

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PROMOSI PRODUK KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 2 BLITAR

Rika Zahroil Batul

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rikabatul@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Pohon Pintar pada kompetensi dasar Menerapkan Promosi Produk kelas X BDP di SMK Negeri 2 Blitar, mengetahui kelayakan media pembelajaran Pohon Pintar, dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran Pohon Pintar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D yang dibatasi pada tiga tahap yaitu *define*, *design* dan *develop*. Uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji kelompok kecil pada 8 siswa dan uji lapangan pada 20 siswa. Hasil validasi media diperoleh saran perbaikan yaitu dari ahli media berupa perbaikan pada kotak pintar, kartu daun dan buku panduan, sedangkan dari ahli materi berupa melengkapi materi sesuai dengan silabus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase dari validasi ahli media adalah 84,6% dengan kategori sangat layak dan rata-rata persentase dari validasi ahli materi adalah 82,7% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil angket respons peserta didik dari uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata persentase 93,06% dengan kategori sangat layak dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata persentase 93,89% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pohon Pintar, Promosi Produk

Abstract

The purpose of this research is develop Smart Tree learning media on the basic competencies of Applying Promotion Product Class X BDP in State Vocational High School 2 Blitar, knowing the feasibility of Smart Tree learning media, and to know the students responses to Smart Tree learning media. The kind of this research is research and development with a 4D development model which is limited to three stages, namely *define*, *design* and *develop*. The test was conducted twice, namely a small group test on 8 students and a field test on 20 students. The results of media validation obtained improvement suggestions, namely from media experts in the form of improvements to smart boxes, leaf cards and guidebooks, while from material experts in the form of completing the material in accordance with the syllabus. The results showed that the average value of the percentage of media expert validation was 84.6% in the very feasible category and the average percentage of material expert validation was 82.7% with very feasible categories. While the results of the questionnaire responses of students from small group test get an average percentage of 93.06% with a very feasible category and field trials obtained an average percentage of 93.89% with a very feasible category. So it can be concluded that the Smart Tree learning media is suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Smart Tree, Promotion Product

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu wujud dari tujuan pembangunan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengubah kepribadian seseorang agar menjadi lebih baik. Tujuan pendidikan nasional telah dirumuskan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik, serta membentuk karakter untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tujuan pendidikan nasional dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan dapat diwujudkan dengan adanya kerja sama antar komponen pendidikan yaitu guru, siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar. Peran guru dalam keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai salah satu usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang dikembangkan harus menarik agar dapat

menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Blitar diperoleh data bahwa peserta didik merasa kesulitan memahami dan menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan guru, karena terdapat istilah-istilah yang sulit untuk dipahami dalam materi mata pelajaran Marketing. Selain itu, peserta didik pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya mendengar dan mencatat materi yang dijelaskan guru. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Dra. Lilik Yuniarti Srihayati selaku guru mata pelajaran Marketing diketahui bahwa, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan media bagan dan papan tulis. Di setiap ruang kelas sudah tersedia *Liquid Crystal Display* (LCD), namun guru mata pelajaran Marketing lebih memilih menggunakan media bagan dan papan tulis karena memiliki keterbatasan keahlian di bidang teknologi. Sehingga, proses pembelajaran terasa kurang menarik serta peserta didik akan merasa jenuh dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran Pohon Pintar. Media pembelajaran Pohon Pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon, di mana batang dan rantingnya terdapat materi pembelajaran yang saling berkaitan. Menurut Wati (2016:21) media visual yang disajikan dalam bentuk yang menarik dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi, serta media visual juga menyajikan isi materi yang berkaitan dengan dunia nyata. Pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar ini dipilih karena pada pembelajaran mata Pelajaran Marketing di SMK Negeri 2 Blitar menggunakan media yang kurang bervariasi dan guru pengampu mata pelajaran Marketing memiliki keterbatasan di bidang teknologi.

Media pembelajaran Pohon Pintar digunakan dengan cara permainan secara berkelompok. Kelebihan dari media pembelajaran Pohon Pintar yaitu terdapat materi pembelajaran yang mencakup semua materi kompetensi dasar Menerapkan Promosi Produk dan media tahan lama sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Media pembelajaran Pohon Pintar didesain agar dapat menarik minat belajar peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar, peserta didik dapat turut aktif selama pembelajaran berlangsung, serta memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan sesama dan lingkungan sekitar.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk. (2014:6) media ialah perantara untuk mengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sutirman (2013:15) media ialah sarana fisik yang terdapat materi instruksional di lingkungan peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar. Sedangkan menurut Wati (2016:2) media ialah alat bantu yang untuk memberikan informasi.

Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berguna untuk mengantar pesan dari pengirim sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Menurut Danim (2013:7) media pendidikan ialah alat bantu untuk berkomunikasi antara guru dan siswa. Menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk mengantar pesan pada kegiatan pembelajaran sehingga menumbuhkan minat belajar siswa.

Media Pembelajaran Pohon Pintar

Media pembelajaran Pohon Pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Menurut Sadiman, dkk. (2014:37) bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang memiliki unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Menurut Daryanto (2013:120) bagan pohon ialah bagan yang memvisualkan suatu proses dari dasar. Menurut Munadi (2008:95) bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep.

Mata Pelajaran Marketing

Mata pelajaran Marketing adalah mata pelajaran yang ditempuh oleh siswa SMK program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Mata pelajaran Marketing adalah mata pelajaran baru yang terdapat pada Kurikulum 2013 Revisi yang diajarkan di kelas X yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2017/2018. Mata pelajaran Marketing terdapat sepuluh kompetensi dasar, salah satunya yaitu kompetensi dasar Menerapkan Promosi Produk. Pada kompetensi dasar ini terdapat 4 materi pokok yaitu pengertian promosi, tujuan promosi, bauran promosi dan strategi promosi. Dengan mempelajari kompetensi dasar ini diharapkan peserta didik mampu menerapkan promosi produk pada saat memasuki dunia kerja.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017:407) penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian

yang diterapkan untuk membuat sebuah produk serta mengevaluasi efektivitas produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat *four-D* (4D) diadopsi dari teori Thiagarajan (1947), terdiri dari tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Namun penelitian ini dibatasi pada tiga tahap yaitu sampai pada tahap *develop*, karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini yaitu hanya mengembangkan prototipe media yang dirancang.

Subjek uji coba yaitu peserta didik kelas X BDP 3 SMK Negeri 2 Blitar sebanyak 28 siswa. Terbagi menjadi dua kelompok uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil 8 siswa dan uji coba lapangan 20 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan antara lain 1) lembar validasi media, 2) lembar validasi materi, dan 3) lembar angket respons peserta didik. Lembar validasi media diberikan kepada dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (Unesa) selaku ahli media. Lembar validasi materi diberikan kepada dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga (Unesa) dan guru mata pelajaran Marketing SMK Negeri 2 Blitar selaku ahli materi. Sedangkan lembar angket respons peserta didik diberikan kepada subjek uji coba untuk mendapatkan tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penilaian pada lembar validasi media dan materi menggunakan skala Linkert sedangkan lembar angket respons peserta didik menggunakan skala Guttman. Data yang diperoleh dari validasi dan respons peserta didik dianalisis dengan rumus:

$$r = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil persentase kelayakan selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

Penilaian (%)	Kriteria Interpretasi
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Kurang Layak
0 – 20	Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2013:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D diadopsi dari teori Thiagarajan

(1947) yang terbatas pada tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop* karena penelitian ini hanya mengembangkan prototipe media pembelajaran. Tahap *define* terdiri dari lima langkah, yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil analisis awal diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang berperan aktif, peserta didik hanya mendengar dan mencatat penjelasan materi dari guru. Selain itu, peserta didik merasa kesulitan memahami dan menyampaikan kembali materi yang sudah disampaikan karena terdapat banyak istilah yang sulit dipahami. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Marketing media yang digunakan kurang beragam yaitu menggunakan media bagan dan papan tulis. Penggunaan media yang kurang menarik dan bervariasi dapat membuat peserta didik pasif dan jenuh.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan pengetahuan yang heterogen. Peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena hanya mendengar dan mencatat penjelasan materi dari guru. Peserta didik juga kurang antusias untuk bertanya terkait materi yang kurang dimengerti. Sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar agar berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada analisis tugas, peserta didik diberi tugas menyusun dan melengkapi materi yang terdapat pada media pembelajaran Pohon Pintar. Tugas tersebut diselesaikan dengan berkelompok. Penyelesaian tugas dilakukan dengan cara permainan beradu cepat mencari potongan materi yang selanjutnya ditempelkan pada media. Sedangkan hasil analisis konsep, materi yang disajikan dalam media yaitu materi promosi produk dari modul Marketing Jilid 2 oleh Ngadiman. Konsep materi disusun pada media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yaitu permainan dengan menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar yang mengajak peserta didik aktif dan berinteraksi dengan peserta didik lainnya dalam proses pembelajaran.

Langkah terakhir pada tahap *define* yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus mata pelajaran Marketing, serta untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan lebih berperan aktif mengikuti

kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar.

Tahap kedua yaitu tahap *design*. Langkah awal yang dilakukan yaitu menyusun materi dalam media pembelajaran yang menghasilkan 23 sub judul materi dan materi terbagi menjadi 77 potongan-potongan materi. Selanjutnya yaitu menentukan media yang akan dikembangkan dan panduan penggunaannya. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Pohon Pintar. Setelah media ditentukan, dilakukan pemilihan format yaitu terdapat 5 komponen yang terdiri dari papan media, kartu buah, kartu daun, kotak pintar dan buku panduan.

Langkah selanjutnya yaitu mendesain setiap komponen media. Papan media dibuat menggunakan papan *plywood* dengan ukuran 100cm x 120cm dan sisi depan dilapisi kain flanel putih. Pada papan media terdapat pola pohon dari kain flanel warna coklat dan judul media yang terbuat dari kain flanel berwarna-warni agar lebih menarik. Kartu buah didesain berbentuk buah jeruk dan kartu daun didesain berbentuk daun yang dicetak pada kertas *art paper* 260 gram. Sisi belakang kartu buah dan kartu daun diberi *velcro* untuk menempelkan pada papan media. Kotak pintar didesain berbentuk kubus terbuat dari kertas karton dan sisi luar dibungkus menggunakan kain flanel berwarna coklat. Buku panduan didesain dengan ukuran 10cm x 15 cm dan dicetak pada kertas HVS 80 gram. Media dirancang dengan menggunakan bahan yang memiliki kualitas yang baik dan tahan lama agar dapat digunakan berulang-ulang, pemilihan warna-warna cerah dilakukan agar penyajian media pembelajaran Pohon Pintar lebih menarik.

Tahap ketiga ialah tahap *develop*. Langkah-langkah yang dilakukan ialah validasi ahli materi dan media, perbaikan media dan uji pengembangan. Validasi ahli materi dilakukan oleh para ahli yaitu Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Dra. Lilik Yuniarti Srihayati selaku guru Marketing SMK Negeri 2 Blitar. Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd selaku dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Pada validasi ahli ini diperoleh data penilaian, komentar dan saran perbaikan terhadap media. Komentar dan saran perbaikan dari ahli materi yaitu 1) menambahkan contoh kasus untuk indikator menerapkan; 2) melengkapi materi sesuai dengan silabus. Sedangkan komentar dan saran perbaikan dari ahli media yaitu 1) menambahkan nomor pada kartu daun untuk mempermudah dalam memeriksa kelengkapan kartu daun; 2) menambahkan pembatas pada kotak pintar

untuk memisahkan antara kartu buah dan kartu daun; 3) ukuran buku panduan diperkecil agar dapat disimpan dalam kotak pintar.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli kemudian dilakukan perbaikan media pembelajaran Pohon Pintar dan ditunjukkan kembali kepada para ahli untuk dilakukan validasi untuk memperoleh penilaian kelayakan sebagai media pembelajaran. Kriteria kelayakan media mengadopsi teori pada Arsyad (2017:219) yang terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran Pohon Pintar:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No.	Variabel	Ahli Materi	Ahli Media
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	82%	85%
2.	Kualitas Instruksional	80%	86,7%
3.	Kualitas Teknik	90%	83,3%
Rata-rata Seluruh Variabel		82,7%	84,6%

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli materi diperoleh hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak. Indikator yang dinilai dalam variabel ini antara lain ketepatan, kelengkapan, dan kesesuaian dengan situasi siswa. Variabel kualitas Instruksional memperoleh persentase kelayakan dengan kriteria layak. Indikator yang dinilai yaitu memberi kesempatan belajar, kualitas sosial interaksi dan memberi dampak bagi siswa. Sedangkan variabel kualitas teknik memperoleh persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak. Indikator yang dinilai yaitu keterbacaan dan kualitas tampilan. Rata-rata hasil validasi oleh ahli media adalah 82,7%. Dari hasil validasi ahli materi tersebut kriteria kelayakan yang diperoleh yaitu sangat layak. Ketentuan kriteria kelayakan ini sesuai dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan Riduwan (2013:15) bahwa media dikatakan layak digunakan jika memperoleh nilai validasi sebesar $\geq 61\%$.

Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ahli media mendapatkan hasil bahwa variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase dengan kriteria sangat layak. Indikator yang dinilai yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan dan minat/perhatian. Variabel kualitas instruksional memperoleh persentase dengan kriteria sangat layak. Dalam variabel instruksional indikator yang dinilai yaitu memberi bantuan untuk belajar, kualitas sosial interaksi, dan dapat memberikan dampak bagi siswa. Variabel kualitas teknik memperoleh persentase dengan kriteria

sangat layak, indikator yang dinilai pada kelayakan kualitas teknik yaitu keterbacaan, kemudahan penggunaan dan kualitas tampilan. Dari hasil validasi media diperoleh total rata-rata sebesar 84,6% dengan kriteria sangat layak. Sesuai dengan pendapat Riduwan (2013:15) bahwa media dikatakan layak digunakan jika memperoleh nilai validasi sebesar $\geq 61\%$.

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa kriteria kelayakan media pembelajaran Pohon Pintar yaitu sangat layak. Hal ini disimpulkan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar pada kompetensi dasar Menerapkan Promosi Produk kelas X BDP SMK Negeri 2 Blitar dinyatakan layak dan dapat diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 2 Blitar.

Penilaian kelayakan media pembelajaran Pohon Pintar, selain diperoleh dari hasil validasi materi dan media, juga didapatkan dari respons peserta didik terhadap media pembelajaran. Respons peserta didik diperoleh dari uji coba. Proses uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil pada 8 siswa kelas X BDP 3 SMK Negeri 2 Blitar dan uji coba lapangan pada 20 siswa kelas X BDP 3 SMK Negeri 2 Blitar. Jumlah subjek uji coba yang digunakan ini sesuai dengan pendapat Gafur (2012:124) yaitu uji coba kelompok kecil dapat dilakukan kepada 5-8 orang, sedangkan uji coba lapangan dilakukan kepada sejumlah peserta didik secara lengkap, namun jika tidak memungkinkan dapat diambil sampel sejumlah 20-25 orang.

Kriteria penilaian yang digunakan adalah sesuai dengan skala Guttman yaitu "Ya" dan "Tidak". Berikut hasil perhitungan rata-rata persentase respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan:

Tabel 3. Hasil Respons Peserta Didik

No.	Variabel	Uji coba kelompok kecil	Uji coba lapangan
1.	Kualitas Instruksional	97,5%	97%
2.	Kualitas Teknik	87,5%	90%
Rata-rata Seluruh Variabel		93,06%	93,89%

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik dari uji coba kelompok kecil didapatkan hasil bahwa nilai persentase variabel kualitas instruksional memperoleh kriteria sangat layak. Hal ini karena peserta didik beranggapan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Sedangkan variabel kualitas teknik

memperoleh kriteria kelayakan sangat layak. Hal ini karena peserta didik beranggapan bahwa petunjuk penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar jelas dan mudah digunakan. Dari hasil angket respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai persentase keseluruhan sebesar 93,06% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik dari uji coba lapangan mendapatkan hasil bahwa nilai persentase dari variabel kualitas instruksional memperoleh kriteria sangat layak. Hal ini karena peserta didik beranggapan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi promosi produk. Sedangkan variabel kualitas teknik memperoleh persentase dengan kriteria sangat layak. Hal ini karena peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran Pohon Pintar dengan baik. Dari hasil angket respons peserta didik pada uji lapangan diperoleh total keseluruhan sebesar 93,89% dengan kriteria sangat layak. Sesuai dengan kriteria interpretasi yang dikemukakan oleh Riduwan (2013:15) bahwa jika media memperoleh nilai 61% hingga 80% dikategorikan layak, sedangkan hasil nilai yang diperoleh sebesar 81% hingga 100% dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan data hasil angket respons peserta didik yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, dapat disimpulkan media pembelajaran Pohon Pintar mendapat respons baik dari peserta didik dan media pembelajaran Pohon Pintar layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran pada kelas X BDP SMK Negeri 2 Blitar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2016) bahwa penggunaan media Pohon Pintar dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Sesuai dengan hasil validasi oleh ahli dan respons peserta didik pada uji coba media pembelajaran Pohon Pintar yang dikembangkan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran Pohon Pintar memperoleh kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X BDP di SMK Negeri 2 Blitar sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan perangkat 4D yang diadopsi dari teori Thiagarajan, yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Tahap *disseminate* tidak dilakukan karena disesuaikan dengan penelitian ini, yaitu mengembangkan prototipe media pembelajaran Pohon Pintar.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media mendapat rata-rata persentase sebesar 84,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi materi oleh ahli materi mendapat rata-rata persentase sebesar 82,7% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran Pohon Pintar dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran.
3. Hasil respons peserta didik terhadap media pembelajaran Pohon Pintar memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 93,06% dengan kriteria sangat layak pada uji coba kelompok kecil dan 93,89% dengan kriteria sangat layak pada uji lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar mendapatkan respons baik dari peserta didik, sehingga media pembelajaran Pohon Pintar dapat diterima dan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang diberikan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar Menerapkan Promosi Produk. Oleh sebab itu, disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran sejenis pada pelajaran lain, sehingga siswa dapat mempelajari materi yang lain dengan media yang dikembangkan.
2. Media pembelajaran Pohon Pintar yang dikembangkan merupakan media visual konvensional, diharap peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media sejenis yang berbasis digital untuk menyesuaikan dengan perkembangan jaman yang semakin maju di bidang teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danim, S. 2013. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Pratiwi, R. R., Witurachmi S., dan Jaryanto. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Pohon Pintar. *Tata Arta*, 2 (3): 1–10.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, Anung dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman. 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ruko Jambusari.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., dan Semmel, M. I. 1947. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.