

PENGEMBANGAN MEDIA POHON PINTAR MATERI SUKU KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Afdana¹, Kartini², A Wilda Indra Nanna³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 10-07-2025

Disetujui: 31-08-2025

Kata kunci:

Media Pembelajaran;
Pohon Pintar;
Suku Kata;
Model ADDIE;
Validasi Media.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pohon pintar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi suku kata kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 013 Tarakan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan masalah pada pemahaman membaca suku kata peserta didik. Hal ini disebabkan kurang adanya media yang menarik digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan media Pohon Pintar yang dikembangkan memiliki kelayakan berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media persentase sebesar 90% dan ahli materi memperoleh persentase sebesar 80%. Selain itu uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 96% dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 99%. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100%. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pohon pintar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru dan peserta didik pada saat uji coba terbatas dan uji coba lapangan bahwa tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pohon pintar sangat menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pohon Pintar; Suku Kata; Model ADDIE; Validasi Media.

Abstract: *This study aims to develop a smart tree learning media for Indonesian language subjects on syllable material for grade 1 of State Elementary School 013 Tarakan. Based on initial observations, problems were found in students' understanding of reading syllables. This is due to the lack of interesting media used by teachers during the learning process. This study uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of the study indicate that the Smart Tree media developed has feasibility based on validation from media experts and material experts. The validation results obtained from media experts were 90% and material experts obtained 80%. In addition, limited trials obtained 96% and field trials obtained 99%. The results of the teacher response questionnaire obtained 100%. The results of the validation of media experts and material experts showed that the smart tree media is very suitable for use in the learning process. The results of the teacher and student response questionnaire during limited trials and field trials showed that the level of student interest in the smart tree media was very interesting.*

Keywords: *Learning Media; Smart Tree; Syllables; ADDIE Model; Media Validation.*

Alamat Korespondensi:

Afdana,

Universitas Borneo Tarakan

JL Amal Lama No. 1 Kota Tarakan, Kalimantan Utara, 77115

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan secara menyeluruh tujuan serta landasan pendidikan di Indonesia. Pada paragraf pertama, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan potensi peserta didik. Hal ini mencakup pengembangan aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik, dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan individu serta masyarakat. Paragraf kedua menekankan bahwa pendidikan nasional harus berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta berakar pada nilai-nilai agama dan budaya bangsa. Ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berkaitan dengan aspek akademis, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan identitas bangsa yang dapat beradaptasi dengan perubahan zaman.

Pendidikan menjadi salah satu bentuk investasi yang sangat penting bagi individu agar dapat bertahan di dunia yang terus berubah dan modern saat ini, serta pendidikan adalah kunci untuk menghadapi berbagai tantangan yang semakin rumit. Perkembangan zaman meminta sistem pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri dengan tuntutan terbaru. Menurut (Ulfah dan Arifudin, 2021), perubahan zaman berdampak pada kemajuan ilmu pengetahuan, sehingga pelaksanaan pendidikan perlu mengikuti kebutuhan masa kini.

Salah satu kesulitan yang sering dihadapi dalam pendidikan adalah proses belajar yang menantang. Saat proses pengajaran berlangsung, siswa lebih banyak menyerap pengetahuan secara teori. Pembelajaran di dalam kelas umumnya bergantung pada sejauh

mana anak mampu memahami materi, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Para guru bisa memanfaatkan alat yang terjangkau dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa. Contohnya, Anda dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan aktivitas di kelas. Di samping itu, siswa akan merasa lebih bahagia dan lebih percaya diri (Dewi dkk, 2023).

Mempelajari bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi dasar utama untuk komunikasi sehari-hari. Di setiap tingkat pendidikan, bahasa tergolong sebagai salah satu pelajaran yang krusial, di antaranya adalah bahasa Indonesia (Shafitri dkk. 2023). Pelajaran bahasa Indonesia meliputi hal-hal seperti pengenalan huruf, suku kata, panca indera, menulis, dan lain-lain. Salah satu aspek dasar dalam bahasa Indonesia yang perlu ditekankan kepada siswa adalah pengenalan suku kata. Suku kata merupakan kunci untuk memahami dan mengenali kata-kata. Tahap awal pembelajaran dimulai dengan pengenalan suku kata seperti: ba, bi, bu, be, bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, ka, ki, ku, ke, ko, dan seterusnya. Suku kata tersebut bisa digabungkan menjadi kata-kata yang memiliki makna, contohnya: ba-ju, bi-bi, bo-la, ka-ki, dan seterusnya. Aktivitas ini bisa dilanjutkan dengan kegiatan merangkai kata-kata untuk menciptakan kalimat sederhana (Suneki dkk, 2023).

Pentingnya literasi awal terletak pada fakta bahwa membaca adalah dasar perkembangan bahasa. Apabila kemampuan membaca yang diperoleh di awal terhambat dan tidak ditingkatkan, siswa akan kesulitan memahami dunia di sekitarnya, yang dapat memicu rasa frustrasi dan isolasi. Akibatnya,

mereka tidak dapat membangun kosakata yang baik serta tidak mulai membaca sejak dini. Oleh sebab itu, perlu dicari cara untuk meningkatkan keterampilan membaca anak-anak di kelas 1 sekolah dasar. Kemampuan membaca adalah fondasi paling penting dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi (Tanjung dkk, 2021).

Pentingnya literasi awal terletak pada fakta bahwa membaca adalah dasar perkembangan bahasa. Apabila kemampuan membaca yang diperoleh di awal terhambat dan tidak ditingkatkan, siswa akan kesulitan memahami dunia di sekitarnya, yang dapat memicu rasa frustrasi dan isolasi. Akibatnya, mereka tidak dapat membangun kosakata yang baik serta tidak mulai membaca sejak dini. Oleh sebab itu, perlu dicari cara untuk meningkatkan keterampilan membaca anak-anak di kelas 1 sekolah dasar. Kemampuan membaca adalah fondasi paling penting dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi (Tanjung dkk, 2021).

Dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu pertumbuhan dan sifat-sifat siswa. Saat melakukan aktivitas membaca, terdapat beberapa tahap yang terlibat, seperti mengenali alfabet dan kosakata, mengucapkan huruf yang telah dipahami, serta membaca namanya sendiri. Cara yang efektif untuk mengenalkan anak pada aktivitas membaca adalah melalui metode pembelajaran yang melibatkan permainan. Kegiatan yang dilakukan anak selama sehari penuh haruslah menyenangkan dan membuat mereka merasa bahagia (Rofiani, 2018).

Media pembelajaran mencakup semua jenis perangkat atau bahan yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai topik yang diajarkan. Melalui media

pembelajaran, siswa dapat belajar keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari keterampilan dasar seperti membaca hingga keterampilan yang diperlukan di zaman digital, seperti menggunakan teknologi serta memahami informasi dari berbagai sumber. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat memberikan alat untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan siswa dengan lebih tepat (Laksana, 2024). Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar akan menghasilkan kegiatan yang efektif dan efisien, sehingga siswa dapat menyerap materi yang diajarkan oleh guru dengan maksimal (Junaidi, 2019).

Menurut Mutaqin dalam (R. H. Y. Sari dan Supriadi, 2023), Pohon Pintar adalah alat bermain yang dirancang dengan baik untuk meningkatkan kecerdasan, kemampuan, dan kreativitas anak dalam diri peserta didik sehingga mereka dapat berkembang secara maksimal. Media Pohon Pintar ini berfungsi sebagai alat bantu pengajaran visual yang dapat mendukung siswa dalam membaca suku kata, dengan gambaran pohon yang menarik sehingga mempermudah siswa memahami materi membaca suku kata. Berdasarkan Wati dalam (R. H. Y. Sari dan Supriadi, 2023), alat bantu visual yang digunakan dengan cara yang menarik dapat mempermudah siswa dalam mengerti materi, dan alat bantu visual juga menyediakan konten yang relevan dengan kehidupan nyata.

Media pohon pintar adalah alat yang dapat membantu guru mendukung siswa yang kesulitan menyusun dan menggabungkan suku kata menjadi kata. Media ini dirancang dengan tampilan menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar suku kata bahasa Indonesia. Dengan pohon pintar, siswa diharapkan aktif berkontribusi dan berinteraksi dengan guru, teman, dan lingkungan selama proses belajar.

Pemilihan media pohon pintar untuk materi suku kata disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas I-A SDN 013 Kota Tarakan, di mana siswa Kelas I-A SDN 013 Tarakan masih senang bermain saat belajar. Dengan menggunakan media pohon pintar, peserta didik dapat terhindar dari rasa jenuh selama proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis observasi dan wawancara dengan wali kelas kelas 1-A SDN 013 Tarakan peneliti melakukan observasi dengan melihat dan mengamati dalam praktik pembelajaran sehari-hari peserta didik di kelas 1-A SDN 013 Kota Tarakan bahwa peneliti menemukan masalah pada pemahaman membaca suku kata di mana saat peserta didik disuruh untuk membaca suku kata peserta didik terdiam tidak bisa membaca suku kata yang diberikan guru tersebut, dan guru memberikan contoh cara membaca suku kata yang diberikan tetapi peserta didik masih terbata-bata bahkan salah dalam penyebutan suku kata tersebut dan saat guru menyuruh peserta didik menggabungkan suku kata menjadi kata peserta didik juga masih kesulitan dalam menggabungkan suku kata tersebut menjadi kata.

Penyebab tantangan yang dihadapi peserta didik dalam membaca dan menyusun suku kata menjadi kata dipicu oleh sejumlah faktor, yaitu (1) metode pembelajaran yang masih bersifat itu-itu saja, (2) minimnya penggunaan media menarik oleh guru saat proses belajar, (3) teknik yang diterapkan kurang melibatkan siswa secara aktif, dan (4) rendahnya perhatian serta dukungan dari orang tua dalam aktivitas pembelajaran, mengingat orang tua adalah pendidik utama bagi anak.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya solusi untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam membaca, menggabungkan suku kata menjadi

kata karena guru berperan penting dalam proses belajar mengajar untuk memberikan motivasi, mendorong dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang disepakati. Untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam membaca, menggabungkan suku kata menjadi kata perlu adanya media yang baik, benar dan menarik. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar dapat menciptakan ketertarikan dan hasrat baru, memperbaiki semangat dan mendorong aktivitas pembelajaran (Husna dan Supriyadi, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pohon Pintar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata Kelas 1 SDN 013 Tarakan”.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program- program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang dimana harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Rayanto & Sugianti, 2020). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Sumiati & Nafitupulu, 2022) menyatakan model pengembangan ADDIE adalah model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa

pengembangan pembelajaran ke tahap selanjutnya hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap berikutnya.

Analisis (*analysis*)

Pada tahapan ini awalnya peneliti melakukan analisis permasalahan yang ditemukan di SDN 013 Tarakan adapun masalah yang ditemukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 1-A SDN 013 Tarakan peneliti melakukan observasi dengan melihat dan mengamati dalam praktik pembelajaran sehari-hari peserta didik di kelas 1-A SDN 013 Kota Tarakan bahwa peneliti menemukan masalah pada pemahaman membaca suku kata peserta didik, serta kurang adanya media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi suku kata.

Desain (*Design*)

Pada tahapan ini peneliti mendesain media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian. Pembuatan media pohon pintar ini dimulai dari pembuatan mendesain gambar pohon yang diperlukan. Selanjutnya peneliti memilih materi suku kata meyatukan kedalam materi yang terdapat dalam media pohon pintar.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini juga media yang telah dibuat akan di validasi oleh kedua ahli yang telah ditentukan yaitu ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan oleh peneliti dan dapat direvisi atau diperbaiki sampai dikatakan valid oleh kedua ahli. Jika media yang dirancang telah divalidasi dan dinyatakan valid oleh kedua ahli validator, maka media pohon pintar siap untuk diuji cobakan.

Implementasi (*implementatiton*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan dan melakukan uji coba media pohon pintar. Uji coba media dilakukan sebanyak dua

kali uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan dikelas I-B sebanyak 6 Peserta didik setelah dilakukan uji coba terbatas peneliti membagikan angket respon siswa dan respon guru untuk melihat hasil dari uji coba terbatas. Sedangkan uji coba lapangan dilakukan dikelas 1-A sebanyak 23 peserta didik setelah dilakukan uji coba lapangan peneliti membagikan angket respon siswa dan respon guru untuk melihat hasil dari uji coba lapangan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari model ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pohon pintar. Tahap evaluasi merangkum hasil dari keseluruhan tahap yang ada di model ADDIE sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan apakah media pohon kata dapat dikatakan layak dan efektif dalam proses pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-A dan I-B di SDN 013 Tarakan. Uji coba terbatas melibatkan 6 peserta didik dari kelas I-B, sedangkan uji coba lapangan dilakukan dengan 23 peserta didik dari kelas I-A.

Penelitian ini menggunakan data berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dalam bentuk hasil penelitian, saran, serta komentar dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, termasuk angket respons siswa. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian yang tercantum dalam lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta hasil angket respons siswa terhadap media pohon pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tanggal 27 April hingga 28 April di SDN 013 Tarakan dengan tujuan menghasilkan produk yaitu media pembelajaran

pohon pintar materi suku kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas I-A SDN 013 Tarakan. Media pohon pintar ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pohon pintar materi suku kata telah dilakukan uji coba dua kali yakni uji coba terbatas yaitu 6 orang yang dilakukan pada peserta didik kelas I-B dan uji coba lapangan dilakukan pada 23 orang peserta didik kelas I-A. Uji coba dilakukan untuk mengukur dan melihat ketertarikan/kemenarikan peserta didik terhadap media pembelajaran pohon pintar materi suku kata.

Media pohon pintar yang telah dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pohon pintar yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pada uji kelayakan media peneliti mendapatkan beberapa revisi terhadap media yang peneliti kembangkan, dari hasil revisi tersebut peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari validator media, Adapun hasil yang peneliti peroleh yaitu mendapatkan skor sebesar 45 dengan persentase sebesar 90%. Setelah melalui proses validasi media, selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap materi, Adapun hasil yang peneliti peroleh pada validasi dari ahli materi menunjukkan skor 40 dengan persentase sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada pertemuan dengan ahli materi, peneliti tidak mendapatkan revisi, sehingga media dinyatakan layak untuk diuji coba tanpa perlu dilakukan perbaikan.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Skor Kelayakan Media

No	Validator	Persentase Skor	Keterangan
1	Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	80%	Layak

Rata-rata	85%	Sangat Layak
-----------	-----	--------------

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa Hasil yang di peroleh dari ahli media menunjukkan persentase skor sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil yang di peroleh dari ahli materi menunjukkan persentase skor sebesar 80%, yang juga dikategorikan layak. Adapun rata-rata dari keseluruhan persentase skor yaitu menunjukkan angka 85% yang di kategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi yang di peroleh, dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran pada materi pohon pintar dapat di gunakan dan dinyatakan layak untuk diuji coba dalam skala terbatas maupun uji coba lapangan. Hal ini sesuai dengan kriteria yang di kemukakan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak jika mencapai persentase 81%-100%.

Menurut Arikonto dalam (Kusnulyaningsih dkk., 2022) uji coba produk sebelum di implementasikan bertujuan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk acuan dalam melakukan revisi untuk mencapai tingkat kelayakan media pembelajaran video. Selanjutnya Sebagaimana dijelaskan oleh Arikonto dalam (Kusnulyaningsih dkk., 2022) Media pembelajaran dikatakan layak apabila hasilnya sesuai dengan kategori yang telah di tetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, media pohon pintar dinyatakan sangat layak untuk di gunakan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap uji coba kepada siswa.

Setelah media dinyatakan layak untuk diuji coba, peneliti selanjutnya melaksanakan uji coba terbatas di kelas I-B dengan melibatkan 6

siswa sebagai sampel. Pemilihan siswa dilakukan secara acak menggunakan. Selama proses pelaksanaan uji coba terbatas, siswa sangat antusias dalam dan termotivasi pada saat dan peserta didik terlibat aktif proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurfadhillah, dkk, 2021) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Setelah menyelesaikan uji coba terbatas, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas I-A, yang terdiri dari 23 siswa. Pada saat uji coba lapangan siswa sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, pada saat proses pembelajaran siswa terlihat sangat menyimak. Setelah melakukan pembelajaran selanjutnya peneliti membagikan angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran dan Hasil dari uji coba lapangan memperlihatkan bahwa siswa sangat tertarik dengan adanya media pohon pintar dengan memperoleh persentase sebesar 96%. Berikut ini Rekapitulasi Pada saat uji coba:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa

No	Validator	Persentase Skor	Keterangan
1	Uji Coba Terbatas	96%	Sangat Menarik
2	Uji Coba Lapangan	99%	Sangat Menarik
	Rata-rata	98%	Sangat Menarik

Pada tabel rekapitulasi tersebut menyajikan hasil analisis uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang melibatkan penggunaan media pohon pintar pada materi suku kata yang telah peneliti paparkan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil uji coba terbatas terdapat persentase skor yang menunjukkan angka yaitu 69% yang di

kategorikan sangat menarik. Saat dilakukan uji coba lapangan terdapat persentase skor yang menunjukkan angka yaitu 99% yang di kategorikan sangat setuju. Adapun hasil rata-rata pada persentase skor yang di peroleh menunjukkan angka 98% dimana pada saat peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pohon pintar pada materi suku kata peserta didik sangat bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Persentase hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan tersebut peserta didik sangat menarik dengan adanya media pohon pintar. Berdasarkan hasil persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan video pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dan siswa tidak merasa bosan. Hal ini sejalan dengan Nurfadhillah dkk, (2021) media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sangat menarik. Media dapat memfasilitasi pemahaman materi. Maka dari itu dengan hadirnya media visual yang menarik, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pohon pintar materi suku kata kelas I-A SDN 013 Tarakan, dapat disimpulkan:

1. Kelayakan hasil pengembangan ini ditinjau dari aspek validasi ahli media dan materi. Hasil validasi diperoleh dari ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut maka, media pembelajaran pohon pintar materi suku kata SDN 013 Tarakan sangat layak digunakan.
2. Angket ketertarikan respon guru dan respon peserta didik menyatakan bahwa tingkat

terhadap media pohon pintar materi suku kata dikategorikan sangat menarik, terbukti dengan persentase angket ketertarikan peserta didik pada uji coba terbatas diperoleh sebesar 96%, uji coba lapangan 99%, respon guru kelas terhadap media pohon pintar diperoleh 100%

dengan kategori sangat menarik.

Berikut produk akhir pengembangan media pohon pintar yang digunakan pada saat penerapan/implementasi uji coba terbatas dan uji coba lapangan.



Gambar 1. Media Pohon Pintar



Gambar 2. Media Suku Kata Bentuk Buah Pohon



Gambar 3. Proses saat Uji Coba Terbatas



Gambar 4. Proses saat Uji Coba Lapangan

Saran

Saran pada pengembangan media pohon pintar materi suku kata ini ditujukan pada peserta didik, guru, dan peneliti selanjutnya yang akan dijelaskan yakni Bagi peserta didik diharapkan media pembelajaran pohon pintar materi suku kata dapat menjadikan suatu pembelajaran yang menarik. Bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran pohon pintar materi suku kata dalam proses pembelajaran berlangsung. Bagi peneliti selanjutnya,

diharapkan agar lebih menyempurnakan media pembelajaran pohon pintar materi suku kata.

REFERENSI

Dewi Mulyana, Y. R., & Armis. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 459–471.

- <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 2581–0812. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012–023. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1335/924>
- Pristiwanti Desi Kusnulyaningsih, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, D. S. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 4(6), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rayanto, S. (2020). Kemampuan mengenal huruf melalui media pohon pintar (Kelompok Bermain al-azhar beran ngawi tahun ajaran 2018/2019). *Journal of Modern Early Childhood Education*, 01(1), 34–44. <https://www.ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/15>
- Rofiani, F. (2018). KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA POHON KATA PADA ANAK TK B Fiftia Rofiani. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 46–56. <https://core.ac.uk/download/pdf/287323949.pdf>
- Safitri Avifdhatul Nur, Budiono, C. N. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 09(1), 104–116. <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7670>
- Sari, R. H. Y., & Supriadi, S. (2023). Implementasi Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Calistung. *Hippocampus Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.47767/hippocampus.v2i2.594>
- Sumiati, & Nafitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Educational Research and Sosial Studies*, 3(januari), 1–10. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/406>
- Suneki Sri, Ulyana, S. T. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar Bahasa

- Indonesia Materi Suku Kata Menggunakan Model Pbl Berbantuan Media Papan Kata Kelas 1 Sdn Sawah Besar 01 Semarang. 3284–3292. <https://scholar.google.com/citations?user=jOtbiUoAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Tanjung, R., Supandi, & Moch Toyyib, A. (2021). Penerapan Metode Scramble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri Pasirkaliki Ii Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 124–133. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.299>
- Ulfa, A. O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/view/303>