



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 308-319

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Pengaplikasian Media Pohon Cerdas pada Materi Fakta Opini Kelas Lima SDN 01 Gandul

Silvia Putri Ardiansah¹, Rega Naou Filman Fauzia², Siffa Ayu Agustin³, Jihan Olivia Saputri⁴

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: silviaaputriaa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi kalimat fakta dan opini, mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pembelajaran, mendeskripsikan solusi dalam mengatasi kendala tersebut, serta mengetahui hasil penilaian penggunaan media berdasarkan observasi guru dan respons peserta didik kelas V SDN 1 Gandul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian media Pohon Cerdas terlaksana dengan baik melalui tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran berbasis game-based learning, dan evaluasi. Hasil observasi wali kelas memperoleh skor 84 dengan kategori baik, sedangkan hasil angket yang diisi oleh 20 peserta didik menunjukkan dominasi respons pada kategori setuju dan sangat setuju. Kendala yang ditemukan meliputi kurangnya rasa percaya diri sebagian peserta didik, kondisi kelas yang lebih ramai saat kegiatan berlangsung, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pemberian motivasi, pengelolaan kelas yang kondusif, dan pengaturan waktu yang lebih efektif. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Pohon Cerdas memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: Pembelajaran, Media, Pohon, Cerdas, Fakta, Opini, Interaktif

PENDAHULUAN

Pada era modern, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat pesat dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal, tetapi juga membutuhkan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna.

Menurut (Saleh, 2023) media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima (Saleh, 2023). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu guru, tetapi juga menjadi jembatan yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran sendiri merupakan kegiatan yang melibatkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar untuk menyampaikan pesan berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Daniyati *et al.*, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran merupakan bagian yang menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang

besar terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar karena menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran.

Makki dan Aflahah (dalam Islam *et al.*, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa, sedangkan belajar adalah proses ketika seseorang mengubah cara berinteraksi dengan lingkungannya, baik secara positif maupun negatif. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat. Rusman (dalam Islam *et al.*, 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengatur kurikulum, menyusun bahan ajar, serta mengelola proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah *game-based learning*. Menurut (Wahyuning, 2022) *game-based learning* mengacu pada penggunaan permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar. Sementara itu, Annie Pho dan Amanda Dinscore (dalam Wahyuning, 2022) menjelaskan bahwa *game-based learning* merupakan konsep penerapan prinsip-prinsip permainan ke dalam pembelajaran sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini tidak sekadar mengajak siswa bermain, tetapi dirancang sebagai pembelajaran aktif yang mampu mengenalkan konsep sekaligus membimbing siswa memahami materi secara lebih menyenangkan. Konsep tersebut dapat diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, salah satunya media Pohon Cerdas. Media ini memadukan unsur permainan dengan aktivitas belajar sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memiliki berbagai fungsi penting. Menurut Mc Kown (dalam Putri *et al.*, 2024) media pembelajaran mampu mengubah pembelajaran yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan kejelasan terhadap materi yang disampaikan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat dibutuhkan agar siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu materi yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik adalah materi fakta dan opini. Menurut Nofitria (dalam Maulana *et al.*, 2024), fakta merupakan gambaran dari situasi atau peristiwa yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya, sedangkan opini merupakan pandangan atau pendapat seseorang terhadap suatu peristiwa. Kemampuan membedakan kalimat fakta dan opini merupakan keterampilan penting dalam memahami dan menganalisis suatu teks. (Hidayat and Astriani, 2025) menyatakan bahwa bagi siswa Sekolah Dasar, kemampuan membedakan fakta dan opini menjadi pondasi awal dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis karena fakta didasarkan pada kejadian yang dapat dibuktikan, sedangkan opini bersifat subjektif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Satu Gandul, diketahui bahwa proses pembelajaran materi fakta dan opini masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang terbatas. Guru umumnya hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis sebagai media utama, sehingga pembelajaran berlangsung kurang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam membedakan kalimat fakta dan opini. Selain itu, sekolah masih memiliki keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga diperlukan alternatif media yang mampu meningkatkan minat serta keaktifan belajar siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran Pohon Cerdas. Media ini dirancang dengan memadukan unsur permainan *game-based learning* sehingga siswa dapat

belajar sambil bermain secara aktif. Melalui aktivitas mengelompokkan dan menempelkan kertas fakta dan opini, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Satu Gandul, apa saja kendala yang dihadapi selama penerapan media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Satu Gandul, bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penerapan media pembelajaran Pohon Cerdas, serta bagaimana hasil penilaian penggunaan media pembelajaran Pohon Cerdas terhadap pembelajaran materi fakta dan opini pada siswa kelas V SDN Satu Gandul.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Satu Gandul, mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama penerapan media pembelajaran Pohon Cerdas, mendeskripsikan solusi yang dilakukan dalam mengatasi kendala tersebut, serta mengetahui hasil penilaian penggunaan media pembelajaran Pohon Cerdas terhadap pembelajaran materi fakta dan opini pada siswa kelas V SDN Satu Gandul.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran materi fakta dan opini. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman dalam membedakan fakta dan opini melalui penggunaan media Pohon Cerdas. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sahir, 2022), metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis untuk memperoleh kebenaran ilmiah, mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Kirk dan Miller (dalam Armaijn *et al.*, 2024)), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang terjadi secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Sementara itu, penelitian deskriptif menurut Sugiyono (dalam Hairani *et al.*, 2023) digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena sebagaimana adanya tanpa membandingkan atau menghubungkannya dengan variabel lain. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 1 Gandul.

Menurut Tatang M. Amirin (dalam Wijaya and Mesach., 2025), subjek penelitian merupakan sumber informasi yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Gandul. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Hairani *et al.*, 2023)

Prosedur penelitian yang dipakai dalam penelitian ini dimulai dari tahap pertama yaitu tahap persiapan yang meliputi penyusunan materi pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta mengurus surat perizinan

penelitian di SDN 1 Gandul, tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitan (pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini kepada peserta didik kelas V SDN 1 Gandul sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun) tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Tahap terakhir adalah penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh respons terhadap penggunaan media pembelajaran Pohon Cerdas. Wawancara dilakukan kepada peserta didik untuk menggali persepsi mereka mengenai penggunaan media tersebut. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati implementasi media serta respons peserta didik. Sementara itu, dokumentasi berupa foto, video, dan dokumen pendukung digunakan untuk melengkapi data penelitian.

dalam penelitian ini menggunakan model analisis data interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin and Sa'diyah., 2024). Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses memilih, menyederhanakan, mengelompokkan, dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, yaitu menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian deskriptif atau tabel sehingga memudahkan peneliti dalam memahami hasil penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan Kesimpulan, pada tahap ini peneliti menafsirkan seluruh data yang telah disajikan untuk memperoleh kesimpulan mengenai pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 1 Gandul. Kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi agar sesuai dengan data yang diperoleh selama penelitian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penerapan media pembelajaran di lapangan, pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 1 Gandul dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan respons yang positif serta terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan materi ajar mengenai fakta dan opini, menyusun media pembelajaran Pohon Cerdas, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta mempersiapkan reward yang akan diberikan kepada kelompok terbaik. Media Pohon Cerdas dibuat dalam bentuk banner berukuran 50 × 70 cm dengan desain menyerupai sebuah pohon yang memiliki beberapa buah apel. Pada setiap buah apel ditempelkan gulungan kertas berbentuk ulat yang berisi kalimat fakta maupun opini. Media dirancang menggunakan warna-warna cerah dan gambar yang menarik agar mampu menarik perhatian peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 1. Pengaplikasian media pembelajaran Pohon Cerdas

Pada tahap pelaksanaan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menjelaskan secara singkat materi mengenai fakta dan opini beserta contoh-contohnya. Setelah itu, guru memperkenalkan media Pohon Cerdas dan menjelaskan aturan penggunaannya. Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri atas lima orang secara heterogen. Setiap kelompok memperoleh satu LKPD, kemudian ketua kelompok maju ke depan untuk mengambil gulungan ulat sebanyak-banyaknya dari media Pohon Cerdas. Gulungan tersebut dibawa ke kelompok masing-masing untuk dibuka, dibaca, kemudian didiskusikan bersama. Peserta didik menentukan apakah setiap kalimat termasuk fakta atau opini, lalu menempelkan hasilnya pada LKPD. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memastikan seluruh peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, guru bersama peserta didik membahas hasil diskusi setiap kelompok. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar, kemudian melakukan penilaian berdasarkan ketepatan jawaban dan kecepatan menyelesaikan LKPD. Kelompok yang memperoleh hasil terbaik diberikan reward sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan partisipasi selama pembelajaran.



Gambar 2. Pemberian Reward Kepada Peserta Didik

Pada Gambar di atas pemberian reward sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan media pembelajaran pohon cerdas, peneliti memberikan angket kepuasan media pembelajaran terhadap seluruh siswa kelas V SDN 1 Gandul dan melakukan wawancara terhadap salah satu siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran pohon cerdas. Hasil pengisian angket disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut.

Table 1 Hasil Angket Penerapan Pohon Cerdas di SDN 1 Gandul Kelas V

	Aspek Manfaat Media Pembelajaran	Aspek Motivasi dan Keterlibatan Belajar	Aspek Pemahaman Materi	Aspek Kemudahan Penggunaan	Aspek Kemenarikan Media Pembelajaran	Total
Sangat Setuju (SS)	34	27	27	28	40	156
Setuju (S)	35	34	34	33	34	170
Cukup Setuju (CS)	7	16	14	16	5	58
Tidak Setuju (TS)	3	2	5	3	1	14
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1	0	0	0	2

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik yang diisi oleh 20 siswa, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat baik. Dari keseluruhan 400 jawaban yang terkumpul pada lima

aspek penilaian, yaitu manfaat media pembelajaran, motivasi dan keterlibatan belajar, pemahaman materi, kemudahan penggunaan, serta kemenarikan media pembelajaran, sebagian besar respons berada pada kategori setuju (170 jawaban) dan sangat setuju (156 jawaban). Sementara itu, kategori cukup setuju memperoleh 58 jawaban, kategori tidak setuju sebanyak 14 jawaban, dan kategori sangat tidak setuju hanya 2 jawaban. Dominannya respons positif menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek-aspek yang dinilai oleh peserta didik.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran mampu memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Peserta didik menilai bahwa media dapat membantu memahami materi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan selama pembelajaran, mudah digunakan, serta memiliki tampilan yang menarik. Selain itu, rendahnya jumlah respons tidak setuju dan sangat tidak setuju menunjukkan bahwa media pembelajaran hanya memiliki sedikit kekurangan menurut penilaian peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Respons positif yang diberikan oleh sebagian besar peserta didik menunjukkan bahwa media telah memenuhi kebutuhan pembelajaran dan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Selain itu, peneliti juga memberikan lembar observasi kepada wali kelas V SDN 1 Gandul mengenai kelayakan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti memberikan 25 butir pernyataan yang terbagi menjadi 5 aspek atau indikator. Skor maksimal setiap pernyataan adalah 4, sehingga skor maksimal seluruhnya adalah 100 poin. Dari keseluruhan indikator diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 2 Hasil Observasi Kelayakan Media Kepada Wali Kelas V SDN 1 Gandul

	Skor Maksimal	Skor Perolehan Observasi
Aspek Perencanaan Penggunaan Media	16	13
Aspek Pelaksanaan Penggunaan Media	24	20
Aspek Keterlibatan Peserta Didik	20	18
Aspek Dampak Penggunaan Media	20	16
Indikator Joyful, Meaningful, dan Mindful Learning	20	17
Total	100	84

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai akhir} &= (\text{Skor perolehan/Skor maksimal}) \times 100 \\
 &= (84/100) \times 100 \\
 &= 84
 \end{aligned}$$

Kriteria Penilaian :

86 – 100 = Sangat Baik

71 – 85 = Baik

56 – 70 = Cukup Baik

41 – 53 = Kurang

25 – 40 = Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh wali kelas V SDN 1 Gandul, media pembelajaran memperoleh nilai 84 sehingga termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek yang memperoleh capaian tertinggi adalah keterlibatan peserta didik dengan persentase sebesar 90% dari skor maksimal,

yang menunjukkan bahwa media mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Selain itu, indikator joyful, meaningful, dan mindful learning juga memperoleh capaian yang tinggi, yaitu sebesar 85%, sehingga media dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran karena mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.



Gambar. 3 Keberhasilan Media Pembelajaran

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media *Pohon Cerdas*. Salah satu peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran terasa *"seru dan senang karena seperti game yang mudah dimainkan"* (wawancara, 19 Juni 2026). Peserta didik juga mengungkapkan bahwa bagian yang paling menarik pada proses pembelajaran saat *"rebutan paling banyak-banyak kertas opini dan fakta serta mengerjakan bersama teman-teman"* (wawancara, 19 Juni 2026). Selain itu, peserta didik menilai media memiliki tampilan yang menarik dengan gambar dan warna yang cerah sehingga membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Menurut peserta didik, penggunaan media membantu memahami materi karena *"seperti bermain, bukan belajar"* (wawancara, 19 Juni 2026), membuat mereka lebih aktif berdiskusi, lebih fokus karena terdapat tantangan dalam permainan, serta lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaplikasian media pembelajaran *Pohon Cerdas* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam memahami materi fakta dan opini.

Meskipun implementasi media pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana, pelaksanaannya di lapangan tetap dihadapkan pada beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut menjadi bagian dari proses evaluasi dalam penerapan media pembelajaran. Namun di sisi lain guru juga harus mampu mengidentifikasi berbagai solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan tersebut, sehingga pelaksanaan pembelajaran tetap berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran *Pohon Cerdas* pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 1 Gandul, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala pertama yaitu masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri ketika menyampaikan dan menempelkan jawaban di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sebagian siswa merasa takut apabila jawaban yang diberikan tidak tepat, sehingga mereka cenderung ragu untuk berpartisipasi atau memilih mengikuti jawaban dari teman lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat masih perlu ditingkatkan agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mendukung dan

memberikan apresiasi terhadap setiap usaha siswa. Guru dapat memberikan motivasi serta menanamkan pemahaman bahwa kesalahan dalam menjawab merupakan bagian dari proses belajar.

Kendala kedua yaitu kondisi kelas yang menjadi lebih ramai ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media Pohon Cerdas berlangsung. Hal tersebut terjadi karena media pembelajaran ini bersifat interaktif dan melibatkan aktivitas siswa secara langsung, seperti berdiskusi, bergerak, dan menyampaikan hasil pemikirannya. Suasana kelas yang aktif terkadang menyebabkan beberapa siswa kurang fokus sehingga guru perlu melakukan pengelolaan kelas yang baik. Solusi yang dapat diterapkan yaitu guru perlu memberikan arahan dan aturan sebelum kegiatan dimulai agar siswa memahami batasan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga dapat membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil serta menentukan giliran dalam penggunaan media sehingga kegiatan menjadi lebih terstruktur. Dengan pengelolaan kelas yang tepat, suasana pembelajaran yang aktif dapat tetap berjalan tanpa mengurangi fokus siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kendala ketiga yaitu keterbatasan waktu pembelajaran. Penggunaan media Pohon Cerdas membutuhkan waktu yang cukup panjang karena siswa perlu melalui beberapa tahapan, mulai dari membaca teks, memahami isi bacaan, menentukan kalimat yang termasuk fakta atau opini, hingga menempelkan jawaban pada LKPD. Kegiatan tersebut membutuhkan waktu lebih banyak terutama apabila jumlah siswa dalam kelas cukup banyak. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dapat melakukan perencanaan waktu pembelajaran secara lebih efektif dengan memberikan instruksi yang jelas sebelum kegiatan dimulai. Selain itu, guru dapat memberikan Batasan waktu yang jelas untuk masing-masing kelompok misalnya, 10 menit. Dengan strategi tersebut, penggunaan media Pohon Cerdas dapat berjalan lebih efektif tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapan media Pohon Cerdas, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang tepat. Peran guru dalam memberikan motivasi, mengatur aktivitas siswa, dan mengelola waktu menjadi faktor penting agar media pembelajaran Pohon Cerdas dapat digunakan secara optimal dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada materi fakta dan opini.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pohon Cerdas pada materi kalimat fakta dan kalimat opini yang layak digunakan dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi guru, angket respons peserta didik, dan wawancara, tujuan penelitian telah tercapai. Hasil observasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori baik dengan nilai 84, sedangkan hasil angket yang diisi oleh 20 peserta didik menunjukkan dominasi respons positif pada aspek manfaat media pembelajaran, motivasi dan keterlibatan belajar, pemahaman materi, kemudahan penggunaan, serta kemenarikan media pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran menggunakan media Pohon Cerdas lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran yang biasanya mereka ikuti. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan tujuan penelitian.

Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh karakteristik media Pohon Cerdas yang dikembangkan dalam bentuk permainan kelompok (*game-based learning*). Melalui kegiatan mengambil kartu berbentuk ulat yang berisi kalimat fakta dan kalimat opini secara acak, kemudian mengelompokkannya ke dalam lembar kerja peserta didik sesuai kategorinya, peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami perbedaan antara kalimat fakta dan kalimat opini, tetapi juga melatih kemampuan berdiskusi, bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta berkompetisi secara sehat.

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas secara langsung membuat peserta didik lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Tolok ukur keberhasilan penelitian ini didasarkan pada hasil observasi guru, respons peserta didik melalui angket, dan hasil wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa media memenuhi aspek kelayakan penggunaan dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons setuju (170 jawaban) dan sangat setuju (156 jawaban) terhadap penggunaan media pada seluruh aspek yang dinilai. Hasil wawancara juga memperkuat temuan tersebut, karena peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran yang biasanya digunakan di kelas masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik. Setelah menggunakan media *Pohon Cerdas*, peserta didik merasakan suasana belajar yang lebih seru, menyenangkan, dan membuat mereka lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, keberhasilan penelitian tidak hanya ditunjukkan melalui hasil penilaian guru, tetapi juga didukung oleh pengalaman belajar yang dirasakan langsung oleh peserta didik.

Jika dibandingkan dengan penelitian (Niswatus Sa'idah *et al.*, 2025) yang berjudul *"Inovasi Pembelajaran Kontekstual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Tradisional Congklak Pintar Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V"*, terdapat persamaan dalam hal pengintegrasian media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan serta respons positif siswa SD kelas V pada muatan Bahasa Indonesia. Namun, perbedaannya dengan penelitian ini yang berjudul *"Pengembangan dan Kelayakan Media Pembelajaran Pohon Cerdas Materi Kalimat Fakta dan Opini Bahasa Indonesia Kelas V SD"* terletak pada bentuk fisik media, ragam materi, serta rancangan penelitiannya. Penelitian (Niswatus Sa'idah *et al.*, 2025) menitikberatkan pada pengembangan media permainan tradisional *Congklak Pintar Interaktif* melalui metode R&D untuk meningkatkan hasil belajar. Sementara itu penelitian yang disajikan oleh penulis dalam artikel ini berfokus pada pengaplikasian media *Pohon Cerdas* berbahan banner visual dengan kartu berbentuk ulat melalui pendekatan deskriptif kualitatif guna menganalisis kelayakan media serta kendala pelaksanaannya pada materi spesifik kalimat fakta dan opini.

Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian (Abd. Manan, 2020) dalam artikel berjudul *"Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMKN 1 Sampang"*, yakni sama-sama memanfaatkan visualisasi berbentuk "Pohon" untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Kendati demikian, terdapat perbedaan mendasar apabila disandingkan dengan penelitian ini yang berjudul *"Pengembangan dan Kelayakan Media Pembelajaran Pohon Cerdas Materi Kalimat Fakta dan Opini Bahasa Indonesia Kelas V SD"*. Penelitian Naisa dilaksanakan pada jenjang sekolah menengah (SMKN 1 Sampang) untuk mata pelajaran PPKn menggunakan media 3D berupa maket pohon fisik berukuran 1–1,5 meter yang dikombinasikan dengan metode *mind map*, serta diuji secara kuantitatif eksperimental (*mixed methods*) untuk melihat peningkatan prestasi belajar. Sebaliknya, penelitian ini berfokus pada jenjang sekolah dasar (Kelas V SD) pada materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan media 2D berbentuk banner pohon interaktif beserta kartu ulat, serta dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menilai tingkat kelayakan dan proses implementasinya di kelas.

Di samping itu, hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian (Aurelia & Sholehuddin, 2025) yang berjudul *"Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV UPTD SDN Bambu Apus 01 Melalui Media Kantong Fakta dan Opini"*, di mana keduanya sama-sama berupaya meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa terhadap materi fakta dan opini melalui bantuan media peragaan yang konkret. Namun,

apabila dibandingkan dengan penelitian saya yang berjudul *"Pengembangan dan Kelayakan Media Pembelajaran Pohon Cerdas Materi Kalimat Fakta dan Opini Bahasa Indonesia Kelas V SD"*, perbedaan terletak pada bentuk fisik media, tingkatan kelas, serta skenario aktivitas pembelajarannya. Penelitian (Aurelia & Sholehuddin, 2025) memanfaatkan media berbentuk kantong saku pada siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian yang disajikan oleh penulis dalam artikel ini menggunakan media visual banner *Pohon Cerdas* yang dipadukan dengan dinamika permainan kelompok ambil-tempel kartu ulat pada siswa kelas V SD.

Penelitian ini juga memperkuat temuan (Azzahra & Adiningrum, 2025) dalam karya tulis mereka yang berjudul *"Pengembangan Media Dolantar (Dolanan Ular Tangga Pintar) Berbasis Papan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fakta dan Opini pada Siswa SD"*, yang membuktikan bahwa penerapan media berbasis *game-based learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep fakta dan opini serta mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik. Walaupun demikian, perbedaan signifikan terlihat saat disandingkan dengan penelitian saya yang berjudul *"Pengembangan dan Kelayakan Media Pembelajaran Pohon Cerdas Materi Kalimat Fakta dan Opini Bahasa Indonesia Kelas V SD"*, yaitu terletak pada jenis rancangan media dan pendekatan pengembangannya. Penelitian (Azzahra & Adiningrum, 2025) mengembangkan media papan permainan interaktif berkonsep ular tangga (*Dolantar*) dengan model R&D, sementara penelitian yang disajikan oleh penulis dalam artikel ini menerapkan media *Pohon Cerdas* berbasis banner dan mengkaji tingkat kelayakan serta deskripsi keterlaksanaannya di lapangan secara deskriptif kualitatif.

Meskipun tujuan penelitian telah tercapai, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah responden sebanyak 20 peserta didik sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan kondisi pada sekolah yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada pengaplikasian media dan penilaian kelayakan berdasarkan observasi, angket, dan wawancara, sehingga belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui perbandingan dengan kelas lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *Pohon Cerdas* pada materi yang berbeda, melibatkan jumlah responden yang lebih banyak, serta menguji efektivitas media melalui penelitian eksperimen sehingga pengaruh media terhadap hasil belajar dapat diketahui secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaplikasian media pembelajaran *Pohon Cerdas* pada materi fakta dan opini di kelas V SDN 1 Gandul, dapat disimpulkan bahwa media ini terbukti layak, efektif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan. Hal ini dibuktikan melalui perolehan skor observasi guru sebesar 84 dengan kategori baik, serta respons positif peserta didik yang mendominasi pada kategori setuju dan sangat setuju dalam angket kepuasan. Penerapan media berbasis *game-based learning* ini berhasil meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa, meskipun dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala seperti kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa, peningkatan kebisingan kelas akibat aktivitas diskusi, serta keterbatasan alokasi waktu. Kendala-kendala tersebut berhasil diatasi melalui pendekatan persuasif guru, pengelolaan kelas yang terstruktur, serta penerapan manajemen waktu yang lebih baik.

Meskipun tujuan penelitian telah tercapai, penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dengan jumlah responden sebanyak 20 peserta didik serta belum menguji efektivitas media secara eksperimental terhadap peningkatan hasil belajar secara komparatif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan subjek penelitian, mengembangkan media *Pohon Cerdas* pada materi pelajaran yang berbeda, serta menerapkan metode eksperimen guna mengukur pengaruh media

secara lebih mendalam terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Manan. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKN Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 188–198. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.34>
- Armaijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *No Title 濟無No Title No Title No Title* (Vol. 2).
- Aurelia, R., & Sholehuddin. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas IV Uptd SDN Bambu Apus 01 Melalui Media Kantong Fakta dan Opini. *Semnasfip*, 3519–3529. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/28514>
- Azzahra, R. F., & Adiningrum, P. (2025). Pengembangan Media Dolantar (Dolanan Ular Tangga Pintar) Berbasis Papan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fakta dan Opini pada Siswa SD. *Jurnal Media Edukasi Dan Pembelajaran*, 3(2), 82–87.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran [Basic Concept of Media Education]. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Hairani, H., Innuddin, M., Rachman, D. F., Fathoni, A., & Hadi, S. (2023). Sosialisasi internet sehat, cerdas, kreatif dan produktif pada masyarakat Kalijaga Baru. *Valid Jurnal Pengabdian*, 1(3), 1–10.
- Hidayat, A. S., & Astriani, L. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Bahasa Indonesia Fakta Opini. *SEMNASFIP*, 2(2), 40–50.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- 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.
- Niswatus Sa'idah, N. S., Tri Mulya, Laminah, L., Siska Mutia, Surmayeni, S., & Nur Salim. (2025). Inovasi Pembelajaran Kontekstual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Tradisional Congklak Pintar Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 1469–1479. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5092>
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–142.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian, ed. Koryati Try. Bantul: Penerbit Kbm Indonesia.
- Saleh, M. S. (2023). *Peran media sosial dalam pendidikan*. CV. Istana Agency.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia*

Wijaya, V., & Mesach, H. (2025). PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI 8 KOTA PONTIANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN. *KALEO: Jurnal Penelitian Teologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 123–134.