

Penerapan Metode Socrates Dan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Membedakan Kalimat Fakta Dan Opini

Najma Bahiyah¹, Citra Anggani Putri²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru
Universitas Djuanda

najemabahie@gmail.com, citraangganiputri@gmail.com

ABSTRAK

Membedakan kalimat fakta dan opini menjadi dasar penting dalam pengajaran Bahasa Indonesia yang sulit dilepaskan dari kemampuan berpikir kritis dan literasi. Meski demikian, kenyataannya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi tantangan dalam membedakan fakta yakni pernyataan yang bersifat objektif dengan opini yang bersifat subjektif. Kesulitan ini pada umumnya bersumber dari pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum secara optimal menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa. Penelitian ini berupaya mengkaji bagaimana penerapan Metode Socrates yang diintegrasikan dengan permainan edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk membedakan antara fakta dan opini. Metode Socrates fokus pada dialog tanya jawab untuk mendorong pemikiran mendalam, sedangkan permainan edukatif hadir sebagai upaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis sekaligus bernuansa menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber dari jurnal-jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang dikaji. Hasil kajian mengungkapkan bahwa kombinasi antara Metode Socrates dan permainan edukatif terbukti berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenali dan memilah informasi yang bersifat faktual dari pernyataan yang bersifat opiniatis secara lebih akurat. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam mengelompokkan pernyataan secara lebih akurat, tetapi juga mampu menyajikan alasan yang logis dan terperinci atas pilihan yang mereka buat sebuah indikasi nyata dari meningkatnya kapasitas berpikir kritis mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran interaktif yang menggabungkan teknik tanya jawab dengan elemen permainan terbukti mampu mendorong pemahaman yang lebih mendalam serta partisipasi aktif siswa, sekaligus memperkuat kemampuan bernalar dan literasi informasi secara bersamaan.

Kata Kunci: Metode Socrates, permainan edukatif, kalimat fakta, kalimat opini, berpikir kritis, kajian literatur

PENDAHULUAN

Kemampuan membedakan kalimat yang mengandung fakta dari kalimat yang sekadar merupakan opini merupakan hal yang sangat penting bagi siswa (Naimah et

al., 2023). Keterampilan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa kepada suatu teks, tetapi juga melatih mereka untuk menyusun kembali gagasan menggunakan bahasa mereka sendiri, sekaligus membangun kebiasaan berpikir kritis dan mengambil keputusan yang lebih cermat dalam menyikapi informasi yang diterima. Di tengah arus informasi yang bergerak begitu cepat ini, siswa diharuskan untuk mampu menilai kebenaran suatu berita, membedakan antara data yang bersifat faktual dan pernyataan yang bersifat subjektif, serta menganalisis isi teks secara logis dan terukur (Maulana et al., 2024) . Meski demikian, banyak siswa yang masih kesulitan membedakan keduanya secara akurat. Hal ini dapat menyebabkan kesalahpahaman atau penerimaan informasi yang salah, yang pada akhirnya memengaruhi cara berpikir dan bertindak mereka.

Masalah ini biasanya muncul karena proses belajar di kelas yang masih terlalu kaku. Guru seringkali lebih banyak berceramah, sementara siswa hanya pasif mendengarkan materi (Arifin et al., 2024). Karena kurang dilatih untuk berpikir kritis, siswa jadi tidak terbiasa menganalisis sebuah pernyataan secara mendalam. Dampaknya, mereka sering keliru mengenali ciri-ciri fakta yang bisa dibuktikan kebenarannya dan opini yang sifatnya pribadi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kita butuh inovasi dalam cara mengajar agar siswa lebih terlibat aktif dan kritis (Fajra et al., 2023).

Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah Metode Socrates. Metode ini mengutamakan teknik tanya jawab yang teratur untuk menggali pemahaman siswa (Dian et al., 2023). Lewat pertanyaan-pertanyaan yang terarah, siswa diajak untuk menjelaskan pemikiran mereka, menguji pendapat yang ada, serta memberikan alasan yang logis (Firdausi et al., 2021). Dengan begitu, Metode Socrates bisa membantu siswa membangun pola pikir yang kuat untuk memisahkan mana fakta dan mana opini. Metode ini juga dapat mendorong siswa berpikir lebih mendalam dan kritis terhadap informasi yang mereka terima, sehingga mereka tidak

sekadar menerimanya begitu saja, melainkan mampu menganalisis dan mengevaluasi kebenarannya.

Selain itu, penggunaan permainan edukasi dalam pembelajaran juga bisa menjadi strategi yang ampuh untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa (Agustina et al., 2024). Permainan yang dirancang dengan menggabungkan aktivitas tanya jawab dan diskusi argumentatif mampu menghadirkan suasana belajar yang hidup dan menarik (Mahbubi, 2025). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya terlibat secara intelektual, tetapi juga merasakan kesenangan dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membekas lebih dalam. Pendekatan ini tidak hanya mengajak siswa untuk terlibat secara intelektual, akan tetapi agar siswa merasa senang, sehingga pelajaran jadi lebih bermakna. Jika Metode Socrates digabungkan dengan permainan edukasi, hasilnya diharapkan bisa lebih maksimal bagi pemahaman siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah dampak dari penerapan Metode Socrates yang dipadukan dengan permainan edukatif sebagai upaya membantu siswa membedakan antara fakta dan opini. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan mendasar antara keduanya, sekaligus mengalami peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis informasi secara mendalam. Tidak hanya itu, pemanfaatan permainan edukatif dimaksudkan untuk menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang lebih seru sehingga membuat siswa aktif di kelas. Dengan pendekatan ini, siswa bisa meningkatkan keterampilan bahasa mereka, terutama dalam menyusun argumen yang didasarkan pada bukti. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur dengan metode studi pustaka guna menelaah efektivitas penggabungan Metode Socrates dengan permainan edukatif dalam pembelajaran materi fakta dan opini di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kemungkinan bagi peneliti untuk menyusun sintesis yang komprehensif berdasarkan temuan-temuan dari sumber data yang terpercaya dan relevan dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan berbagai kajian literatur, penggunaan Metode Socrates yang dipadukan dengan permainan edukatif berbasis tanya jawab dan penyampaian argumen terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa mengenali perbedaan antara pernyataan fakta dan opini (Maharani & Setiawan, 2023). Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa masih kesulitan membedakan antara fakta yang bersifat objektif dan dapat dibuktikan, dengan opini yang bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh pendapat pribadi. Masalah tersebut terjadi akibat kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta minimalnya latihan berpikir kritis.

Setelah metode ini digunakan, kemampuan siswa dalam menganalisis informasi meningkat (Ernawati & Nasir, 2018). Melalui tanya jawab yang terarah, siswa belajar memahami isi pernyataan secara lebih mendalam, seperti makna, asumsi, dan alasan yang mendukungnya. Siswa tidak hanya mampu menentukan apakah suatu kalimat termasuk fakta atau opini, tetapi juga bisa menjelaskan alasan secara logis (Fawaid & Nadifah, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode ini berpotensi mendorong peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam hal menganalisis dan mengevaluasi informasi secara kritis. Selain itu, penggunaan permainan edukatif membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Munawaroh et al., 2024). Kegiatan seperti kuis dan diskusi kelompok

terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Akibatnya, mereka lebih mudah memahami konsep fakta dan opini.

Dalam permainan ini, kemampuan siswa dalam menyampaikan argumen menjadi lebih baik. Mereka tidak sekadar memilih jawaban; mereka juga diharuskan menjelaskan alasan di balik pilihan mereka. Hal ini membantu siswa membedakan antara pernyataan yang didukung bukti dan yang hanya berupa pendapat (Nuraeni & Nur, 2022). Dengan latihan ini, kesalahan dalam membedakan antara fakta dan pendapat dapat berkurang seiring waktu. Pendekatan ini juga memperdalam pemahaman siswa akan pentingnya menggunakan bukti untuk membangun argumen yang kuat.

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa kesulitan siswa tidak hanya disebabkan oleh kurangnya pemahaman materi saja, melainkan juga oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka. (Saputra, 2023). Metode belajar konvensional yang cenderung membuat siswa pasif menyebabkan mereka kesulitan menilai kebenaran suatu pernyataan (Hapsari et al., 2023). Oleh karena itu, metode Socrates digunakan untuk mencapai beberapa tujuan berikut:

1. Melalui pendekatan ini, siswa mulai mampu mengenali ciri-ciri kalimat fakta dan opini secara lebih tepat. Mereka perlahan membangun pemahaman bahwa fakta bersifat objektif, berlandaskan data, dan dapat diverifikasi kebenarannya, sedangkan opini mengandung unsur penilaian atau pandangan yang bersifat pribadi dan subjektif.
2. Siswa dapat membedakan fakta dan opini dengan lebih tepat. Mereka tidak lagi asal menebak, tetapi mulai mempertimbangkan dasar kebenaran suatu pernyataan. Siswa juga mulai sadar bahwa tidak semua pernyataan yang terdengar meyakinkan adalah fakta.

3. Siswa mampu mengelompokkan pernyataan secara lebih terarah. Mereka dapat mengklasifikasikan kalimat sebagai fakta atau opini berdasarkan ciri-ciri yang sudah dipahami. Ini menunjukkan peningkatan kemampuan analisis mereka.
4. Siswa dapat menjelaskan alasan mengapa suatu kalimat termasuk fakta atau opini melalui permainan. Dalam kegiatan ini, siswa diminta memilih jawaban dan memberikan alasan. Hal ini melatih mereka berpikir kritis dan menjelaskan pendapat secara logis.

Metode Socrates menjadi salah satu solusi yang efektif karena mengandalkan pertanyaan untuk mendorong siswa berpikir lebih mendalam (Sholihah & Shanti, 2017). Siswa diminta untuk menggali informasi, menguji kebenarannya, dan memahami alasan di balik suatu pernyataan (Sya, 2020). Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih berfokus kepada siswa, dengan guru yang berperan menjadi fasilitator diskusi. Pendekatan ini juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga membantu pengetahuan tertanam lebih kuat dalam ingatan mereka. Selain itu, metode ini menumbuhkan kemampuan berpikir mendalam dan logis, keterampilan yang sangat diperlukan untuk memecahkan masalah sehari-hari yang kompleks. Terakhir, kesederhanaannya membuatnya mudah diterapkan di berbagai tingkatan pendidikan dengan hasil yang optimal.

Sementara itu, permainan edukatif membantu meningkatkan motivasi belajar. Unsur permainan seperti tantangan dan interaksi membuat siswa lebih tertarik dan aktif (Humaira et al., 2021). Dalam konteks ini, permainan tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dan bermakna. Gabungan Metode Socrates dan permainan edukatif juga membantu meningkatkan kemampuan berargumen (Febriyanto et al., 2024). Siswa belajar menjawab pertanyaan sekaligus menjelaskan alasannya secara logis (Oktaviani et al., 2023). Dengan demikian, mereka tidak hanya tahu jawaban yang benar, tetapi juga memahami alasan di baliknya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan membedakan fakta dan opini sangat penting dalam pembelajaran bahasa dan literasi. Keterampilan ini dibutuhkan agar siswa mampu memahami informasi dengan lebih kritis, terutama di era modern saat ini.

KESIMPULAN

Menurut hasil studi literatur yang telah dilakukan, penerapan Metode Socrates yang dipadukan dengan permainan edukatif terbukti memberikan pengaruh baik terhadap pengembangan keterampilan siswa dalam membedakan kalimat fakta dan opini. Pendekatan ini dapat mengatasi kelemahan pembelajaran tradisional yang cenderung membuat siswa pasif dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, melibatkan siswa secara aktif, serta berfokus pada peran siswa dalam proses pembelajaran.

Melalui teknik tanya jawab yang sistematis, Metode Socrates mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis, menganalisis informasi secara mendalam, serta mengemukakan alasan yang logis terhadap setiap pernyataan. Di sisi lain, penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memiliki makna yang lebih mendalam. Kombinasi keduanya tidak hanya membantu siswa mengenali dan mengklasifikasikan fakta dan opini secara lebih tepat, tetapi juga melatih kemampuan berargumentasi dan evaluasi informasi.

Dengan demikian, penggabungan Metode Socrates dan permainan edukatif bisa menjadi pilihan strategi pengajaran yang ampuh untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara mendalam sekaligus meningkatkan literasi siswa, terutama dalam memahami membedakan informasi berbasis fakta dan opini. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi pembaruan yang sesuai dalam

menghadapi tantangan pembelajaran di tengah perkembangan informasi yang semakin kompleks.

REFERENSI

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484.
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, S., & Arifudin, O. (2024). Integrasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Dian, D., Daryani, A., Supriyanto, D., Safitri, D., & Sahal, E. H. (2023). The Implementation of The Dialogue Method At The Primary School Level From The Perspective Of Socrates' Analysis. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(001).
- Ernawati, E., & Nasir, A. M. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran Socrates Kontekstual Berbasis Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Statistik Dasar. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 31–44.
- Fajra, R. R., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 122–129.
- Fawaid, A., & Nadifah, N. (2024). Pandangan dan Tantangan Guru dalam Penerapan Metode Socrates untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(1), 50–72.
- Febriyanto, F., Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2024). Implementasi Metode Permainan Development Life Cycle (GDLC) pada Perancangan Permainan Edukasi Pra

Kemerdekaan Kalimantan Barat. *J. Teknol. Inf*, 5(3), 608–623.

Firdausi, B. W., Warsono, W., & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243.

Hapsari, Y. D., Rahmawati, S. A., Sani, F. A., Baskoro, A. P., Lestari, R., & Nadia, S. (2023). Pengaruh metode pembelajaran praktek dan ceramah pada pembelajaran seni kelas III SD 6 BulungKulon. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 4(2), 137–145.

Humaira, M. A., Sudjani, D. H., Sya, M. F., Indra, S., Syamsudin, D., & Rusli, R. K. (2021). Penguatan literasi siswa melalui story telling bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab di sekolah menengah pertama. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(3), 547–552.

Maharani, S. P., & Setiawan, Y. (2023). Media Critical Money Integers Berbasis Metode Socrates untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas 6. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2171–2179.

Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.

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.

Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Permainan Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri Ngaliyan 03. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 1(11), 3319–3346.

- Naimah, L. F., Aprilia, R., Nuraisah, F., Purweni, M., Utomo, A. P. Y., & Pramono, D. (2023). Analisis kalimat fakta dan opini dalam teks artikel pada buku IPS kelas X SMA Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(2), 157–172.
- Nuraeni, A. S., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Karakter Humanity Siswa di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 324–330.
- Oktaviani, R., Suja'i, M. I., Suherman, I., & Sya, M. F. (2023). Upaya Peningkatan Minat Baca di SDN Cibalung 02 dengan Program Pojok Baca. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Saputra, M. R. A. (2023). *Pengaruh metode socrates terhadap kemampuan berpikir kritis dan historis peserta didik di MAN Sumenep*. Universitas Negeri Malang.
- Sholihah, D. A., & Shanti, W. N. (2017). Diposisi berpikir kritis matematis dalam pembelajaran menggunakan metode socrates. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–9.
- Sya, M. F. (2020). Menumbuhkan minat baca dan belajar anak melalui teras ilmu: Berbasis pendidikan karakter tauhid. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 29–42.