaran dengan apa yang ada dibalik papan misteri tersebut, siswa juga lebih aktif bertanya untuk pemahaman materi dan juga menjawab pertanyaan sudah tersedia dalam media pembelajaran papan misteri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siswa kelas IV SD, ditemukan bahwa kebutuhan belajar siswa dalam memahami materi fakta dan opini sangat beragam. Kebutuhan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial-emosional.

a. Kebutuhan Kognitif

Guru menyampaikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membedakan antara fakta dan opini, terutama ketika penyajian materi hanya berbentuk teks. Siswa lebih mudah memahami perbedaan fakta dan opini apabila materi disampaikan secara visual dan interaktif. Misalnya, ketika guru menggunakan media papan misteri dengan pertanyaan tersembunyi, siswa menunjukkan respon berpikir yang lebih aktif. Selain itu, latihan berulang melalui permainan membantu memperkuat pemahaman konsep.

b. Kebutuhan Afektif

Minat siswa terhadap materi fakta dan opini sangat dipengaruhi oleh cara penyampaian guru. Berdasarkan pengamatan kelas, siswa terlihat lebih antusias dan fokus ketika pembelajaran menggunakan media berbasis permainan seperti papan misteri. Mereka menunjukkan ekspresi senang dan aktif memberikan jawaban saat diminta membuka kartu misteri. Sebaliknya, jika pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik untuk bertanya atau berdiskusi.

c. Kebutuhan Psikomotorik

Kegiatan membuka kartu papan misteri dan menempelkan hasil klasifikasi fakta dan opini membantu siswa terlibat secara fisik dalam pembelajaran. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga bergerak dan melakukan aksi nyata. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat secara langsung lebih cepat memahami konsep dan lebih percaya diri dalam menjawab soal.

d. Kebutuhan Sosial-Emosional

Media pembelajaran papan misteri yang digunakan secara berkelompok memungkinkan siswa untuk saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Guru menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan komunikatif. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menyampaikan pendapatnya dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif dapat meningkatkan rasa percaya diri serta keterampilan sosial siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran papan misteri dapat menjawab kebutuhan belajar siswa kelas IV SD secara holistik. Media ini tidak hanya membantu dari aspek kognitif dalam memahami materi fakta dan opini, tetapi juga mendorong keterlibatan afektif, motorik, dan sosial. Temuan ini memberikan dasar yang kuat bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih adaptif dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan misteri memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fakta dan opini. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman konsep (2019). Melalui media papan misteri, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif mengeksplorasi, mendiskusikan, dan mengambil keputusan secara kolaboratif.

Dari aspek kognitif, penggunaan kartu yang memuat pernyataan fakta dan opini yang tersembunyi berhasil memancing rasa penasaran siswa dan memicu proses berpikir kritis. Media ini mendorong siswa untuk menganalisis informasi secara mendalam sebelum mengelompokkan jenis pernyataan. Temuan ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi fakta dan opini setelah penggunaan media. Secara afektif, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang disampaikan dengan metode papan misteri. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka akan lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar (2021). Hal ini terlihat dari respon siswa yang aktif bertanya, tertawa saat bermain, dan berani mengemukakan pendapat. Media papan misteri menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada aspek psikomotorik, aktivitas membuka kartu dan memasang klasifikasi di papan memberikan keterlibatan fisik yang memperkuat daya serap informasi siswa. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran berbasis pengalaman langsung atau *learning by doing* (2024). Dengan melakukan gerakan langsung, siswa tidak hanya menggunakan pikiran tetapi juga indera dan motorik dalam memahami materi. Selain itu, aspek sosial-emosional juga berkembang melalui kerja kelompok dalam memainkan papan misteri. Siswa saling berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan belajar bekerja sama menyelesaikan tugas. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih kemampuan komunikasi, empati, dan rasa tanggung jawab. Menurut Vygotsky (2024), interaksi sosial merupakan elemen penting dalam perkembangan kognitif anak.

Oleh karena itu, media ini juga berkontribusi dalam membangun keterampilan sosial siswa.

Media papan misteri dinilai sesuai dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan bermakna. Inovasi media seperti ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan membantu guru dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan misteri tidak hanya efektif dari sisi peningkatan akademik, tetapi juga mendukung pengembangan karakter dan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran papan misteri sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SD kelas IV terhadap materi fakta dan opini. Media ini mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh, mulai dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik, hingga sosial-emosional. Papan misteri memberikan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan interaktif, yang secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan kerja sama antar siswa.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membedakan kalimat fakta dan opini secara lebih tepat. Dengan demikian, papan misteri dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan adaptif, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif dan kontekstual.

Penelitian ini masih terbatas pada satu mata pelajaran dan satu tingkat kelas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan variasi media papan misteri pada tema-tema lain atau jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, pengembangan media berbasis digital dengan pendekatan serupa juga menjadi peluang inovasi yang dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
2. Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.
3. Firmansyah, M., & Masrun, M. (2021). Esensi perbedaan metode kualitatif dan kuantitatif. *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156-159.
4. Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
5. 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.
6. Sirait, L. (2021). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Masalah, Fakta Dan Opini Sebuah Artikel Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe STAD: Siswa Kelas XII-A3 SMAN 2 Siborongborong Semester 2 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 6(2), 179-190.
7. Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). PENGEMBANGAN EDUVANE (E-MODUL CANVA DAN HEYZINE) PADA MATERI FAKTA DAN OPINI DI KELAS V SDN 011 SAMARINDA KOTA TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 534-548.
8. Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.