

**PENGEMBANGAN MEDIA PON-PIN BAHASA INDONESIA BAGI
PEMBELAJARAN SINONIM DAN ANTONIM
DI SEKOLAH DASAR**

DOI: 10.26877/ijes.v4i2.19649

Efi Diana Lestari¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Suyitno³⁾.

¹²³ Fakultas Ilmu Pnedidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Konteks penelitian yang mendorong yaitu permasalahan peserta didik masih bingung perbedaan materi sinonim dan antonim dan pembelajaran guru belum menggunakan media. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu 1. Bagaimana pengembangan media Pon-Pin bahasa Indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar?, 2. Bagaimana Kelayakan media Pon-Pin Bahasa Indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar?. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana media Pon-Pin dan kelayakan media . Jenis penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development (R&D) ADDIE* yaitu subjek penelitian ini yaitu peserta didik dan guru kelas V SD Negeri Tobo. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, koesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian dari pengembangan media Pon-Pin Bahasa Indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim pada kelas V di Sd Negeri Tobo Kabupaten Blora sudah dilaksanakan dengan baik, namun belum maksimal dalam proses hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 95% dan ahli materi sebelum direvisi 80% sehingga sesudah direvisi 98%. kelayakan prosuk media Pon-Pin memperoleh 96% dan hasil angket respon peserta didik memperoleh 98% yang dikategorikan sangat layak digunakan. Berdasarkan penelitian ini, saran yang disampaikan yaitu saat mengajar guru harus menggunakan media pembelajaran sebab saat menggunakan media pembelajaran dapat menarik semangat peserta didik.

Kata Kunci: Pon-Pin, sinonim antonim, Bahasa Indonesia

History Article

Received 9 November 2024

Approved 23 November 2024

Published 29 November 2024

How to Cite

Lestari, Efi Diana, Ikha Listyarini, Suyitno. 2024. PENGEMBANGAN MEDIA PON-PIN BAHASA INDONESIA BAGI PEMBELAJARAN SINONIM DAN ANTONIM DI SEKOLAH DASAR. Title. Ijes, 4(2), 354-361

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi timur No. 24, Semarang

E-mail: ¹ efidianals7@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menyoroti bahwa perbedaan pemahaman siswa terhadap sinonim dan antonim menjadi salah satu fokus utama dalam konteks ini keberhasilan pembelajaran dipengaruhi dalam berbagai hal salah satu diantaranya keefektifan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru serta penggunaan media pembelajaran yang maksimal. Kurangnya pemilihan strategi yang sesuai dan penggunaan media belajar yang tepat dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kristiningrum, (2020). Bahwa keberhasilan pembelajaran salah satunya disebabkan pemilihan yang kurang tepat dalam penerapan strategi pembelajaran tidak sesuai atau tidak menggunakan alat sebuah media belajar yang optimal.

Media pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator atau penghubung dari sumber informasi kepada penerima informasi, sedangkan menurut Arsyad (2013: 3) dalam (Yusuf *et al*, 2020: 3) media adalah manusia, materi atau peristiwa yang dapat membangun suasana belajar peserta didik menjadi lebih menarik dan mampu membuat peserta didik paham terhadap materi sinonim dan antonim.

Media Pon-Pin (Pohon Pintar) merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengingat materi sinonim dan antonim, dalam media Pon-Pin yang berisi soal-soal yang disesuaikan dengan kompetensi Sekolah dasar. Media Pon-Pin terbuat dari papan kayu dengan ukuran panjang 70 cm dan lebar 60 cm, kawat, rumput palsu, pagar kayu, daun serta buah yang dicetak menggunakan kertas, perekat, solatip warna, kartu soal dan jawaban yang telah dicetak lalu dilaminating. Media Pon-Pin dibuat dengan desain yang menarik dengan tujuan untuk dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media Pon-Pin ini dapat diterapkan pada kelas V sekolah dasar.

Pada umumnya, di sekolah dasar proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga guru dianggap oleh peserta didik menjadi salah satu sumber ilmu utama. Akibat dari pembelajaran yang seperti ini kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena menempatkan peserta didik kurang aktif dan hanya menjadi suatu objek dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Fitri Dwi Lestari, S.Pd yang merupakan guru kelas V SDN Tobo Kabupaten Blora mengatakan bahwa siswa Sekolah dasar kelas V masih bingung atau belum memahami secara betul terkait materi pembelajaran sinonim dan antonim, serta guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga kurang dapat menarik siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan suasana menyenangkan atau membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dea Monika, *et al.*, (2020) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengurangan”. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa Pon-Pin. Dalam penelitian ini tentunya memiliki sebuah kesamaan dan perbedaan, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama membuat atau mengembangkan sebuah produk media

pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada materi, hasil fisik produk yang dikembangkan, subjek penelitian dan tempat penelitian.

Adanya permasalahan yang nyata tersebut, maka peneliti ingin merumuskan judul dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pon-Pin Bahasa Indonesia bagi Pembelajaran Sinonim dan Antonim di Sekolah Dasar.”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE Sugiyono (dalam Feri:2020). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang harus diuji kelayakan hal ini didefinisikan oleh Sugiyono (dalam Rengganis *et al.*, 2022: 71). Metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang cocok digunakan untuk penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan sebuah produk baru/*something new* atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada atau telah ditemukan sebelumnya (Saputro, 2021: 7).

Subjek penelitian ini terdiri dari guru kelas dan 27 siswa kelas V SD Negeri Tobo Kabupaten Blora. penelitian menggunakan Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapat dari pengembangan media Pon-Pin Bahasa Indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim pada kelas V di SD Negeri Tobo Kabupaten Blora. Dalam penelitian ini harus melewati proses validasi ahli media dan ahli materi sehingga media pembelajaran layak digunakan atau di uji coba ke peserta didik.

Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dalam analisis deskriptif ini berupa hasil wawancara, observasi, dan respon ahli media dan ahli materi yang akan diolah menjadi deskriptif kuantitatif dengan penyajian data berupa komentar dan saran. Sedangkan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan angket validasi, angket respon guru dan angket respon siswa terkait media pembelajaran Pon-Pin data ini disajikan dalam bentuk angka yang diperoleh oleh kuesioner validasi ahli dan dapat diukur menggunakan rating scale.

Tahapan Pengembangan Model ADDIE dapat diuraikan dalam tahapan pengembangan model ADDIE dengan tahap analisis yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti mengembangkan media dapat membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim kelas V SD Negeri Tobo.

Media Pon-Pin (Pohon Pintar) ini dibuat menyerupai tiruan pohon yang dirancang khusus sebagai alat peraga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran materi sinonim dan antonim. Pon-Pin ini dikembangkan agar pembelajaran lebih variatif atau menarik, dan media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sinonim dan antonim bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Tobo. Beberapa komponen yang peneliti desain khusus

agar dapat menarik peserta didik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Di antara elemen yang digunakan oleh peneliti sebagai daya tarik peserta didik terdapat pohon yang menyerupai pohon buah apel. Dalam media Pon-Pin terdapat gambar daun dan buah apel. Hal ini membuat siswa tertarik dalam menemukan sinonim dan antonim dalam kotak yang telah disediakan guru. Selain itu, terdapat bunga diatas rumput menambah kesan warna menjadi lebih menarik pada media Pon-Pin tersebut, sehingga dapat merangsang siswa untuk melihat mengamati dan menempelkan soal dan jawaban pada media Pon-Pin tersebut, sehingga media ini menampilkan kesan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Fitri Dwi Lestari, S.Pd diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran peserta didik kurang fokus dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik merasa kebingungan membedakan antara sinonim dan antonim, peserta didik sehingga merasa bosan dan kurang bersemangat karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung

Analisis kebutuhan guru kelas V SD Negeri Tobo Kabupaten Blora memperoleh informasi bahwa diperlukannya media pengembangan Pon-Pin (Pohon Pintar) dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa di SD Negeri Tobo belum terdapat media Pon-Pin dan belum pernah ada yang menerapkan pembelajaran dalam materi sinonim dan antonim.

Peneliti memberikan angket kebutuhan siswa kepada kelas 5 SD Negeri Tobo dengan jumlah sampel 27 siswa. Tujuan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui gambaran media yang akan dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil analisis yang dilakukan peneliti terkait penyebaran angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa: (1) 72% siswa menyukai materi yang diajarkan oleh guru, (2) 100% siswa menyatakan bahwa guru tidak menggunakan media dalam materi sinonim dan antonim, (3) 100% bahwa siswa senang saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Pon-Pin, (4) 100% bahwa media pembelajaran yang digunakan guru terlihat jelas dan mudah digunakan, (5) 100% siswa suka terhadap tampilan media pembelajaran yang berwarna, (6) 100% siswa berpendapat bahwa adanya media pembelajaran dapat mempermudah dan menyerap materi yang diajarkan, (7) 100% bahwa siswa suka media pembelajaran yang berbentuk Pon-Pin (Pohon Pintar) materi sinonim dan antonim. (8) 100% dalam angket tersebut siswa menjawab guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk pohon pintar materi sinonim dan antonim, (9) 100% siswa menjawab dalam angket bahwa tertarik jika gurunya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk Pon-Pin (Pohon Pintar) materi sinonim dan antonim, (10) 100% siswa menjawab bahwa perlunya dibuat media pembelajaran Pon-Pin (Pohon Pintar) materi sinonim dan antonim untuk mempermudah pembelajaran. Dari hasil analisis angket kebutuhan siswa bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran pada materi sinonim dan antonim bahasa Indonesia. Maka, siswa memerlukan media pembelajaran Pon-Pin (Pohon Pintar) dalam pembelajaran.

Validasi pada penelitian ini terdapat 2 validator, validator ini merupakan dosen validasi ahli media dan ahli materi, dosen validasi yang untuk ahli media bernama Choirul Huda, M. Si., M.Pd. dan dosen validasi ahli materi bernama Muhammad Arief Budiman, S.Pd., M.Pd merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang. Dalam proses validator media dan validator materi ada sebuah revisi sehingga media pembelajaran dapat dikategorikan layak digunakan untuk peserta didik. merupakan desain pertama pembuatan media Pon-Pin (Pohon

Pintar) sebelum melakukan revisi, pada saat melakukan uji validasi oleh validator ahli materi dan ahli media agar media Pon-Pin menjadi lebih baik ternyata terdapat sebuah revisi. Pada bagian materi yang akan diterapkan saat proses pembelajaran oleh dosen validator ahli materi terdapat masukan bahwa harus membuat tempat untuk soal dan jawaban, perekat kurang kuat, perbaiki kata-kata yang salah pada penulisan soal sesuai dengan jumlah apel yang ada di media Pon-Pin. Pada bagian media mendapat masukan oleh ahli media perlu ditambah spesifikasi produk dan bagian materi perlu diperhatikan dalam penulisannya.

Media Pon-Pin (Pohon Pintar) yang telah direvisi sesuai dengan arahan dan solusi oleh dosen ahli materi dan ahli media, untuk perbaikan pada bagian desain produk tetap sama tidak ada perubahan sama sekali yang perlu diubah sesuai arahan validator baik ahli materi dan ahli media yang awalnya letak perekat pada buah apel dan daun untuk menempelkan soal agar peserta didik tidak bingung sehingga dijadikan satu pada buah apel semua, perekat yang awalnya tidak kuat menjadi kuat karena sudah diperbaiki, perbaikan penulisan soal dan jawaban pada materi sinonim dan antonim, penambahan soal yang awalnya cuma berjumlah 8 soal disarankan membuat soal sesuai dengan jumlah buah apel pada media Pon-Pin, yang awalnya pada bagian depan tidak ada gambar tentang spesifikasi produk diperbaiki peneliti agar ada spesifikasi produk secara detail. Media Pon-Pin (Pohon Pintar) ini diperbaiki atau direvisi guna untuk mendapatkan hasil akhir dalam suatu media yang akan dikembangkan dengan kriteria layak atau valid digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang sesuai. Dari hasil pengisian angket validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validator Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Indikator	Total skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Keterbacaan Produk	2	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Penggunaan Produk	6	29	30	$\frac{29}{30} \times 100\% = 96\%$	Baik Sekali
3.	Tampilan Produk	8	37	40	$\frac{37}{40} \times 100\% = 92\%$	Baik Sekali
Jumlah Total			76	80	$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\% = \frac{76}{80} \times 100\% = 95\%$	Baik Sekali

Tabel 2. Hasil Validator Ahli Materi Sebelum Direvisi

No	Aspek	Jumlah Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	5	20	25	$\frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$	Baik
2.	Kelayakan Produk	7	28	35	$\frac{28}{35} \times 100\% = 80\%$	Baik
3.	Penyajian Produk	3	12	15	$\frac{12}{15} \times 100\% = 80\%$	Baik
4.	Keunggulan Produk	2	8	10	$\frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$	Baik
Jumlah Total			68	85	$P = \frac{\sum x}{\sum xt} \times 100\% = \frac{68}{85} \times 100\% = 80\%$	Baik

Tabel 3. Hasil Validator Ahli Materi Sesudah Revisi

No	Aspek	Jumlah Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Kesesuaian Materi	5	25	25	$\frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Kelayakan Produk	7	35	35	$\frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
3.	Penyajian Produk	3	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Produk	2	10	10	$\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
Jumlah Total			84	85	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{84}{85} \times 100\% = 98\%$	Baik Sekali

Instrument validitas digunakan dalam bentuk penilaian oleh ahli media dan ahli materi dengan produk media Pon-Pin. Hasil dari penelitian instrument validasi tersebut yang akan menentukan valid dan tidak valid media Pon-Pin. Pada instrument validasi ini terdapat beberapa butir pertanyaan yang dicantumkan dengan disediakan jawaban. Dalam pengisian jawaban para ahli dapat memberikan tanda *check list* (\checkmark) pada nomer yang dianggap sesuai dengan penelitian.

Setelah produk yang telah divalidasi selesai selanjutnya tahap implementasi, penelitian ini mengimplementasikan media Pon-Pin melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas V SDN Tobo Kabupaten Blora. Kemudian penilaian guru dan respon siswa membantu peneliti untuk mengetahui kepraktisan media Pon-Pin yang telah dikembangkan. Tahapan ini dimulai dari memberikan soal kemudian peserta didik diminta untuk mempraktikkan di depan kelas dilanjut pemberian angket respon peserta didik. Tahap implementasi merupakan langkah nyata dalam proses pembelajaran, dimana produk yang dikembangkan dapat diterapkan sesuai dengan kegunaannya.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1.	Penyajian	3	15	15	$\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$	Baik Sekali
2.	Pemahaman	2	9	10	$\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$	Baik Sekali
3.	Kompetensi	3	14	15	$\frac{14}{15} \times 100\% = 93\%$	Baik Sekali
4.	Keunggulan Media	7	34	35	$\frac{34}{35} \times 100\% = 97\%$	Baik Sekali
Jumlah Total			72	75	$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$	Baik Sekali

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No Soal	($\sum x$) Jumlah Responden	($\sum xi$) Jumlah Ideal	Presentase
1	27	27	100%
2	27	27	100%
3	26	27	96%
4	27	27	100%
5	27	27	100%
6	27	27	100%
7	27	27	100%
8	27	27	100%
9	25	27	92%
10	27	27	100%
11	27	27	100%
12	25	27	92%
13	26	27	96%
14	25	27	92%
15	26	27	96%
Jumlah	396	405	98%

Selanjutnya tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap ini melalui hasil pengembangan penggunaan media Pon-Pin yang telah dibuat peneliti sebagai media pembelajaran. Sesudah melakukan praktik peneliti membagikan angket respon peserta didik dan angket respon guru agar mengetahui hasil produk yang telah diuji cobakan. Dari hasil ujicoba produk tersebut dapat diketahui bahwamengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket tanggapan respon berisi tabel pertanyaan yang terdiri atas 15 pertanyaan yang dijawab “Ya” atau “TIDAK” sesuai dengan penilaian peserta didik dan pengisian angket respon guru terhadap media Pon-Pin sesudah uji coba produk. Evaluasi yang dilakukan peneliti perbaikan produk yang didapat angket yang diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi agar media yang akan diuji cobakan dapat dikategorikan valid atau layak digunakan atau dipraktikkan kepada peserta didik.

Pengembangan media Pon-Pin (Pohon Pintar) ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sinonim dan antonim Bahasa Indonesia pada kelas V SD Negeri Tobo Kabupaten Blora, serta dapat memberikan motivasi kepada guru bahwa pada saat mengajar menggunakan media pembelajaran sangat membantu kelancaran dalam proses pembelajaran.

Langkah selanjutnya yaitu validasi terhadap media pembelajaran yang peneliti akan terapkan saat penelitian nanti. Sebelum penerapan media pembelajaran di SD Negeri Tobo peneliti perlu menguji kelayakan terhadap media yang akan peneliti gunakan dengan validator bidang ahli media dan ahli materi dengan itu, mengajukan sebuah pertanyaan berdasarkan indikator yang telah dibuat sampai media yang akan digunakan layak digunakan atau valid. Dari pengujian media tersebut peneliti melewati beberapa tahap revisi mulai dari materi dan media sesuai dengan saran atau masukan oleh dosen validasi ahli materi dan media. Dari hasil perhitungan penilaian angket ahli media memperoleh nilai 95% berkategori

“baik sekali” dan ahli materi sebelum direvisi memperoleh nilai 80% dikategorikan “baik” sesudah direvisi oleh peneliti memperoleh nilai 100% dapat dikategorikan “baik sekali”.

Hasil analisis angket respon guru setelah menggunakan media Pon-Pin (Pohon Pintar) dengan menggunakan pedoman *skala likert* dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa media Pon-Pin (Pohon Pintar) sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sesuai karakteristik SD, media awet dan tidak mudah rusak, media mudah digunakan saat penyampaian materi. Hasil penyampaian angket respon guru memperoleh hasil 96% dapat dikategorikan “baik sekali”.

Keberhasilan pengembangan media Pon-Pin (Pohon Pintar) pada kelas V SD Negeri Tobo Kabupaten Blora dapat diketahui hasil penelitian kevalidan oleh ahli media, angket respon guru, angket respon siswa dengan perolehan nilai yang termasuk dikategorikan layak, maka dari itu pengembangan media Pon-Pin pada materi sinonim dan antonim Bahasa Indonesia memenuhi kriteria valid, reliabel dan praktis dalam pembelajaran di SD Negeri Tobo kabupaten Blora.

Media pembelajaran Pon-Pin (Pohon Pintar) memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu media ini awet digunakan beberapa kali karena menggunakan barang-barang yang mempunyai kualitas awet dan tidak mudah rapuh, desain yang bagus dengan perpaduan warna yang menarik sehingga peserta didik dapat bersemangat. Selain ada kelebihan pasti ada sisi kelemahannya, kelemahan dari media ini yaitu menghabiskan biaya saat membuat media ini, tidak semua orang bisa membuat media ini. Maka, dari itu sisi kelemahan yang media Pon-Pin miliki dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran pada materi sinonim dan antonim bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Pengembangan media Pon-Pin (Pohon Pintar) yang dipraktikkan di kelas V SD Negeri Tobo memperoleh kriteria sangat baik dan praktis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media Pon-Pin telah layak dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim sehingga dapat menarik dan menambah semangat peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Kristiningrum. 2020. Pengembangan Media X-Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah dasar tentang Perkalian. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*.
- Yusuf, Y., Setyorini, R., Rachmawati, R., Sabar, Tyaningsih, R. Y., Nuramila. 2020. *Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Media Publishing
- Dea Monika, Siti Quratul Ain, Fitriana Yolanda. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Pon-Pin Pada Mata Pelajaran Matematika Pengurangan Kelas 1 SDN 115 Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Feri Ardiansah., Duah Rina Miftakhi. 2020. *Pengembangan Buku Ajar Dengan Model ADDIE Pada Mata Kuliah Manajemen Teknologi Pendidikan*.
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P., Kasta, G. 2022. *Penelitian dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Saputro, B. 2021. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research&Development) Bidang Manajemen pendidikan IPA*. Lamongan: Acamedia Publication