

PENGEMBANGAN MEDIA BAGAN POHON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Angga Putra^{1)*}, Putri Surya Damayanti²⁾, Ija Srirahmawati³⁾ Sri Purnawati⁴⁾

^{1,2,3,4,*)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu, Dompu, 84261 *

stkipangga@gmail.com^{1)*}, pnovia353@gmail.com²⁾, ijasrirahmawati94@gmail.com³⁾,
sripurnawati375@gmail.com⁴⁾

Diterima: 25 10 2022

Direvisi: 13 11 2022

Disetujui: 28 11 2022

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of effective use of media in learning activities so that students are less effective in understanding the material, researchers offer the development of new media, namely tree chart media that is in accordance with the concrete operational stage in order to have a direct influence on students. The tree chart media is a complete medium that has branches, stems, and leaves, each of which facilitates or has meaning based on the learning material to be studied. The purpose of this study was to test the validity, practicality and effectiveness of the tree chart media on the learning outcomes of fifth grade students of SDN 17 Woja. This study uses research and development methods (Research and Development) which refers to the four D (4-D) model. Data collection techniques in this study were questionnaires, interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis techniques in this study include media validity analysis, media practicality analysis and media effectiveness analysis. The results of the recapitulation of the validity of the learning media from two experts were 83% with the "Valid" category. The results of the recapitulation of the practicality of the tree chart media obtained a percentage of 95.5% with a very practical category. Recapitulation of students' cognitive learning outcomes with a classical completeness score of 83%. The test of students' affective learning outcomes, there are 3 students who fall into the "very good" category with a percentage of 13%, 14 students who fall into the "good" category with a percentage of 61%, 3 students who fall into the fairly good category with a percentage of 13%, and 3 students are included in the "Need Guidance" category with a percentage of 13%. Psychomotor learning outcomes, it is known that there are 16 students' psychomotor results in the "Good" category with a percentage of 70% and 7 students in the "good enough" category with a percentage of 30%.

Keywords: *Development, Tree Media, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya efektifitas penggunaan media pada kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang efektif memahami materi, peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru yaitu media bagan pohon yang sesuai dengan tahap operasional konkret agar memberikan pengaruh langsung pada siswa. Media bagan pohon merupakan media utuh yang memiliki cabang, batang, dan daun-daun yang masing-masing memfasilitasi atau memiliki makna berdasarkan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media bagan pohon terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 17 Woja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model four D (4-D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kevalidan media, analisis kepraktisan media dan analisis keefektifan media. Hasil rekapitulasi kevalidan media pembelajaran dari dua ahli adalah 83% dengan kategori

“Valid”. Hasil rekapitulasi kepraktisan media bagan pohon memperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 83%. Tes hasil belajar afektif siswa, terdapat 3 orang siswa yang termasuk kategori “Baik Sekali” dengan persentase 13%, 14 orang siswa yang termasuk kategori “Baik” dengan persentase 61%, 3 orang siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 13%, serta 3 orang siswa yang termasuk kategori “Perlu Bimbingan” dengan persentase 13%. Hasil belajar psikomotor, diketahui bahwa hasil psikomotor siswa terdapat 16 orang siswa termasuk kategori “Baik” dengan persentase 70% dan 7 orang siswa termasuk kategori “cukup baik” dengan persentase 30%.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pohon, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan dasar merupakan fondasi dasar dari semua jenjang sekolah selanjutnya, adapun tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan, sehingga secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya (Putra et al., 2022: 3912).

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif

diperlukan alat komunikasi atau media (Hasan, 2021: 27).

Proses pembelajaran juga tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018: 171).

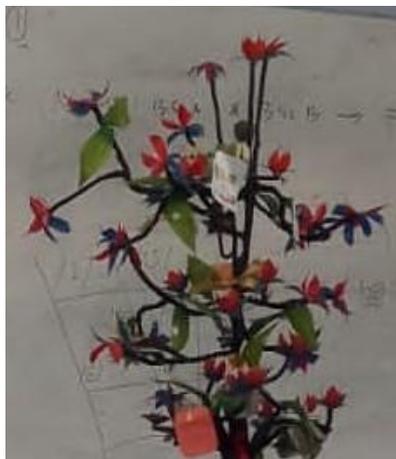
Salah satu komponen penting pada proses pembelajaran adalah alat (media) pembelajaran. Seiring berkembangnya dunia pendidikan, keberadaan media pembelajaran juga ikut berkembang. Keberadaan media pembelajaran pun semakin eksis dalam dunia pendidikan sejak diberlakukannya Kurikulum 2013. Sebagai pendidik maupun calon pendidik, menjadi suatu keharusan memahami media pembelajaran apa saja yang sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini. Selain

itu, pendidik dan calon pendidik juga semestinya mampu untuk mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi yang akan diajarkan kepada siswa (Hamid et al., 2020: 115).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 17 Woja, menunjukkan bahwa keterbatasan dan penggunaan media menjadi masalah utama yang dihadapi oleh guru, terlihat pada saat proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran, media hanya disimpan di ruang perpustakaan saja, padahal materi yang disampaikan sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu guru saat memaparkan materi pembelajaran.

Mengacu pada tahap operasional konkret, pengalaman belajar, sebagai solusi mengatasi keterbatasan media, maka peneliti menawarkan adanya pengembangan media baru yang sesuai dengan tahap operasional konkret dan memberikan pengalaman langsung. Media yang ditawarkan merupakan media bagan pohon.



Gambar 1 Media Bagan Pohon

Media bagan pohon atau pohon pintar merupakan suatu media yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media ini dinamakan bagan pohon karena berbentuk seperti pohon yang memiliki batang, ranting, dan daun. Pohon tersebut memiliki daun yang di dalamnya berisi penjelasan tentang materi suhu dan pemuain yang nantinya media tersebut digunakan sebagai alat permainan tertentu.

Sadiman et al (2010: 15) menyatakan bahwa bagan pohon (*tree chart*) ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, kompos isi atau hubungan antar kelas/keturunan. Selanjutnya, Panggabean (2018: 20) bagan pohon merupakan bagan yang memiliki visualisasi. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa terhadap suatu materi yang disampaikan oleh seorang guru (Isnaini et al., 2018: 2).

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas peneliti berpendapat, Menurut peneliti kebutuhan guru di kelas V yaitu menampilkan media atau alat bantu untuk mempermudah belajar siswa, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media bagan pohon sebagai alat bantu siswa untuk mempermudah saat mengikuti pembelajaran. Maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Media Bagan Pohon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 17 Woja.

MEDIA BAGAN POHON

Media bagan pohon merupakan bentuk bagan yang sumbernya satu serta memiliki pola memencar, bercabang bagai pohon yang mulai tumbuh dari satu cabang, kemudian menjadi cabang-cabang dan dahan-dahan (Ahmad Rohani *et al*, 1997: 48). Pendapat sejalan dari Susilana & Riyana (2009: 182) bahwa bagan pohon adalah visualisasi yang menggambarkan suatu proses dari akar, batang sampai daun yang memiliki fungsi masing-masing.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002: 31) mengemukakan manfaat media bagan pohon diantaranya: a) Menimbulkan minat belajar siswa; b) Mencapai sasaran yang lebih baik; c) Dapat membantu dan mengatasi berbagai macam hambatan dalam pembelajaran; d) Merangsang dan mempermudah siswa untuk meneruskan materi yang telah dipelajari kepada orang lain.

Menurut Nurhasanah (2015) kelebihan media bagan pohon antara lain: a) mudah digunakan oleh siapa saja dan mata pelajaran apa saja; b) siswa tidak mudah jenuh dan bosan; c) penuh dengan gambar serta mampu menarik perhatian siswa; d) memberikan pengalaman belajar pada siswa. Adapun kekurangan diantaranya: a) kebebasan yang diberikan pada siswa tidak selamanya dimanfaatkan secara optimal; b) membutuhkan perhatian yang khusus bagi siswa karena daya ingat siswa berbeda-beda; c) siswa terlalu cenderung melihat medianya sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru.

Media bagan pohon ini membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami ringkasan penting dari suatu materi bacaan yang telah tersusun secara teroganisir. Siswa akan lebih mudah memahami bacaan dengan bentuk media berbentuk bagan pohon.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu 1) ranah *kognitif*, ranah *kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni C1 pengetahuan, C2 pemahaman, C3 aplikasi, C4 analisis, C5 sintesis, dan C6 evaluasi; 2) ranah *afektif*, Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap; 3) ranah *psikomotorik* berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak (Benyamin Bloom, 2012: 23). Menurut Usman (2002: 13) adalah Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan. Lebih luas lagi Subrata

(2003: 56) mendefinisikan hasil belajar adalah 1) membawa kepada perubahan; 2) bahwa perubahan itu dapat dilihat dari kecakapan baru; 3) bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Berdasarkan Beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan yaitu penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan pengembangan pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bagan pohon dengan materi lingkungan alam dan lingkungan buatan serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 17 Woja.

Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (four-D). Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, 1974: 5). Model pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Populasi yaitu seluruh siswa SDN 17 Woja yang berjumlah 156 siswa, sedangkan sampel yang diambil yaitu sebanyak 23 siswa kelas V.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur atau terbuka dimana peneliti berusaha mendapatkan informasi awal mengenai kebutuhan penelitian. Observasi, observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Tes, tes dilakukan untuk mengukur dan mengetahui tingkat pemahaman siswa dan dokumentasi, sedangkan Instrumen penelitian terdiri dari instrument tes hasil belajar, instrumen kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Teknis analisis data penelitian ini menggunakan analisis Kevalidan, digunakan

untuk mendapatkan penilaian dan tanggapan validator tentang media pembelajaran bagan pohon. Kepraktisan, untuk mengetahui aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan media bagan pohon berlangsung dan Keefektifan media, adalah soal test hasil belajar yang digunakan untuk mengukur kompetensi yaitu, penguasaan isi materi dan kemampuan siswa dalam mengerjakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media bagan pohon menggunakan metode penelitian pengembangan, dengan desain penelitian model 4D (*four-D*) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate*. Sebuah produk yang dikembangkan dikatakan layak apabila memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini data yang terkumpul dari hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan tiga kriteria, antara lain:

Validasi digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Validasi dilakukan oleh dua ahli. Adapun hasil validasi antara lain:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Validasi 2 Ahli Media

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli Media I	43	50	86%	Sangat Valid
2	Ahli Media II	40	50	80%	Valid
Hasil Akhir		83	100	83%	Valid

Berdasarkan tabel 1.1, rekapitulasi hasil validasi instrument oleh dua ahli media dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media bagan pohon dari kedua ahli adalah 83% dengan kategori valid. Dengan ini, media layak untuk dilakukan ujicoba atauimplementasi.

Pada penelitian ini terdapat dua praktisi yaitu wali kelas dan guru pendamping kelas V SDN 17 Woja.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Kepraktisan oleh 2Praktisi

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Praktisi I	33	35	94%	Sangat praktis
2	Praktisi II	34	35	97%	Sangat Praktis
Hasil Akhir		67	70	95.5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1.2 rekapitulasi hasil observasi kepraktisan oleh 2 praktisi dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil observasi kepraktisan media pembelajaran bagan pohon dari kedua praktisi adalah 95.5% dengan kategori sangat praktis. Dengan ini, media bagan pohon praktis digunakan untuk diimplementasikan saat proses pembelajaran.

Media dikatakan efektif jika memenuhi tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah *kognitif, afektif dan psikomotor*. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini antara lain:

Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar siswa mencapai ≥ 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 70% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 70 . Hasil tes belajar siswa diakumulasi pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.3 Penilaian Hasil Belajar *Kognitif* Siswa Kelas V

No	Inisial Siswa	Soal													Total Skor	KKM
		S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12	S 13		
1	AM	7	7	7	7	4	7	6	6	4	7	5	8	8	83	70
2	AMR	7	7	7	7	4	7	10	6	7	7	5	5	8	87	70
3	APN	4	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	73	70
4	AAF	4	4	7	7	7	7	6	6	7	4	5	8	8	81	70
5	CPS	7	7	7	7	7	7	10	6	7	7	5	8	8	93	70
6	DY	7	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	77	70
7	DF	4	4	7	7	4	7	6	6	4	4	5	5	5	67	70
8	DP	7	4	7	7	4	4	6	6	7	7	5	5	5	74	70
9	DQA	7	7	7	7	4	7	10	6	7	7	5	5	8	87	70
10	ER	4	4	7	7	4	7	6	6	4	4	5	5	5	68	70
11	IR	4	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	73	70
12	KA	7	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	77	70
13	MAR	4	4	7	7	4	7	6	6	4	4	5	5	5	67	70
14	MB	7	7	4	7	4	7	6	6	4	7	5	8	8	83	70
15	MA	7	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	77	70
16	NU	4	7	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	5	74	70
17	PN	7	4	7	7	4	7	6	6	4	7	5	5	8	77	70
18	RO	7	7	7	7	7	7	10	6	4	7	5	8	8	90	70
19	SF	7	7	7	7	7	7	10	6	4	7	5	5	8	87	70
20	SO	4	4	7	7	4	4	6	6	4	4	5	5	5	65	70
21	SF	7	7	7	7	7	7	10	6	7	7	5	8	8	93	70
22	SU	7	7	7	7	7	7	10	6	4	7	5	8	8	83	70
23	WN	7	7	7	7	4	7	10	6	7	7	5	5	8	87	70

Berdasarkan tabel 1.3, penilaian hasil belajar *kognitif* siswa kelas V terdapat rincian 19 orang siswa yang tuntas; 4 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan minimum (KKM), 2 orang siswa dengan nilai tertinggi. Untuk mendapatkan rata-rata ketuntasanklasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100 \%$$

$$KK (\%) = \frac{19}{23} \times 100 \%$$

$$KK (\%) = 83 \%$$

Berdasarkan rumus ketuntasan klasikal yang digunakan, disimpulkan rata-rata hasil tes belajar siswa adalah 83%. Sehingga memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 70 % siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70).

Nilai *afektif* digunakan untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian sikap siswa dalam penelitian ini terdiri dari 3 aspek yaitu : percaya diri; tanggung jawab dan peduli. Rubrik hasil penilaian sikap dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.4 Rekapitulasi Data Penilaian *Afektif* Siswa

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Baik sekali	3	13%
2	Baik	14	61%
3	Cukup baik	3	13%
4	Perlu bimbingan	3	13%

Berdasarkan tabel 1.4 rekapitulasi data penilaian *afektif* siswa dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang termasuk kategori sangat baik dengan persentase 13% yaitu siswa yang berani tampil di depan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas gambar yang ditempel dan peduli dengan materi yang diajarkan serta dapat mempraktekkan instruksi yang didapat dengan sangat baik dan antusias. Terdapat 14 siswa yang termasuk kategori baik dengan persentase 61% yaitu siswa yang berani tampil di depan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas gambar yang ditempel dan peduli dengan materi yang diajarkan serta dapat mempraktekkan instruksi yang didapat dengan sangat baik. Terdapat 3 siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 13% yaitu siswa berani tampil di depan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas materi yang ditempel serta dapat mempraktekkan instruksi yang didapat. Terdapat 3 siswa yang termasuk kategori perlu bimbingan dengan persentase 13% yaitu siswa yang berani tampil di depan kelas dengan tidak percaya diri.

Hasil belajar *psikomotor* terlihat dari lembar penilaian *psikomotor* siswa. Hasil penilaian *psikomotor* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.4 Rekapitulasi Data Penilaian *Psikomotor* Siswa

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Baik sekali	0	0
2	Baik	16	70%
3	Cukup Baik	7	30%
4	Perlu Bimbingan	0	0

Berdasarkan tabel 1.4, Rekapitulasi Data Penilaian *Psikomotor* Siswa dapat diketahui bahwa terdapat 16 siswa yang termasuk kategori baik dengan persentase 70% yaitu siswa yang menempelkan gambar sesuai dengan keterangan yang telah disediakan, dan dapat mengkomunikasikan hasil dari gambar yang ditempel dengan bahasa yang mudah dipahami, serta terdapat 7 siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 30 % yaitu siswa yang menempelkan gambar sesuai dengan keterangan yang telah disediakan, dan dapat mengkomunikasikan hasil dari gambar yang ditempel.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa media bagan pohon layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan pengembangan media bagan pohon dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pohon pintar yaitu media kongkrit yang dapat meningkatkan kemampuan proses belajar siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran secara nyata (Qomariyah, 2021: 31-32).

Pendapat lain yang mendukung ialah bahwa penggunaan media pembelajaran pohon pintar (bagan pohon) pada proses pembelajaran terbukti valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran (Rasyid, Isran dan Rohani, 2018: 91).

Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran bagan pohon dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 17 Woja, karena materi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran bagan pohon akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa. Dengan

media ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif dan kreatif tetapi juga siswa. Pengembangan media ini akan membuat siswa ikut terlibat aktif secara fisik, mental dan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Dalam memahami materi tersebut dibutuhkan suatu penanaman konsep sehingga siswa bisa aktif dan berfikir kritis dalam menentukan, merumuskan, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi tersebut. Akhirnya, siswa akan lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dengan pengembangan media pembelajaran bagan pohon dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 17 Woja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Penilaian yang diberikan oleh dua ahli media diperoleh skor persentase ahli media pertama sebesar 86% (Sangat Valid) dan hasil ahli media kedua sebesar 83% (Valid). Hasil rekapitulasi dari dua ahli tersebut adalah 83% dengan kategori "Valid".

Media pembelajaran bagan pohon dikatakan praktis apabila kedua praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran bagan pohon praktis digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, hasil observasi kepraktisan dapat dilihat dari hasil pengisian lembar observasi kepraktisan media bagan pohon diperoleh skor persentase praktisi pertama sebesar 94% (sangat Praktis) dan hasil praktisi kedua sebesar 97% (Sangat Praktis). Hasil rekapitulasi rata-rata persentase kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95.5% dengan kategori "sangat praktis".

Media pembelajaran bagan pohon dikatakan efektif apabila memenuhi 3 tes yang diberikan, antara lain: (1) tes *kognitif* yaitu untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal (KK) 83%. Sehingga

memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 70 % siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (70). (2) hasil belajar *afektif* siswa. Diketahui terdapat 3 orang siswa yang masuk kategori "Baik Sekali" dengan persentase 13%, 14 orang siswa yang termasuk kategori "Baik" dengan persentase 61%, dan 3 orang siswa yang termasuk kategori cukup baik dengan persentase 13%, serta 3 orang siswa yang termasuk kategori "Perlu Bimbingan" dengan persentase 13%. (3) Hasil belajar *psikomotor*. Diketahui terdapat 16 orang siswa termasuk kategori "Baik" dengan persentase 70% dan 7 orang siswa termasuk kategori "Cukup Baik" dengan persentase 30%.

REFERENSI

- Ahmad, Rohani, *et al.* 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Benyamin, Bloom. 2012. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. In *Media pembelajaran*.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Isnaini, M., Puspita, A., Sekar Utami, L., & Darmayanti, N.W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 19 Mataram. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v4i1.3113>
- Nana, Sudjana, Ahmad, Rifa'i. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurrita, T. (2018). pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

- belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurhasanah. 2015. Peran Media Bagan Pohon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Aqidah Ahlak Di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zahir Palembang. *Jurnal Pendidikan*, VIII(2): 1-
- Panggabean, E. H. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Bagan Terhadap Hasil Belajar Akutansi Siswa Materi Neraca Lanjut Di Kelas XI*. 1 (1)
- Putra, A., Yusnarti, M., Info, A., & History, A. (2022). *Analisis Validitas Buku Siswa Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Berbasis " Rawi Rasa " menggunakan Pendekatan Kontekstual*. 5, 3912–3917.
- Qomariyah, N. (2021). Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>
- Rasyid, Isran dan Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Sadiman Arif, et al. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Subrpta. 2003. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya
- Susilana, Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Thiagarajan, S. Semmes, D.S & Semmel, MI. (1974). *Instructional Development For Training Teacher Of Exceptional Children*. Indiana:Indiana University Bloomington.
- Usman, A.G. 2002. Penyelenggaraan Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan STEM dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10 (1).4-6.