

PENGEMBANGAN MEDIA DOLANTAR (DOLANAN ULAR TANGGA PINTAR) BERBASIS PAPAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP FAKTA DAN OPINI PADA SISWA SD

Ratu Fakhriyah Azzahra*, Putri Adiningrum

SD Negeri Maja Jl. Otonomi Lanuad Gorda-Julang Km 2. Maja Rt. 001/001 Desa Julang Kec. Cikande

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD melalui pemanfaatan media Dolantar (Dolanan Ular Tangga Pintar) berbasis papan interaktif yang mengintegrasikan permainan tradisional kearifan lokal. Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui permainan yang interaktif dan menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa SD kelas 5. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, tes pemahaman konsep fakta dan opini, observasi dan instrumen ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Dolantar berbasis papan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD, serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, serta kemampuan analisis dan berpikir kritis mereka meningkat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media Dolantar berbasis papan interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD, serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui permainan tradisional kearifan lokal.

Keywords: Media Dolantar Berbasis Papan Interaktif, Fakta dan Opini, Pemahaman Konsep pada Siswa SD

Riwayat Artikel:

Diterima: 04 November 2025

Direvisi: 15 Desember 2025

Dipublikasikan: 30 Desember 2025

1. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu konsep yang penting dalam bahasa Indonesia adalah kemampuan membedakan antara fakta dan opini. Namun, banyak siswa sekolah dasar (SD) yang masih kesulitan membedakan antara fakta dan opini [1]. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebu-

dayaan [2], masih banyak siswa SD yang memiliki kemampuan bahasa Indonesia yang rendah, terutama dalam memahami konsep fakta dan opini.

Kemampuan membedakan antara fakta dan opini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu siswa dalam membuat keputusan yang tepat dan memahami informasi yang diterima. Namun, banyak siswa SD yang masih kesulitan membedakan antara fakta dan opini karena kurangnya pemahaman konsep dan kurangnya pengalaman dalam menganalisis informasi [3].

Sekolah Dasar Negeri Maja merupakan salah satu contoh sekolah yang menghadapi tantangan ini. Berdasarkan observasi awal, siswa kelas 5 di sekolah ini masih kesulitan membedakan antara fakta dan opini dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru kelas 5, Ibu Ratu Fakhriyah Azzahra, ingin meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa-siswanya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal.

Menurut Hamalik [3], media pembelajaran yang

*Penulis korespondensi

Email address: ratufakhriyahazzahra@gmail.com (Ratu Fakhriyah Azzahra)

efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang kompleks. Permainan tradisional kearifan lokal seperti "Ular Tangga" dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik [4]. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan [5]. Selain itu, media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan membuat proses pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian tentang Pengembangan Media Dolantar (Dolanan Ular Tangga Pintar) berbasis papan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang kompleks.

Pengembangan media Dolantar (Dolanan ular tangga pintar) berbasis papan interaktif merupakan salah satu inovasi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional kearifan lokal, media Dolantar berbasis papan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD, serta meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui permainan yang interaktif dan menarik. Menurut Hamalik [3], media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang kompleks.

Masyarakat sekitar SD Negeri Maja menggunakan bahasa Jawa Serang sebagai bahasa komunikasi sehari-hari, dimana kata "dolanan" memiliki arti permainan, serta karakteristik anak-anak yang lebih senang bermain dan cenderung menggunakan waktunya untuk bermain, akan tertarik dan terfokus pada pembelajaran, sehingga muncul ide untuk mengkombinasikan media dengan kearifan lokal. Melalui pengembangan media Dolantar berbasis papan Interaktif dapat menjadi salah satu inovasi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode berupa pengembangan (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa SD kelas 5 SD Negeri Maja [6][7]. Pengembangan media Dolantar berbasis papan interaktif sebagai intervensi dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, observasi, instrument ahli dan tes untuk mengetahui efektivitas media dolantar dalam meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD.

Pada dasarnya media pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar proses pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Peneliti mencoba berinovasi dengan membuat sebuah media pembelajaran yaitu media dolantar. Dolantar adalah singkatan dari dolanan ular tangga pintar, media dolantar merupakan pengembangan dari permainan ular tangga. Dimana permainan ini melibatkan peserta didik, terdiri dari tiga komponen yaitu: papan permainan yang terdiri dari bidak-bidak berwarna dan bergambar, kotak dan kartu-kartu, kartu pintar berbasis papan interaktif, dan dadu. Mediadolantar ini membutuhkan aplikasi canva untuk mendesain setiap komponen yang ada pada media dan aplikasi *wordwall* dalam pembuatan kalimat dan opini. Hasil perancangan media dolantar sebagai berikut:

1. Papan Permainan Dolantar

Cara pembuatan papan permainan dolantar adalah sebagai berikut: 1) Buku aplikasi Canva, 2) Klik icon (+) untuk membuat desain baru, 3) Setelah lembar baru ditampilkan, klik icon elemen pada pencarian untuk mencari gambar yang diinginkan, 4) Selanjutnya, klik grid dan atur grid menjadi 25 kotak, 5) Lalu, masukan gambar kotak pada tiap garis grid yang telah dipilih, kemudian pilih warna merah, hijau, orange, kuning dan biru, 6) Setelah bidak-bidak permainan telah selesai, klik icon text dan tuliskan angka 1-25 untuk menandakan nomor pada tiap bidak, 7) Selanjutnya, masukan gambar ular, tangga, dan gambar-gambar lainnya, 8) Setelah desain selesai, simpan desain dan cetak menggunakan bahan banner dengan ukuran 2 m × 2 m.

2. Kotak dan Kartu-Kartu

Cara pembuatan kotak ajaib sebagai berikut: 1) Siapkan dua kardus berukuran 18 cm × 7 cm, kardus dengan ukuran 21 cm × 19 cm sebanyak dua



Gambar 1: Papan kerja Dolantar.

buah dan $19 \text{ cm} \times 6 \text{ cm}$ satu buah, 2) Lapi-
s kardus berukuran $18 \text{ cm} \times 7 \text{ cm}$ menggunakan kertas
karton, 3) Selanjutnya siapkan kertas kado, dan le-
takan kardus ukuran $21 \text{ cm} \times 19 \text{ cm}$ dan $19 \text{ cm} \times 6$
pada kertas kado dan lem kardus tersebut, 4)
Setelah itu, dua kardus yang telah dilapisi karton
tersebut direkatkan menggunakan lem tembak pa-
da kardus tersebut, sehingga membentuk kotak, 5)
Setelah kotak selesai, buatlah huruf bertuliskan ko-
tak ajaib menggunakan karton, 6) Selanjutnya, lem
tiap huruf membentuk kotak ajaib.



Gambar 2: Desain kotak ajaib.

Cara pembuatan kartu-kartu hadiah dan tantangan
adalah sebagai berikut: 1) Buka aplikasi Canva, 2)
Klik icon (+) untuk membuat desain baru, 3) Pi-
lih ukuran khusus dengan ukuran $12 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}$,
4) Setelah lembar baru ditampilkan, pilih warna
tampilan kertas. Warna ungu untuk kartu hadiah
dan warna coklat muda untuk kartu tantangan, 5)
Setelah itu, klik icon elemen pada pencarian untuk

mencari gambar yang diinginkan, 6) Selanjutnya,
untuk menyisipkan text, klik icon text pilih font de-
ngan jenis Atma Bold, ukuran 13 dan jarak k baris
1,5, 7) Masukan kalimat dalam tiap kartu-kartu
hadiah dan tantangan, 8) Setelah itu, cetak desa-
in kartu-kartu hadiah dan tantangan menggunakan
kertas HVS ukuran A4, 9) Potonglah kertas sesui-
ai ukuran dan lapi- menggunakan kardus menggu-
nakan lem kertas.



Gambar 3: Kartu hadiah dan tantangan.

3. Kartu Pintar Berbasis Papan Interaktif

Cara pembuatan kartu-kartu pintar dalam aplikasi
wordwall adalah sebagai berikut: 1) Buka aplikasi
Canva, 2) Klik icon (+) untuk membuat desain ba-
ru, 3) Pilih ukuran khusus dengan ukuran $12 \text{ cm} \times$
 8 cm , 4) Setelah itu, klik icon elemen pada pen-
carian untuk mencari gambar yang diinginkan, 5)
Selanjutnya, untuk menyisipkan text, klik icon text
pilih font dengan jenis Alice, ukuran 13 dan jarak
baris 1,5, 6) Masukan pertanyaan yang sudah dibu-
at., 7) Setelah itu simpan gambar, 8) Buka aplikasi
word wall, pilih desain yang diinginkan, 9). Ma-
sukan gambar yang sudah dibuat kedalam aplikasi
wordwall, 10) kartu pintar dalam aplikasi wardwall
siap digunakan dengan papan interaktif.

4. Dadu

Cara pembuatan dadu adalah sebagai berikut: 1)
Siapkan kardus sebanyak enam buah berbentuk
persegi dengan ukuran $15 \text{ cm} \times 15 \text{ cm}$, 2) Sete-
lah itu setiap sisi kardus dilem menggunakan lem
tembak, 3) Setelah dadu berbentuk kubus, lapi-
s kardus menggunakan karton berwarna, 4) Setelah
kardus telah dilapisi dengan karton, tahap terakhir
yaitu tempelkan angka pada dadu.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam permainan ini memiliki aturan tambahan ya-
itu permainan ini dimainkan secara beregu, dalam se-
buah regu satu pemain berhak bermain dalam satu kali



Gambar 4: Kartu pintar berbasis papan interaktif tertayang di depan kelas.



Gambar 5: Dadu hasil karya.

jalan, setelahnya bergiliran dengan teman dalam regunya. Perwakilan regu memilih kartu yang seakan menandakan nama regu tersebut dan giliran dalam bermain. Banyaknya langkah pemain ditentukan oleh jumlah dadu yang didapatkan, Bagi regu yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan diarahkan pada sebuah kotak ajaib yang berisi “hadiah” sedangkan peserta didik yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan diarahkan pada kotak ajaib yang berisi “tantangan”.

Kotak ajaib akan menampilkan sebuah keuntungan kepada pemain selanjutnya dalam regu tersebut yaitu melangkah maju sesuai perintah dalam kotak ajaib. Sedangkan kotak ajaib akan menampilkan sebuah tantangan kepada peserta didik untuk bernyanyi bersama regunya sesuai perintah dalam kotak ajaib tersebut, sete-

lah itu peserta didik bergiliran namun tetap dalam bidak yang sama. Regu yang mencapai bidak selesai (*finish*) itulah yang akan menjadi pemenang.

Sedangkan dalam penelitian ini, langkah-langkah bermain dalam Permainan ular pintar ceria yaitu sebagai berikut: (1) Permainan dilakukan oleh peserta didik yang terdiri dari empat orang dalam sebuah regu yang telah ditentukan. Dalam menjalankan permainan ini dilakukan secara bergilir. (2) Regu yang memulai permainan ditentukan dari kartu yang dipilih oleh perwakilan regu. (3) Ketika peserta didik melemparkan dadu, peserta didik akan melangkah sebanyak lemparan yang ditentukan dalam dadu. (4) Ketika peserta didik sudah menempati bidak berwarna tersebut, peserta didik akan diarahkan pada kartu pintar yang terdapat pada papan interaktif berisi pertanyaan. (5) Peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar, akan diarahkan pada kotak ajaib berisi “kartu hadiah”, permainan dilanjutkan oleh teman dalam regunya dan melangkah maju sesuai “kartu hadiah” yang didapatkan. (6) Peserta didik yang belum benar dalam menjawab pertanyaan akan diarahkan pada kotak ajaib yang berisi “kartu perintah”, yakni peserta didik akan bernyanyi bersama regunya sesuai perintah yang didapatkan, dan peserta didik bergilir dengan teman regunya namun tetap dalam bidak yang sama. (7) Permainan dilakukan secara bergilir sampai mencapai bidak terakhir yaitu bidak selesai (*finish*). Kelompok yang tidak mencapai *finish* tapi berhasil mendapatkan bidak yang paling tinggi, dinyatakan sebagai pemenang.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan model penelitian 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

1. Kelayakan media dolantar (dolan ular pintar) dalam penelitian ini layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa kelas 5 SD, diperoleh dari hasil keseluruhan ahli media dan ahli materi memperoleh persentase nilai akhir kelayakan media dolantar sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Peneliti akan menjabarkan hasil pengembangan media dolantar sesuai dengan tahap 4D.

Berdasarkan hasil skor total validasi terhadap media dolantar (dolan ular tangga pintar) yang dibuat oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata keseluruhan dengan persentase sebesar 91% yang ter-

Tabel 1: Hasil Uji Keseluruhan Validator.

No.	Uji Ahli	Skor (%)	Kategori
1.	Ahli Media	89,5 %	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	91,6 %	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		91 %	Sangat Baik

masuk kedalam kategori “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media dolantar (dolan ular tangga pintar) layak untuk digunakan.

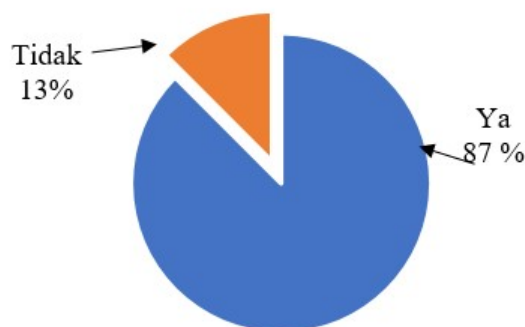
- Keefektifan media dolantar (dolan ular tangga pintar) dalam penelitian ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan konsep fakta dan opini siswa kelas 5 SD, diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan pemahaman siswa sebelum menggunakan media dolantar dan setelah menggunakan media dolantar yakni dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 39,1, sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 80,8 dengan selisih sebesar 41,7. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dolantar dapat memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dolantar di kelas 5 SDN Maja didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

Tes Pemahaman	Pre-test	Post-test
Nilai Akhir	39,1	80,8
Keterangan	Kurang Baik	Sangat Baik

Setelah dilaksanakan *pre-test* kepada 12 peserta didik dengan tidak menggunakan media pembelajaran berupa media dolantar didapatkan hasil nilai rata-rata 39,1 yang menunjukkan kategori pemahaman “kurang baik” dan tidak sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 kemudian setelah dilaksanakan *post-test* kepada 12 peserta didik, setelah menggunakan media dolantar didapatkan hasil nilai rata-rata 80,8 yang menunjukkan kategori pemahaman “sangat baik” berada diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70.

- Respon siswa setelah menggunakan media dolantar, diperoleh persentase 87% untuk jawaban “Ya” dan memperoleh persentase 13% untuk jawaban “Tidak”. Hasil ini bisa dikategorikan “Sangat Baik”. Adapun hasilnya disajikan sebagai berikut:



Gambar 6: Diagram persentase hasil rata-rata respon siswa .

Hasil uji coba terbatas, pada 12 peserta didik SD Negeri Maja Kecamatan Cikande. Data rata-rata hasil respon siswa terhadap media dolantar (dolan ular tangga pintar) memperoleh persentase 87% untuk jawaban “Ya” dan memperoleh persentase 13% untuk jawaban “Tidak” dengan kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media dolantar berbasis papan interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, serta kemampuan analisis dan berpikir kritis mereka meningkat. Pengembangan media Dolantar berbasis papan interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Dolantar berbasis papan interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Menurut Tarigan (2018), pemahaman konsep fakta dan opini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu siswa membuat keputusan yang tepat.

Pemanfaatan media Dolantar berbasis papan interaktif memiliki implikasi yang signifikan dalam pendidikan. Pertama, media Dolantar dapat meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Kedua, media Dolantar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Ketiga, media Dolantar dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Melalui media Dolantar ini pembe-

lajarna menjadi aktif sehingga siswa terbantu memaksimalkan belajarnya [5].

Menurut Sugiyono, media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang kompleks [6][7]. Media pembelajarandolantar (ular pintar ceria) merupakan media yang praktis dan penggunaannya pun sangat mudah. Keunggulan dari media dolantar ini dapat digunakan pada semua muatan pelajaran di sekolah khususnya Sekolah Dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan salah satu karya murni yang pertama kali mengembangkan media Dolantar berbasis papan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media Dolantar berbasis papan interaktif dapat menjadi salah satu inovasi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Originalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media Dolantar yang mengintegrasikan permainan tradisional kearifan lokal dan teknologi papan interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini pada siswa SD. Menurut Creswell [8], penelitian yang orisinal dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktik pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] Tarigan, H. G. (2018). Pengajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Angkasa
- [2] Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) untuk Satuan Pendidikan Dasar. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- [3] Hamalik, O. (2017). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Sutrisno, S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 1-10.
- [5] Kristiyanto, W.H. (2017). Implementasi Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Aktif dengan Pendekatan Baru sebagai Wujud Profesionalisme Guru di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional ALFA VII*. Semarang: Universitas PGRI Semarang
- [6] Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [7] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [8] Creswell, J. W. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks: Sage Publications.