

# Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Tree* pada Materi Nama Malaikat Beserta Tugasnya di Kelas III SDN 430 Pandoso

Laras Lian Hamsah<sup>1</sup>, St. Marwiyah<sup>2</sup>, Arifuddin<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Palopo

<sup>1</sup> [laraslianhamsah@gmail.com](mailto:laraslianhamsah@gmail.com)

## Abstrak

Artikel ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Smart Tree* pada materi nama-nama malaikat dan tugas-tugasnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri (SDN) 430 Pandoso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media *Smart Tree*, menguji validitas media *Smart Tree*, serta menguji efektivitas media *Smart Tree* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri (SDN) 430 Pandoso. Jenis penelitian ini adalah research & development (penelitian & pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain (perencanaan), pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 430 Pandoso. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar kuesioner validitas, lembar kuesioner motivasi belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data validitas dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Tree* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 73% dengan kategori "cukup valid", validasi dari ahli materi sebesar 92% dengan kategori "sangat valid", dan validasi dari ahli pembelajaran sebesar 86%. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media ini memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Tree* pada materi nama-nama malaikat dan tugas-tugasnya sangat valid dan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Smart Tree, Nama-nama Malaikat dan Tugasnya, motivasi belajar, pembelajaran PAI.*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen yang dapat membantu mengembangkan seluruh potensi manusia, sehingga pendidikan memberikan kontribusi yang signifikan bagi kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, bahkan paling penting dalam pengembangan peradaban maka dari itu penanaman nilai-nilai agama sudah harus dikenalkan dan diajarkan kepada anak agar dapat

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

mengenal dan memahami, terutama bagi setiap umat muslim tentunya sangat penting untuk mengetahui nama-nama malaikat beserta tugasnya. Nama-nama malaikat beserta tugasnya dapat dikenalkan kepada anak sejak usia dini, karena penting bagi manusia mengenal makhluk yang di ciptakan Allah dari nur (cahaya) ini.

Salah satu faktor yang sangat signifikan dalam pendidikan adalah peran guru, yang memainkan peran kunci dalam membentuk dan mengembangkan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim informasi, sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi. Guru dapat mencapai komunikasi yang efektif, jika memiliki kemampuan menyampaikan informasi kepada peserta didik dan peserta didik juga harus memiliki kemampuan menerima informasi, untuk menjamin terjadinya komunikasi yang efektif diperlukan alat atau media komunikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efisien dan efektif. Guru dapat lebih efektif dan mudah dalam mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah dan terbantu dalam memahami materi yang disampaikan.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih meningkat bila dibantu dengan media pembelajaran atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilakukan. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting karena akan menjadi alat bantu dalam mengajar (efektifitas) atau dependent media dan menjadi sumber belajar yang digunakan secara mandiri oleh peserta didik atau independent media. Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam suatu proses pembelajaran tidak akan dapat berjalan dengan maksimal jika tidak didukung dengan media pembelajaran, karena media berfungsi untuk memudahkan seorang pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi di kegiatan belajar mengajar.

Peserta didik yang menggunakan media untuk belajar akan tampak lebih aktif dan mereka akan mampu memecahkan masalah secara metodis dan logis. Akibatnya pembelajaran memerlukan metode alternatif, khususnya perhatian media peserta didik untuk mendorong partisipasi peserta didik dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran. Dengan terciptanya pembelajaran yang dipikirkan oleh pendidik serta perencanaan peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ketika pendidik menerapkan materi melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik memiliki kemampuan untuk menemukan hal-hal baru, meniru pembelajaran dan memperhatikannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan November 2023 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 430 Pandoso. Peneliti menemukan kurangnya motivasi peserta didik dikarenakan penerapan media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru hanya menggunakan buku pelajaran saja sehingga menyebabkan peserta didik kurang fokus mendengarkan guru. Pada materi nama-nama malaikat beserta tugasnya terdapat beberapa kendala yaitu guru tidak menggunakan media sehingga peserta didik cenderung tidak mendengarkan apa yang guru ucapkan saat belajar

tentang nama-nama malaikat beserta tugasnya, kendala lainnya peserta didik susah dalam mengingat nama-nama malaikat beserta tugasnya sehingga peserta didik terkadang merasa bosan pada saat proses pembelajaran karena guru masih menggunakan metode itu-itu saja seperti metode ceramah, diskusi dan lain-lain sehingga dapat berdampak buruk bagi peserta didik.

Berdasarkan apa yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan media Smart Tree untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ada tiga kategori media pembelajaran yang berbeda audio, audio-visual, dan visual. Peneliti akan membuat media yang dapat dilihat dan diraba untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dan menerimanya. “Pengembangan Media Smart Tree Pada Materi Nama-Nama Malaikat Beserta Tugasnya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) 430 Pandoso” akan menjadi topik kajian. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik, terdapat materi dan gambar yang menarik perhatian peserta didik. Komponen dasar dari media Smart Tree ini antara lain kayu jambu, cat, triplek, karton, kertas berwarna, kawat, dan pot. Motivasi peserta didik untuk mempelajari materi nama-nama malaikat beserta tugasnya diharapkan meningkat dengan konten yang menarik ini.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian *ADDIE (Analyze, Design, Development, Evaluation)* penelitian ini melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan. Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya analisis kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Penelitian ini dilakukan di SDN 430 Pandoso dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III sebanyak 20 peserta didik serta 2 dosen IAIN Palopo sebagai validator media dan materi dan guru PAI sebagai validator ahli pembelajaran.

Dalam prosedur pengembangan terdapat langkah-langkah pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan tahap awal dari model *ADDIE* yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa maupun guru terhadap kegiatan pembelajaran. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis ketersediaan sumber belajar serta metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media Smart Tree. Setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, kemudian membuat produknya.

### 3. Tahap pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan media Smart Tree . Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain dengan penentuan konsep dari instrument yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan adalah media Smart Tree .
- b. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan media. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- c. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, serta angket untuk respon peserta didik.
- d. Validasi desain dilakukan berkaitan dengan media penunjang belajar berupa media pembelajaran Smart Tree . Validasi desain terdiri dari 2 tahap yaitu: uji ahli materi dan media. Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian.
- e. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah di revisi dan mendapat predikat baik. Maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

### 4. Tahap Implementasi

Tahap ini di sebut tahap uji coba produk dimana produk yang telah dinyatakan valid oleh validator siap untuk diuji cobakan. Implementasi ini dilakukan guna untuk mengetahui tingkat keefektifan media Smart Tree yang dikembangkan. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Smart Tree dilakukan uji coba. Uji coba akan diberikan angket motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif, evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahapan pengembangan untuk mengetahui kepraktisan pengembangan produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan 1)Wawancara: merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan Tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Penulis melakukan wawancara dengan guru PAI serta peserta didik kelas III SDN 430 Pandoso untuk memperoleh data serta menggali informasi lebih dalam mengenai masalah yang ada di sekolah. Sehingga hasil wawancara dapat memperkuat bahwa pengembangan media Smart Tree sangat dibutuhkan. 2). Lembar angket validasi: Angket validasi produk pada media pembelajaran Smart Tree memuat pertanyaan tertutup dan pertanyaan tertulis kepada validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran . Dengan jawaban sebagai berikut, valid (dapat digunakan tanpa revisi) di berikan skor 4, cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil) di berikan skor 3, kurang valid (tidak dapat digunakan) diberikan skor 2, dan tidak valid (terlarang digunakan)

diberikan skor 1, serta ditanggapi dengan memberikan saran pada kolom yang telah tersedia. 3). Lembar angket motivasi belajar: Angket motivasi belajar ini adalah data yang diperoleh sesudah melakukan uji coba produk. 4). Dokumentasi: Dokumentasi adalah data yang diperoleh oleh peneliti ketika melakukan kegiatan penelitian dilapangan. Data ini biasa berupa gambar-gambar atau foto-foto peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Smart Tree .

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif yaitu analisis data validitas dan analisis data keefektifitas media pembelajaran. Keabsahan materi media pembelajaran Smart Tree di uji dengan menggunakan statistic deskriptif setelah data terkumpul dengan menggunakan alat yang digunakan. Untuk menunjukkan keabsahan produk, data yang dikumpulkan dari hasil validasi validator dievaluasi. Masukan, komentar dan rekomendasi dari validator para ahli berfungsi untuk menyempurnakan hasil akhir.

Setap validator akan diberikan lembar validasi setiap intrumen untuk di isi dengan tanda centang pada skala 1-4 seperti berikut ini:

Skor 1 :Tidak Valid (Terlarang digunakan)

Skor 2 : Kurang Valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 3 : Cukup Valid (Tidak digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Masukan, kritik, dan saran dari kedua validator diperhitungkan saat menganalisis data validasi mereka. Temuan analisis diikuti saat produk sudah direvisi. Selain itu, validitas dapat ditentukan dengan menggunakan lembar validitas yang di isi oleh validator dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum s}{\sum Max} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

$\sum s$  = Jumlah skor dari validator

$\sum max$  = Skor maksimal

**Tabel 1. Kategori Kevalidan Produk**

<b>Presentasi</b>	<b>Kriteria</b>
0-35	Kurang
36-50	Valid
51-75	Cukup valid
76-100	Sangat valid

Analisis data keefektifan media pembelajaran Smart Tree dapat dilihat dari hasil instrument motivasi belajar, dimana angket ini diberikan kepada peserta didik

sesudah penggunaan media pembelajaran Smart Tree . Untuk melihat hasil motivasi peserta didik, digunakan analisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria skala motivasi belajar sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
25-43	Sangat rendah
44-62	Rendah
63-81	Sedang
82-100	Tinggi

## Hasil

Pada proses penelitian pengembangan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

### 1. Tahap Analisi (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap awal dari model ADDIE yang dilakukan didalam mengembangkan suatu produk. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan guru dan peserta didik.

Sebelum mengembangkan produk tersebut peneliti melakukan analisis secara mendalam mengenai kebutuhan guru yang bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi masalah atau hambatan yang dialami oleh guru dan peserta didik pada saat kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi dengan memberi instrument wawancara kepada guru dan memberi angket analisis kebutuhan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah produk yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan di sekolah tersebut. Adapun instrument pendidik terdiri dari 8 pertanyaan yang mencakup metode pembelajaran yang digunakan dan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari wawancara diperoleh informasi bahwa kegiatan proses pembelajaran guru menggunakan fasilitas media pembelajaran seperti buku paket yang membuat sebagian besar peserta didik sering merasa bosan, jenuh dan kurang memperhatikan. Sehingga membutuhkan pembelajaran seperti media lain yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan angket peserta didik terdiri dari 8 pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang mereka lakukan selama kegiatan pembelajaran. Responden penelitian ini terdiri dari 1 guru PAI dan untuk peserta didik terdiri dari 20 orang. Sehingga dari hasil angket tersebut, peneliti dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dan harapan guru dan peserta didik terkait produk pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.**

No	Item Pertanyaan	Presentasi Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar pendidikan agama islam	75%	25%
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku pendidikan agama islam yang disampaikan guru selama ini	75%	25%
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat di mengerti oleh anda	35%	65%
4.	Apakah dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan media pembelajaran	35%	65%
5.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran secara variatif (beragam)	20%	80%
6.	Apakah anda membutuhkan media yang menarik, terbaru, dan mendukung dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam	90%	10%
7.	Apakah anda pernah melihat atau pernah menggunakan media Smart Tree	15%	85%
8.	Apakah anda pernah mengetahui media Smart Tree	10%	90%

## 2. Tahap Desain (Desaign)

Pada tahap berikutnya adalah tahap design (perancangan), dimana pada tahap ini peneliti mulai merancang pembuatan media pembelajaran *Smart Tree*. Adapun tahap yang dilakukan peneliti yaitu:erancangan media pembelajaran Smart Tree

Merancang media pembelajaran Smart Tree dimana peneliti mulai membuat media Smart Tree dengan menggunakan bahan dan alat. Adapun bahan-bahannya yaitu tangkai kayu, tripleks, double tip, pembungkus berwarna, lem kertas, cet, karton, pita, gantungan temple, pot dan kawat. Sedangkan alat yang digunakan yaitu parang, gunting, kuas, pulpen, dan wadah kecil.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran *Smart Tree* pada materi nama-nama malaikat beserta tugasnya setelah dibuat maka langkah selanjutnya yaitu ujia validasi, ujia validasi ini dilakukan oleh validator yang merupakan dosen yang ahli dibidangnya masing-masing dengan menggunakan angket validasi yang sudah di siapkan. Uji validasi ini terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

#### a. Penilaian Ahli Media

Validasi produk media *Smart Tree* dilakukan oleh ahli media untuk memvalidasi media pembelajaran *Smart Tree* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya aspek materi, ilustrasi, kualitas, daya tarik, dan bahasa. Validasi produk materi pembelajaran PAI tentang Nama Malaikan Beserta Tugasnya dilakukan oleh ahli materi untuk memvalidasi materi pembelajaran PAI yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya materi, ilustrasi, kualitas, daya tarik dan bahasa. Sedangkan validator dedain pembelajaran yaitu guru PAI SDN 430 Pandoso. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya materi, kebahasaan, tampilan, kemudahan.

**Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media.**

No	Aspek yang dinilai	$\Sigma$ skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1.	Materi	9	12	90	Sangat valid
2.	Ilustrasi	6	12	60	Cukup valid
3.	Kualitas	5	12	50	Valid
4.	Daya tarik	6	12	60	Cukup valid
5.	Bahasa	10	12	100	Sangat valid
<b>Rata-Rata</b>			<b>73</b>		<b>Cukup valid</b>

Berdasarkan tabel 4, tentang data hasil validasi ahli media dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Smart Tree* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase 73%.

#### b. Penilaian Ahli Materi

Validasi produk media pembelajaran *Smart Tree* dilakukan oleh validator dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palopo. Sebagai ahli materi untuk memvalidasi media pembelajaran *Smart Tree* yang telah dibuat. Aspek penilaian yang menjadi dasar validasi diantaranya materi, ilustrasi, kualitas, daya tarik dan bahasa.

**Tabel 5. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi.**

No	Aspek yang dinilai	$\Sigma$ skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1.	Materi	12	16	120	Sangat valid
2.	Ilustrasi	7	16	70	Cukup valid
3.	Kualitas	8	16	80	Sangat valid
4.	Daya tarik	7	16	70	Cukup valid
5.	Bahasa	12	16	120	Sangat valid

<b>Rata-Rata</b>	<b>92</b>	<b>Sangat valid</b>
------------------	-----------	---------------------

Berdasarkan tabel 5, tentang data hasil validasi ahli materi dapat dilihat bahwa media *Smart Tree* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 92%.

c. Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan data angket yang telah diperoleh bahwa tingkat kelayakan media *Smart Tree* menurut ahli media adalah untuk dijadikan media pembelajaran.

**Tabel 6. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai	$\Sigma$ skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1.	Materi	17	20	85	Sangat valid
2.	Kebahasaan	8	8	100	Cukup valid
3.	Tampilan	16	16	87	Sangat valid
4.	Kemudahan	8	8	75	Cukup valid

<b>Rata-Rata</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat valid</b>
------------------	------------	---------------------

Berdasarkan tabel 6. tentang data hasil validasi ahli pembelajaran dapat dilihat bahwa media *Smart Tree* yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 92%.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implentation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini dilakukan setelah media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator. Selanjutnya ditahap ini akan dilakukan uji coba untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Smart Tree* melalui lembar angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik.

Keefektifan dari media pembelajaran *Smart Tree* dapat diukur dari hasil tes peserta didik angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Smart Tree*.

**Tabel 7. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik.**

No	Aspek Penilaian	Motivasi belajar peserta didik	Kriteria
1	Rasa Tertarik	87%	Tinggi
2	Keinginan/ Kesadaran	86%	Tinggi
3	Perasaan Senang	87%	Tinggi
4	Perhatian	88%	Tinggi
	Jumlah	348%	
	<b>Rata-Rata Persentase</b>	<b>87%</b>	<b>Tinggi</b>
	Peningkatan		38%

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir adalah tahap evaluasi. Dimana pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk melakukan setiap perbaikan yang ada pada setiap tahapan ADDIE. Sedangkan untuk evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Smart Tree yang dirancang untuk membantu peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran di sekolah sangat mendesak karena keterbatasan sumber belajar. Oleh karena itu, pengembangan Smart Tree dipandang sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pada tahap perancangan, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan pendidik, diikuti dengan desain awal media Smart Tree. Peneliti mengumpulkan berbagai bahan, alat, dan referensi untuk mendukung pengembangan produk ini. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar validasi dan angket motivasi belajar juga disiapkan untuk mengukur tingkat kevalidan dan keefektifan media. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan menghasilkan prototipe Smart Tree berdasarkan rancangan awal. Produk tersebut divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan para validator, media dinyatakan cukup valid dan siap untuk diimplementasikan.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada 20 siswa kelas III untuk mengukur efektivitas media menggunakan angket motivasi belajar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media Smart Tree berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Tahap akhir, yaitu evaluasi, mencakup evaluasi formatif untuk memperbaiki setiap tahap pengembangan dan evaluasi sumatif untuk menilai efektivitas produk secara keseluruhan. Berdasarkan hasil ini, Smart Tree dinyatakan sebagai media pembelajaran yang valid dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh Nurul Qomariyah dalam penelitiannya "*Pengembangan Media Smart Tree Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri*". Berdasarkan hasil penelitian tersebut yang dikumpulkan melalui angket validasi dan di uji cobakan pada anak Kelompok A di TKM NU 295 Roudlatun Nafilah Griya Peganden Asri dinyatakan valid. Bersumber pada hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media Smart Tree layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan uji validitas, dan produk yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh validator maka akan dilakukan uji coba untuk mengukur tingkat keefektifan media tersebut. Keefektifan media pembelajaran Smart Tree pada materi nama malaikat beserta tugasnya dilihat hasil sumatif yang dilakukan dengan melihat hasil motivasi belajar peserta didik yang diujicobakan menggunakan angket motivasi belajar. Jika dilihat pada tabel 4.6 dari hasil angket motivasi belajar diperoleh persentase 87% kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Smart Tree pada materi nama malaikat beserta tugasnya efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya penelitian yang dilakukan Nurmila, (2021) dalam penelitiannya "*Pengembangan Media Smart Tree Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran Ke Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 07 Manggelewa*" dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran Smart Tree

layak digunakan dalam pembelajaran terbukti melalui serangkaian uji coba oleh validasi ahli media dan ahli materi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan M. Isnani, Atika Puspita, Linda Sekar Utami, N.W.S. Darmayanti (2018) dalam penelitiannya “*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Tree Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 19 Mataram*” . dari hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Smart Tree layak digunakan karena telah memenuhi kriteria dari angket penilaian oleh validator ahli sehingga mengalami peningkatan motivasi belajar siswa SMPN 19 mataram.

Sehingga dari beberapa penelitian relevan diatas disimpulkan bahwa semua dari hasil penelitian yang ada dinyatakan valid sesuai dari hasil validasi yang dilakukan. Maka media pembelajaran *Smart Tree* pada materi nama malaikat beserta tugasnya di SDN 430 pandoso layak digunakan dalam proses pembelajaran. .

## Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Tree* pada materi nama-nama malaikat beserta tugasnya di kelas III SDN 430 Pandoso dengan tujuan memberikan dukungan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Media *Smart Tree* dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan guru dapat memastikan bahwa peserta didik berkonsentrasi dan fokus dalam proses pembelajaran. Media *Smart Tree* ini memiliki gambar dan warna yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menarik beberapa kesimpulan yakni media *Smart Tree* pada materi nama-nama malaikat beserta tugasnya di kelas III SDN 430 Pandoso dinyatakan layak berdasarkan penilaian diperoleh hasil dari ahli media 73% dengan kategori valid, ahli materi 92% dengan kategori sangat valid, dan ahli pembelajaran 87 % dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Tree* pada materi nama malaikat beserta tugasnya efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## Referensi

- Arifuddin. “Konsep Pendidikan Profetik (Melacak Visi Kenabian Dalam Pendidikan).” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 9.2 (2019)
- Bustanul Iman. “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Pada SMP Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare).” *Jurnal Istiqra* 7.1 (2019).
- Dhita Koesno, *10 Nama-Nama Malaikat dan Tugasnya Menurut Agama Islam*, (2024).
- Fakhrunnisaa, Nur. "Deskripsi Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Pengguna Media Pembelajaran Pop-Up Book." *Jurnal Konsepsi* 12.2 (2023)
- Hasriadi, St. Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin, Muh. Yamin, Muh. Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4.2 (2023).
- Iman, B. (2019). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan

- Komunikasi (Studi Pada SMP Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare). *Jurnal Istiqra*, 7(1).
- Munir Yusuf. "Manusia Sebagai Makhluk Pedagogik." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8.1 (2019)
- Nurul Qomariyah, "Pengembangan Media Smart Tree Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri" *JIEEC*, Vol,3,No,1 (Jauari 29,2021).<https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/2248>
- Syahrizal Akbar, Desy Oktarina Siahaan, Nazmi Ar Rahman, Elly Lumbansiantar, Dewi Hernawati Sihombing, *Media Smart Tree Dalam Pembelajaran Menulis PuisiI Siswa SMP HKBP SEI MATI Kelas VIII A Tahun Ajaran 2018/2019*,
- Yusril Samalanga, "Pengertian Malaikat, Nama, Tugas, Sifat dan Orang-orang yang didekati atau dijauhi oleh Malaikat," (2016)