



# Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



## Media Dadu OpTa untuk Pembelajaran Berpikir Kritis Puisi: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa?

Ima Istiqlal<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[imaistiqlal123@gmail.com](mailto:imaistiqlal123@gmail.com)

**abstrak –** Pembelajaran berpikir kritis memuat proses dalam pembelajaran yang lebih mengutamakan kemampuan siswa agar dapat menggunakan penalaran yang logis. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui desain dan persepsi siswa terhadap media Dadu OpTa. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, Pengumpulan data menggunakan angket, serta teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik dari braun & clarke, dan triangulasi sumber digunakan untuk validasi data penelitian ini. Hasil dari penelitian ini adalah desain media Dadu OpTa memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi siswa terhadap media Dadu Opta yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Persepsi siswa menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

**Kata kunci –** Media Dadu Opta, Opini & Fakta, Pembelajaran berpikir kritis

**Abstract –** Critical thinking learning includes a learning process that prioritizes students' ability to use logical reasoning. The purpose of this study is to determine the design and students' perceptions of the OpTa Dice media. This study uses qualitative research with an exploratory approach. Data collection uses questionnaires, and data analysis techniques use Braun & Clarke's thematic analysis technique, and source triangulation is used to validate the data in this study. The results of this study are that the design of the Dadu OpTa media includes 1) ease of use, 2) understanding of the material, 3) aesthetics and design, 4) student motivation and involvement, and 5) emotional involvement and learning comfort, while students' perceptions of the Dadu Opta media show that 75% strongly agree and 15% strongly disagree. Students' perceptions show that many chose strongly agree.

**Keywords –** OpTa Dice media, Opinion & Facts, Critical thinking learning

## PENDAHULUAN

Pembelajaran berpikir kritis merupakan proses dalam pembelajaran yang lebih mengutamakan pada kemampuan siswa agar mampu menggunakan penalaran yang reflektif, logis, dan analitis ketika memahami persoalan-persoalan yang ada (Ardiyanti, 2016). Pembelajaran berpikir kritis yaitu pembelajaran yang mengupayakan siswa untuk tidak menerima informasi dengan begitu saja, melainkan harus ditelaah dengan cermat, teliti, hati-hati, mencari alasan pada setiap pernyataan dan menimbang bukti-bukti apapun yang dapat menolak atau mendukung suatu gagasan (Samura, 2019). Pembelajaran berpikir kritis adalah suatu kemampuan

berpikir dalam pembelajaran dengan memberikan ajaran kepada siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi yang pasif, tetapi harus dapat menjadi siswa yang aktif dari segi bertanya, berpikir, dan menilai (Mahanal, 2012).

Melalui pembelajaran berpikir kritis, siswa dilatih untuk memahami bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses berpikir yang panjang serta dapat diuji dan dikembangkan secara terus-menerus. Pembelajaran berpikir kritis dapat menumbuhkan kesadaran tentang belajar bukan hanya sekedar mengingat materi atau fakta namun juga dapat mengasah kemampuan siswa dalam bernalar (Idris, 2020). Menurut Sari (2023), kegiatan bernalar yaitu suatu tindakan dan keputusan atas dasar pertimbangan yang manusiawi, logis, dan rasional. Dengan demikian, pembelajaran berpikir kritis mampu mencakup kemampuan intelektual dan pembentukkan sikap mental yang terbuka mengenai kebenaran dan perubahan yang dapat diuji. Pembelajaran berpikir kritis dapat diartikan suatu pendekatan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan siswa dalam menafsirkan, memahami, dan mengevaluasi informasi dengan cara objektif (Zahroh, 2020). Hal ini berarti, siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan dalam mengolah suatu informasi sehingga informasi tersebut menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pembelajaran berpikir kritis juga mengajarkan siswa untuk berpikir secara sistematis, mempertanyakan asumsi yang tidak ada atas dasar atau konsep dan menggunakan logika untuk pemecahan masalah (Satriani, 2017). Melalui tahap ini, setiap siswa diajarkan untuk memiliki kemampuan tampil berani dalam menguji ide-ide yang sudah ada, berargumentasi dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, dan mencari solusi alternatif. Menurut Rositawati (2019), kemampuan berpikir kritis juga membantu siswa untuk mengenali kesalahan logika dan informasi *hoax* yang sering muncul dalam kondisi sehari-hari dan media massa. Oleh karena itu, pengertian pembelajaran berpikir kritis lebih berfokus terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi pembentukan kesadaran diri, dan tanggung jawab moral (Rohman, 2022). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan berpikir kritis dapat dilakukan melalui berbagai materi, salah satunya materi opini dan fakta.

Fakta merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi dan bukan hasil rekaan atau khayalan. Dengan demikian, fakta dapat dipahami sebagai kebenaran yang bersifat umum dan didukung oleh bukti konkret berupa data yang akurat (Gulo dkk., 2021). Sementara itu, opini adalah gagasan atau pandangan seseorang terhadap suatu peristiwa yang sedang dibicarakan (Naingolan & Saragih). Fakta dan opini merupakan dua hal yang berbeda; fakta bersifat nyata, sedangkan opini dapat bervariasi karena dipengaruhi oleh cara berpikir, pengetahuan, lingkungan, serta sudut pandang individu dalam menanggapi suatu persoalan (Maulana, 2024).

Fakta dapat diartikan sebagai peristiwa objektif yang dapat dibuktikan kebenarannya melalui pertanyaan ADIKSIMBA (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana) (Fanny & Kaswadi, 2024). Sebaliknya, opini sering kali disebarluaskan melalui figur publik atau influencer di media sosial dan cenderung lebih dipercaya dibandingkan data statistik karena dilengkapi dengan konteks emosional (Ikhsan, 2025). Tujuan fakta adalah memberikan informasi yang nyata, sedangkan opini berfungsi untuk menyampaikan pandangan atau penilaian terhadap suatu hal (Putri dkk., 2021). Oleh karena itu, memahami perbedaan antara fakta dan opini

menjadi hal penting agar siswa terlatih untuk menyaring informasi berdasarkan bukti yang valid serta tidak mudah percaya terhadap pernyataan yang tidak memiliki dasar yang jelas (Kurniawati, 2023).

Menurut Setyawati dalam Fitriani dkk. (2022), fakta memiliki ciri-ciri seperti bersifat objektif, dapat dibuktikan kebenarannya, serta menyertakan keterangan waktu dan tempat kejadian. Sementara itu, opini biasanya mengandung kata-kata modalitas dan disampaikan secara subjektif karena berdasarkan keyakinan pribadi (Kustina & Novatma, 2016). Fakta umumnya ditandai oleh data, angka, waktu, atau tempat tertentu, sedangkan opini kerap mengandung ungkapan seperti menurut saya, sebaiknya, atau tampaknya (Andhira, 2021). Lestari dkk. (2019) membedakan fakta menjadi lima jenis, yaitu fakta benda, fakta peristiwa, fakta jumlah, fakta waktu, dan fakta faktor penyebab. Adapun opini dibagi menjadi tiga macam, yakni opini saran, opini kritik, dan opini harapan.

Dalam praktiknya, siswa sering kali merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang monoton dan minim interaksi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara alami (Puspitasari dkk., 2023). Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah Media Dadu Opta (Dadu Opini-Fakta). Media ini merupakan perpaduan antara unsur permainan dan pembelajaran yang sederhana namun efektif (Mumtahana dkk., 2022). Desain Dadu Opta berbentuk dadu edukatif dengan tiap sisinya berisi pernyataan yang harus diklasifikasikan siswa sebagai opini atau fakta (Hasnah dkk., 2023). Ketika dadu dilempar, siswa memperoleh pernyataan acak yang menantang kemampuan mereka untuk menganalisis, memberi alasan, serta mendiskusikannya secara kolaboratif (Andriyani dkk., 2013).

Aktivitas ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep fakta dan opini, tetapi juga melatih kemampuan berargumentasi secara logis, menilai kebenaran informasi, dan mengemukakan gagasan dengan percaya diri (Istiqomah & Rocmah, 2024). Selain itu, penggunaan Media Dadu Opta membawa suasana baru dalam pembelajaran melalui pendekatan gamification, yang menjadikan siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses belajar (Asmara dkk., 2023; Wardana & Trisnawati, 2016). Unsur permainan dan kerja sama yang muncul saat kegiatan berlangsung juga menumbuhkan interaksi positif, rasa tanggung jawab, serta meningkatkan keterampilan sosial antar siswa (Davalenne dkk., 2025).

Media ini menciptakan pengalaman belajar bermakna karena siswa belajar melalui aktivitas langsung (*learning by doing*), bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru (Manan dkk., 2017). Oleh sebab itu, Media Dadu Opta tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan komunikasi siswa (Lestari & Isnaningsih, 2024). Guru dapat menyesuaikan isi pernyataan pada setiap sisi dadu dengan tema atau tingkat kesulitan materi yang diajarkan. Fleksibilitas ini menjadikan media dadu sebagai alat yang adaptif dan selaras dengan kebutuhan kurikulum (Dewi dkk., 2022).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Penelitian eksploratif adalah jenis studi yang bertujuan untuk menelusuri serta

memperdalam konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam (Yusuf dalam Sudrajat, 2025). Tujuan utama dari penelitian ini ialah menjawab pertanyaan “apa” dan “mengapa” terhadap suatu fenomena, sehingga mampu memberikan pemahaman yang lebih jelas dan menyeluruh mengenai permasalahan yang dikaji (Helpiastuti, 2025). Penelitian eksplorasi digunakan karena penelitian ini berupaya menggali bagaimana desain media Dadu Opta dikembangkan serta bagaimana persepsi siswa terhadap media tersebut dalam pembelajaran berpikir kritis, khususnya pada materi fakta dan opini. Penelitian eksploratif digunakan untuk menggali pengetahuan dan menemukan ide baru tentang suatu fenomena guna merumuskan masalah atau hipotesis tanpa melakukan pengujian (Mudjiyanto, 2018).

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa di SDN Sukorejo dengan jumlah 15 orang. Alasan pemilihan partisipan ini adalah karena siswa tersebut telah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuat materi fakta dan opini, serta memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang beragam. Dengan demikian, mereka dianggap mampu memberikan persepsi yang relevan terhadap penggunaan media Dadu Opta dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner merupakan metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dengan cara membagikan lembar pertanyaan kepada responden, yang kemudian diisi sesuai dengan pendapat atau pengalaman mereka (Maryati, 2007). Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Instrumen Angket**

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan	Media Dadu Opta mudah digunakan dalam pembelajaran berpikir kritis.					
	Saya dapat memahami cara menggunakan media tanpa bantuan guru.					
	Aturan permainan Dadu Opta jelas dan mudah dipahami.					
	Desain media membantu saya mengikuti kegiatan belajar dengan mudah.					
	Media dapat digunakan secara berulang tanpa membosankan.					
Pemahaman Materi dan Keterampilan Berpikir Kritis	Media Dadu Opta membantu saya memahami perbedaan antara opini dan fakta.					
	Kegiatan dalam media mendorong saya berpikir logis dan kritis.					
	Media membantu saya mengembangkan kemampuan menganalisis informasi.					

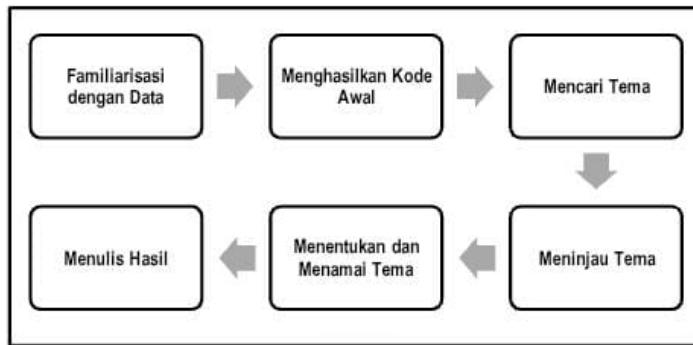
	Pertanyaan dalam media sesuai dengan tingkat kemampuan saya.				
	Media ini meningkatkan kemampuan saya mengambil keputusan berdasarkan alasan yang tepat.				
Desain dan Estetika	Warna, gambar, dan bentuk media menarik perhatian saya.				
	Tulisan dan simbol pada media jelas dan mudah dibaca.				
	Desain media Dadu Opta membuat pembelajaran terasa menyenangkan.				
	Tata letak dan bentuk dadu membuat kegiatan belajar tidak monoton.				
Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Media membuat saya lebih bersemangat belajar.				
	Saya merasa lebih fokus saat pembelajaran menggunakan media ini.				
	Media mendorong saya untuk berpikir dan berdiskusi dengan teman.				
	Permainan Dadu Opta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.				
	Media ini membuat saya ingin belajar lebih banyak.				
Kenyamanan dan Efektivitas	Saya merasa percaya diri saat berpendapat menggunakan media ini.				
	Saya merasa nyaman belajar dengan media Dadu Opta.				
	Media ini efektif membantu saya memahami pelajaran Bahasa Indonesia.				
	Saya berharap media seperti ini digunakan dalam pelajaran lain.				
	Secara keseluruhan, media Dadu Opta bermanfaat bagi saya.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1)

(dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*). Analisis tematik yaitu metode untuk mengorganisasi data secara sistematis sehingga peneliti dapat memahami makna mendalam dari pengalaman, pandangan,

atau fenomena yang diteliti (Braun & Clarke dalam Nurhaliza dkk., 2025). Pendekatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola tematik yang muncul dari hasil wawancara dan tanggapan siswa mengenai desain serta persepsi terhadap media dadu OPTA. Menurut Braun dan Clarke proses analisis tematik dilakukan melalui enam tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Analisis tematik (Braun dan Clarke dalam Hayati., 2025)

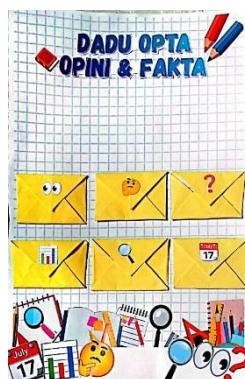
1. Familiarisasi data, merupakan tahap awal di mana peneliti membaca dan memahami data secara menyeluruh untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap isi data yang dikumpulkan (Damaliana & Sa'diyah, 2024).
2. Pembuatan kode awal, pada tahap ini peneliti mulai memberikan kode pada bagian-bagian data yang dianggap menarik dan relevan dengan fokus atau tujuan penelitian (Saadah, 2024).
3. Pencarian tema, kode-kode yang telah dihasilkan kemudian dikelompokkan untuk membentuk tema-tema yang lebih luas dan bermakna, yang menggambarkan pola tertentu dalam data (Susanto dkk., 2025).
4. Peninjauan tema, tahap ini dilakukan untuk memeriksa kembali dan menyempurnakan tema-tema yang telah diidentifikasi agar sesuai dengan keseluruhan data yang ada (Rianto, 2024).
5. Penentuan dan penamaan tema, peneliti memberikan nama dan deskripsi yang jelas pada setiap tema agar mampu menjelaskan makna data secara sistematis dan mendalam (Setyawan, 2025).
6. Penyusunan laporan, merupakan tahap akhir di mana peneliti menyusun laporan hasil analisis dengan mengintegrasikan tema-tema utama serta memberikan interpretasi sesuai dengan konteks penelitian (Duija dkk., 2025).

Validasi data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Triangulasi merupakan metode analisis data yang menggabungkan atau memadukan data dari berbagai sumber (Susanto dkk., 2023). Triangulasi sumber didalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil angket dan wawancara dari beberapa guru untuk memastikan konsistensi data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Media Dadu OpTa untuk pembelajaran berpikir kritis

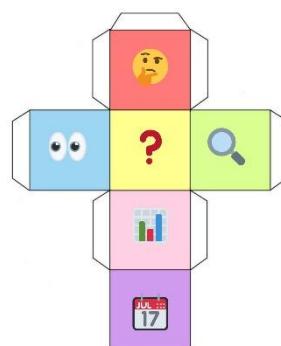
Media Dadu OpTa dirancang untuk pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas belajar membedakan opini dan fakta. Media ini menggunakan sebuah dadu besar berisi simbol emotikon pada setiap sisinya, serta seperangkat kartu soal dan kartu instruksi yang menjadi inti permainan. Desain dadu dibuat berwarna cerah dengan simbol emotikon yang mudah dikenali, sehingga mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, tidak monoton, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.



Gambar 2. Papan Media Dadu OpTa

Cara bermain disusun mengikuti petunjuk yang tertera pada media. Siswa bermain secara bergiliran. Setiap pemain melempar dadu lalu mencocokkan emotikon yang muncul dengan emotikon yang tertera pada amplop di meja. Setelah emotikon cocok, pemain mengambil satu kartu dari amplop tersebut. Jika kartu yang diperoleh berisi pernyataan, siswa harus menentukan apakah pernyataan itu merupakan opini atau fakta. Sebaliknya, jika kartu berisi tugas membuat kalimat, maka siswa diwajibkan menyusun satu kalimat opini atau fakta sesuai instruksi.

Apabila siswa menjawab dengan benar, ia berhak menyimpan kartu sebagai poin. Namun jika jawaban salah, ragu-ragu, atau tidak sesuai instruksi, guru dapat memberikan konsekuensi ringan, seperti mengembalikan kartu ke amplop atau memberikan kesempatan pemain berikutnya. Mekanisme ini membuat permainan tetap kompetitif sambil tetap fokus pada tujuan pembelajaran.



Gambar 3. Dadu Emozi OpTa

Media Dadu OpTa dilengkapi dua jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu instruksi. Kartu soal berisi pernyataan-pernyataan singkat yang harus diidentifikasi oleh siswa sebagai opini atau fakta. Fungsinya untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep dasar opini dan fakta sekaligus memberikan penguatan materi. Kartu instruksi berisi perintah yang mendorong siswa untuk membuat kalimat opini atau kalimat fakta secara spontan. Instruksi dapat bervariasi mulai dari tugas sederhana seperti menulis satu kalimat fakta tentang benda di kelas, hingga instruksi yang menantang seperti membuat dua kalimat opini lengkap dengan alasan pendukung.

Kombinasi kedua jenis kartu tersebut menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis siswa dalam membedakan kebenaran objektif dan pendapat subjektif. Selain itu, aktivitas membuat kalimat melatih kreativitas dan kemampuan berbahasa siswa secara langsung.

Mekanisme permainan yang sederhana namun interaktif ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan penuh antisipasi. Siswa didorong untuk aktif terlibat, berdiskusi, dan berpikir cepat selama permainan berlangsung. Secara keseluruhan, Media Dadu OpTa menunjukkan desain pembelajaran yang menyeimbangkan unsur permainan, pemahaman konsep opini-fakta, dan praktik menyusun kalimat, sehingga mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

## **Persepsi Siswa pada Media Dadu Opta untuk Pembelajaran Berpikir Kritis**

### **1. Kemudahan Penggunaan**

Persepsi siswa pada aspek kemudahan penggunaan untuk untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 56%, menjawab setuju sebanyak 42,6667%, menjawab netral sebanyak 1,33333%, menjawab tidak setuju sebanyak 4%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

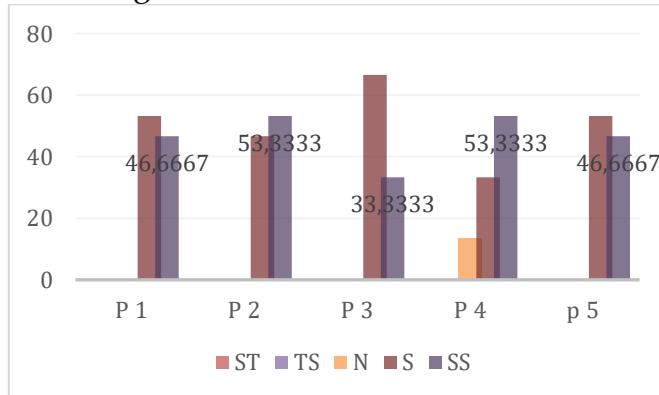


**Gambar 4. Diagram Aspek Kemudahan Penggunaan**

### **2. Pemahaman materi**

Persepsi siswa pada aspek pemahaman materi untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek pemahaman materi rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 46,6667%, menjawab setuju sebanyak

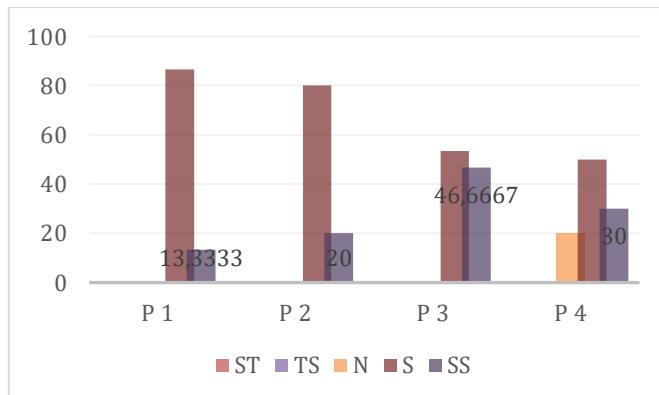
50,6667%, menjawab netral sebanyak 2,66667%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 5. Diagram Aspek Pemahaman Materi

### 3. Estetika dan Desain

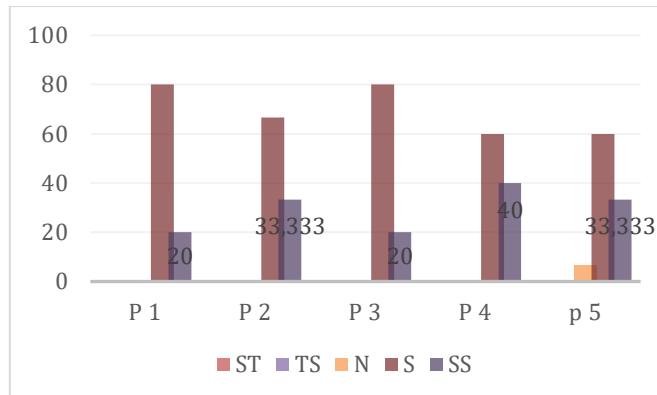
Persepsi siswa pada aspek estetika dan desain untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek estetika dan desain rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 28,3333%, menjawab setuju sebanyak 71,6667%, menjawab netral sebanyak 0%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Aspek Estetika dan Desain

### 4. Motivasi dan Keterlibatan Siswa

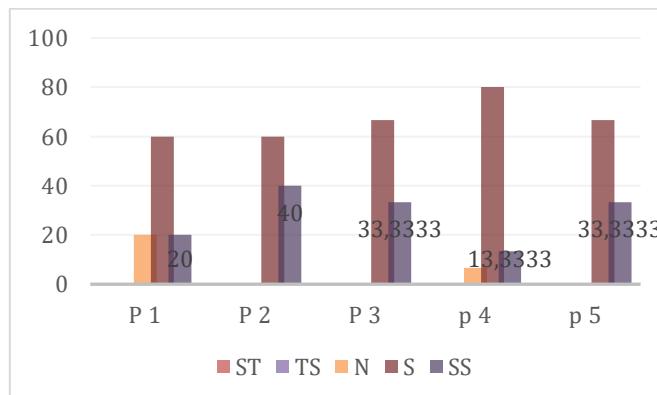
Persepsi siswa pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 29,333%, menjawab setuju sebanyak 69,333%, menjawab netral sebanyak 1,333%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 7. Diagram Aspek Motivasi dan Keterlibatan Siswa

## 5. Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Persepsi siswa pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar untuk pembelajaran berpikir kritis dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 28%, menjawab setuju sebanyak 66,6667%, menjawab netral sebanyak 5,33333%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Gambar 8. Diagram Aspek Keterlibatan Emosional dan Kenyamanan Belajar

Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media ular tangga sebanyak 75 sedangkan siswa memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media Ular Tangga sebanyak 15. Secara keseluruhan, penelitian ini dilakukan untuk menjawab bagaimana desain dan persepsi siswa terhadap media Dadu OpTa.

## SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah desain media Dadu OpTa memuat 1) kemudahan penggunaan, 2) pemahaman materi, 3) estetika dan desain, 4) motivasi dan keterlibatan siswa, dan 5) keterlibatan emosional dan kenyamanan belajar sedangkan persepsi guru terhadap media Dadu Opta yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 75 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 15. Persepsi siswa menunjukkan banyak yang memilih sangat setuju.

## REFERENSI

- Andhira, D. A. (2021). Kemampuan membedakan fakta dan opini dalam surat kabar harian fajar pada siswa kelas X TKJ 2 SMK Tut Wuri Handayani Makassar. *Jurnal Konsepsi*, 10(3), 287–293. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/126>.
- Andriyani, P. W. S., Raga, G., & Suartama, I. K. (2013). Penerapan metode demonstrasi berbantuan media dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak di TK Widya Suta Kerti Sulanyah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1159>.
- Ardiyanti, Y. (2016). Berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berbasis masalah berbantuan kunci determinasi. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 193-202. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8544>.
- Asmara, D. N., Nurlaila, N., & Efendi, R. (2023). Implementasi media pembelajaran dadu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4172–4182. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2229>.
- Damaliana, A. T., & Sa'diyah, I. (2024). *Terampil menulis dan berbicara ilmiah*. thalibul Ilmi publishing & education: Sidoarjo, Jawa Timur.
- Davalenne, V. R., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas media dadu cerita dalam menulis cerita pendek bahasa sunda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 2976–2989. [https://doi.org/10.30605/onomা. v11i3.6149](https://doi.org/10.30605/onomा. v11i3.6149).
- Dewi, I. A. M. M., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Media dadu kata bergambar pada muatan bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 393-400. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.56046>.
- Duija, N., Wastawa, W., Tantra, D. K. (2025). *Eksplorasi spiritualitas: Pengantar penelitian kualitatif dalam tradisi Hindu*. Pt. Dharma Pustaka Utama: Denpasar, Bali.
- Fanny, A. & Kaswadi, K. (2024). Peningkatan kemampuan analisis fakta dan opini peserta didik kelas XI TEK 2 SMK Negeri 5 Surabaya dengan model pembelajaran kooperatif. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 213-222. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1071>.
- Fitriani, P., Sudarmaji, S., & Permanasari, D. (2022). Kemampuan menulis fakta dan opini dalam teks eksposisi pada siswa kelas X Sma Swasta Bahrul Ulum Mambaiyah Natar Tahun pelajaran 2021/2022. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1-14. <https://eskripsi.stkipgribl.ac.id/index.php/warahan/article/view/247>.

- Gulo, K., Zalukhu, M. C., & Zagoto, A. (2021). Fakta dan opini pada tajuk rencana "Harian Analisa" tahun 2020. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 40-50. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i1.419>.
- Hasnah, H., Frasandy, RN, & Yuliantika, S. (2023). Pengaruh media kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. *Mitra PGMI: Jurnal Pendidikan MI*, 9 (2), 106-121. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i2.888>.
- Hayati, M. (2025). Pengembangan executive function anak melalui pekerjaan rumah tangga. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 15-29. <https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.15940>.
- Helpiastuti, S. B., Fitriani, F., Haryati, T., Sasongko, R. W., Rumahlawing, E., Susanto, H., widnyani, I. A. P. S., girindra, I. A. G., Enas, U., & simalango, M. (2025). *Dasar-dasar penelitian administrasi (teknik dan pendekatan metodologis)*. Penerbit Widina: Bandung
- Idris, N. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 16(1), 39-50. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i1.15284>.
- Ikhsan, T. (2025). Pengaruh fakta vs opini dalam pengaruh generasi Z. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(2), 36-40. <https://artmediapub.id/index.php/JIST/article/view/88>.
- Istiqomah, L., & Rocmah, L. I. (2024). Penerapan media dadu berputar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun. *Journal of Education Research*, 5(4), 4926-4937. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1693>.
- Kurniawati, A. (2023). Kemampuan menentukan kalimat fakta dan opini pada surat kabar harian radar Lampung pada siswa kelas IX SMP Negeri 42 Bandar Lampung. *Warahan: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (1), 265-272. <https://eskripsi.stkipgrbl.ac.id/index.php/warahan/article/view/675>.
- Kustina, R., & Novatma, R. (2016). Peningkatan pemahaman identifikasi fakta dan opini sehari-hari serambi Indonesia menggunakan metode pembelajaran kooperatif teknik numbered heads together (nht) pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Metamorfosis*, 4 (2), 35-48. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/155>.
- Lestari, L., & Isnainingsih, A. . (2024). Upaya meningkatkan kemampuan kosakata melalui media dadu putar pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Sadang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(1), 314-320. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i1.237>.

Lestari, R., Sudiyana, B., & Wahyuni, T. (2019). Fakta dan opini dalam teks headline surat kabar Kompas. *Jurnal Ilmiah KLITIKA Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1 (1), 1-15. <https://doi.org/10.32585/klitika.v1i1.380>.

Mahanal, S. (2012). Strategi pembelajaran biologi, gender dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, 9(1), 100-120. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/7442>.

Manan, A., Fithriyah, MA, & Nawafilaty, T. (2017). Pengaruh media dadu huruf terhadap kemampuan mengenal huruf hijau pada kelompok B di TK Kabupaten Glagah Lamongan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 67-81. <https://doi.org/10.24235/awlady.v3i1.1278>.

Maryati, K. (2007). *Sosiologi :jilid 3*. Esis: Jakarta Timur.

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>.

Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>.

Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, AA (2022). Minat belajar siswa menggunakan media lempar dadu dan metode tanya jawab pada mata pelajaran keyakinan moral. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2 (1), 1-6. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v2i1.188>.

Nainggolan, J. R., & Saragih, M. C. I. (2025). Pengaruh metode pembelajaran index card match terhadap hasil belajar menentukan fakta dan opini pada siswa kelas V SDN 095139 Semangat baris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman*, 5(3), 541-552. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v5i3.181>.

Nurhaliza, F., Putra, Z. H., Hermita, N., & Copriady, J. (2025). Reflexive thematic analysis sebagai strategi kualitatif dalam kajian pendidikan multikultural. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 5256-5272. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19550>.

Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati , Y. F. D. R. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan media games dadu dan kahoot terhadap hasil belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>.

Putri, A. R. M., Zulkifli, Z., & Luthfiyanti, L. (2021). Belajar menentukan fakta dan pendapat menggunakan koran digital "Kalimantan Post" siswa kelas XII SMAN 4 Banjarmasin. *Locana: Jurnal Tesis Mahasiswa*, 4(1), 29-38. <https://jtam.ulm.ac.id/index.php/locana/article/view/1120>.

- Rianto, A. (2024). *Metode Penelitian Sosial : buku ajar*. K-Media: Yogjakarta.
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era disrupsi. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 40-47. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1318>.
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian berpikir kritis pada metode inkuiiri. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 1(3), 74-84. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsnfa/article/view/28514>.
- Saadah, E. (2024). *Menyingkap tabir cerita dibalik data menggunakan atlas.ti*. Pt. Arr Rad Pratama: Cirebon.
- Samura, A. O. (2019). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis melalui pembelajaran berbasis masalah. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 20-28. <https://ojs23.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/1934>.
- Sari, L. K. (2023). Penerapan pembelajaran STEAM untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 530-543. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1652>.
- Satriani, A. (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran kimia dengan mengintegrasikan pendekatan STEM dalam pembelajaran berbasis masalah. *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021*, 1(1), 207-213. <https://conference.unsri.ac.id/index.php/semnasipa/article/view/689>.
- Setyawan, F. E. B. (2025). *Metode penelitian konsep dan analisis*. UMMPress: Malang.
- Sudrajat, A. K. (2025). *Buku ajar metode penelitian pendidikan: Sebuah pendekatan praktis*. Penerbit KBM Indonesia: Sleman, Yogyakarta.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.
- Susanto, R., Nasution, U.B., Supriyono, L. A., Nida, N. F. (2025). *Metodologi penelitian lanjutan*. Pt. Green Pustaka Indonesia: Yogyakarta.
- Wardhana, MYS, & Trisnawati, S. (2016). Model media debat aktif dan kuis dadu untuk mengembangkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Malih Peddas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* , 6 (2), 34-47. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1344>.
- Zahroh, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran projectbased learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi elektrokimia. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(2), 191-203. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.2.4283>.