

# **Implementasi Pohon Pintar dalam Menentukan Ide Pokok Pada Siswa Kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Serang**

Nurul Safira & Deni Wardana

Universitas Pendidikan Indonesia, nurulsafira@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, dewa@upi.edu

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya siswa yang masih mengalami kesulitan membaca dan menulis. Tentu saja, jika keterampilan dasar belum dikuasai, maka pembelajaran bahasa belum maksimal. Salah satu contoh materi yang mengandung dua aspek tersebut, yaitu menentukan ide utama. Oleh karena itu, peneliti memberikan inovasi media pembelajaran bahasa melalui smart tree. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas smart tree dalam meningkatkan kemampuan menentukan gagasan utama siswa kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang. Jenis penelitian ini bersifat kualitatif. Instrumen penelitian, yaitu observasi, pedoman wawancara, dan peneliti sebagai instrumen kunci. Sumber data penelitian ini adalah hasil wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 90% responden mengalami pemahaman dalam menentukan ide utama. Karena dalam proses implementasi menerapkan model game based learning. Dampak dari inovasi media pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, bermakna, tidak monoton, dan melatih daya ingat.

**Kata Kunci:** implementasi, pohon pintar, pembelajaran berbasis game, ide utama, siswa

## **Pendahuluan**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan interaksi. Menurut Khair (2018) pembelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mampu melatih siswa terampil berbahasa dan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis. Keterampilan berbahasa meliputi 4 aspek, diantaranya menyimak, mendengar, membaca, dan menulis. Namun, dari ke 4 aspek itu peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis.

Padahal jika ditinjau keterampilan membaca adalah keterampilan utama agar kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik maksimal. Selain itu, keterampilan ini sangat penting karena kemampuan ini dapat bermanfaat dalam kehidupan manusia sepanjang masa. Sedangkan keterampilan menulis adalah pengembangan berbahasa yang dilakukan melalui tulisan atau secara tidak langsung. Selain itu, adanya keterampilan ini dapat menyimpulkan pesan penulis kepada pembaca melalui tulisannya. Oleh karena itu, jika dasar keterampilan tersebut belum dikuasai oleh peserta didik maka pembelajaran bahasa belum maksimal, salah satu contoh materi yang mengandung 2 aspek ini, yaitu menentukan ide pokok.

Menentukan ide pokok adalah menemukan inti kalimat yang bersiat umum dalam sebuah bacaan yang diawali dengan membaca secara keseluruhan isi paragraf. Selain itu, menentukan ide pokok merupakan suatu kewajiban bagi pembaca ketika berusaha untuk menambah wawasan pengetahuannya. Oleh karena itu, jika peserta didik mampu menentukan dengan baik, maka pemahamannya akan baik pula begitu pun sebaliknya. Namun, faktanya rata-rata kemampuan peserta didik dalam menentukan ide pokok masih sangat rendah.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sesu, dkk (2022) yang menyatakan bahwa banyak siswa belum mampu menentukan ide pokok paragraf hal ini disebabkan oleh latihan kemampuan menentukan ide pokok paragraf yang cenderung pada pemahaman (literal) dan individual tingkat rendah. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru juga tidak menggunakan strategi membaca yang menarik bagi peserta didik di kelas V SD Inpres 5 Doom.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusinya adalah dengan penggunaan media yang tepat. Media adalah suatu sarana yang dapat membantu dan memudahkan guru untuk mentransfer materi kepada peserta didik. Selain itu, media juga sangat penting karena dapat memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Asra & Sumiati (2007) media pembelajaran adalah penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan sarana untuk peserta didik agar tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Fanny, dkk., 2013). Sedangkan menurut Hamidojo & Latuheru (1993) media adalah perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan ide gagasan atau pendapat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara atau alat peraga yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu, salah satu media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pohon pintar. Pohon pintar adalah alat permainan yang berisi paragraf yang nantinya peserta didik dapat memilah antara kalimat utama dengan kalimat penjelas yang kemudian di tempel ke bagian struktur pohon dengan tujuan agar peserta didik dapat menentukan ide pokok.

Namun, dalam prosesnya peneliti juga menggunakan metode game based learning sebagai model pembelajarannya. Model game based learning adalah metode pembelajaran yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran (Maulidina, dkk., 2018). Selain itu, adanya game ini dapat digunakan sebagai upaya untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan, serta dapat meningkatkan berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat (Teguh, 2011). Selain itu, game juga mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi belajar yang lebih unggul dibandingkan media konvensional. Adapun kelebihan dari model game based learning ini, diantaranya: interaktif, menghilangkan stress, memiliki daya tarik yang tinggi, melatih daya ingat, dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil adalah bagaimana proses pembelajaran menentukan ide pokok melalui pohon pintar di kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang. Dan manfaat penelitian ini, yaitu memberikan informasi mengenai keefektifan pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang. Sedangkan untuk materi yang dikembangkan dalam media ini adalah tema 1 subtema 1 pembelajaran 1, diantaranya bahasa Indonesia dan IPA.

## Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan observasi kepada siswa dan guru. Selain itu, pendekatan penelitian ini bersifat deskriptif karena, objek penelitian berdasarkan fakta-fakta. Menurut Crewell (2013) pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi untuk menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Analisis data ini dilakukan secara kualitatif sebagaimana yang ditemukan (Miles dan Huberman, 1984), yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang. Subjek yang peneliti ambil adalah siswa kelas 5.

Instrumen yang digunakan penelitian ini, diantaranya:

### 1. Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini digunakan untuk menganalisis penerapan pohon pintar pada siswa kelas 5 SD Laboatorium Percontohan UPI Kampus Serang.

### 2. Wawancara

Pada wawancara ini pihak yang dimintai pendapat tentang implementasi Pohon Pintar Google Classroom. Wawancara ini dilakukan dengan guru dan siswa kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Kampus Serang.

Tabel 1 – Kisi-kisi Pedoman Wawancara

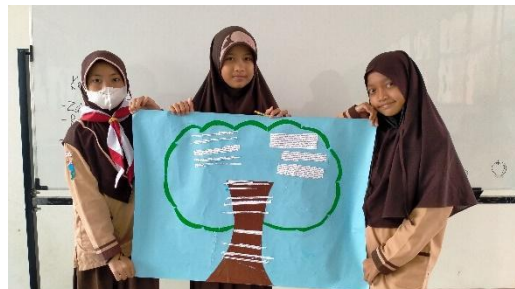
<b>Tema</b>	<b>Sumber Data</b>	<b>Kisi-kisi Pertanyaan</b>
Analisis Keefektifan Pohon Pintar dalam Meningkatkan Kemampuan Menentukan Ide Pokok	Guru dan Siswa	1. Apa yang dirasakan ketika menggunakan pohon pintar dalam menentukan ide pokok?  2. Apakah ada perbedaan saat sebelum dan sesudah menggunakan media

<p>Pada Siswa Kelas 5 SD</p>		<p>pembelajaran pohon pintar dalam menentukan ide pokok?</p> <p>3. Apakah ada kendala atau hambatan ketika menggunakan media pohon pintar dalam menentukan ide pokok?</p>
----------------------------------	--	---

Gambar 1 – Kegiatan siswa saat menggunakan Pohon Pintar



Gambar 2 – Hasil Menentukan Ide Pokok menggunakan Pohon Pintar



Berdasarkan observasi aktivitas siswa oleh peneliti hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik sangat berpartisipasi ketika mengetahui inovasi media pembelajaran bahasa, yaitu pohon pintar. Hal ini dikarenakan dengan adanya media ini peserta didik lebih mudah paham tentang menentukan ide pokok. Selain itu, media ini dapat membangun suasana lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Berbeda halnya, ketika mereka diberikan penjelasan secara abstrak mereka tidak antusias, tidak tertarik, tidak cepat tanggap, sehingga menimbulkan kesulitan dalam menentukan ide pokok.

### **Respons Guru**

Apa yang ibu rasakan ketika menggunakan pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” kalau dari ibu tentunya senang. Alasannya karena media ini mampu membangun suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, dan bersemangat.

“Apakah ada perbedaan saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” ibu menjawab tentu ada. Karena yang ibu rasakan sebelum adanya media pohon pintar adalah siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok. Hal ini dikarenakan medianya masih abstrak, sehingga membuat siswa sulit untuk memvisualisasikan. Namun, setelah adanya media pohon pintar siswa mudah menentukan ide pokok. Hal ini dikarenakan adanya media yang konkrit sehingga siswa dapat memvisualisasikan. Selain itu, media ini juga inovatif dan kreatif sehingga membuat siswa antusias dalam permainan.

“Apakah ada kendala atau hambatan ketika menggunakan media pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” ibu menjawab sejauh ini tidak ada.

### **Respons Siswa**

“Apa yang kalian rasakan ketika menggunakan pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” semua peserta didik menjawab “senang dan seru”. Alasannya karena media ini mampu membangun suasana kelas menjadi menyenangkan, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif.

“Apakah ada perbedaan saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” Semua peserta didik menjawab ada. Karena yang kami rasakan sebelum adanya media pohon pintar adalah kami masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok. Hal ini dikarenakan medianya tidak ada, sehingga membuat kita bingung. Namun, setelah adanya media pohon pintar kami mudah menentukan ide pokok. Hal ini dikarenakan adanya benda

yang konkrit sehingga kita dapat memvisualisasikan. Selain itu, media ini juga sangat kreatif sehingga membuat kita antusias untuk berpartisipasi dalam permainannya.

“Apakah ada kendala atau hambatan ketika menggunakan media pohon pintar dalam menentukan ide pokok?” kalau dari segi medianya tidak ada, hanya saja kami mengalami hambatan yang lain, dimana terdapat anggota kelompok yang pendiam.

Berdasarkan hasil wawancara berupa respons siswa diketahui bahwa 90% peserta didik kelas 5 SD Laboratorium Percontohan UPI Serang menyukai media pembelajaran pohon pintar, karena menurut mereka dengan adanya pohon pintar pembelajaran menjadi lebih seru, menyenangkan, dan tidak bosan. Jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game bisa meningkatkan potensi siswa.

Sedangkan respon guru bahwa 100% guru ikut merasakan manfaat positif yang ada dalam media tersebut. Inovasi yang diberikan dengan penggunaan pohon pintar dalam pembelajaran, dinilai memudahkan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis game pohon pintar juga berdampak tinggi dan efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan menentukan ide pokok. Selain itu, adanya media ini juga dapat memberikan antusias, materi pembelajaran menjadi lebih meningkat, dan mendongkrak siswa agar berfikir kritis pada materi yang di ajarkan oleh guru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan saat sebelum dan sesudah menggunakan pohon pintar dalam menentukan ide pokok. Hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi dalam pembelajaran. Dimana peserta didik lebih menyukai kegiatan pelaksanaan yang menarik dan kreatif. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi perhatian peserta didik dalam ketertarikan atau minat. Pohon pintar merupakan inovasi media pembelajran bahasa dalam menentukan ide pokok yang dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan mudah. Maka dari itu, adanya inovasi media pembelajaran bahasa, yaitu pohon pintar dinilai efektif digunakan untuk peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok.

## **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan mengenai analisis keefektifan pohon pintar dalam meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok pada siswa kelas 5 SD bahwa media ini mampu memberikan pemahaman serta dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media ini sifatnya menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan. Sehingga dapat memberikan kemajuan kepada siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pohon pintar merupakan media yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, kontribusi dalam penelitian ini, yaitu dengan memberikan solusi pembelajaran berupa pohon pintar yang sebelumnya belum pernah digunakan di SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Sehingga dapat menambah ilmu dan wawasan ketika proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih efektif serta efisien, dan menjadikan kelas lebih menyenangkan dan aktif.

## **Bibliografi**

- Asra & Sumiati. (2007). *Metode Pembelajaran Pendekatan Individual*. Bandung: Rancagek Kencana.
- Creswell, J.W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fanny, A.M, Suardiman. S.P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1 (1), 1-9.
- Hamidojo & Latuheru, J. D. (1993). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Padang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 81.
- Maulidina, M.A, Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4 (2), 113-118.
- Miles, M.B. & Huberman, M.A. (1984). *Qualitative Data Analysis a Sourcebook of New Methode*. London: Sage Publications.
- Seso, Y.M., Solehun, & Putra, T.Y. (2022). Pengaruh Media Kartu Bercerita terhadap Kemampuan Menemukan Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V SD Inpres 5 Doom. *Jurnal Papeda*, 4 (1), 74-80.
- Teguh, M.K. (2011). Perancangan Game Edukasi Fish Identity dengan Menggunakan Java. *Jurnal Sistem Komputer*, 1 (1), 49-54.