

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR 3 DIMENSI
TERHADAP KETERAMPILAN MENJELASKAN PROJEK
PADA MATERI METAMORFOSIS KUPU-KUPU DI
SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA**

ARTIKEL

Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DESI NOVITA

NPM: 2102090092



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Desi Novita
NPM : 2102090092
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A+) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



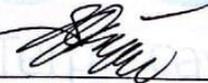
Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

1. 

2. Mawar Sari, S. Pd, M. Pd., AIFO- Fit

2. 

3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri Np. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Desi Novita
NPM : 2102090092
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Sudah layak di sidangkan.

Medan, 18 Maret 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri Np. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Desi Novita
NPM : 2102090092
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
26/12 - 2024	Diskusi terkait Jurnal yang akan di Publish	
02/01 - 2025	Revisi Jurnal bersama dosen pembimbing	
10/01 - 2025	Submit Jurnal	
20/02 - 2025	Revisi dari tumah Jurnal	
09/03 - 2025	Publish Jurnal	
20/03-2025	Acc Sidang	

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri Np. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DESI NOVITA
NPM : 2102090092
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR 3
DIMENSI TERHADAP KETERAMPILAN MENJELASKAN
PROJEK PADA MATERI METAMORFOSIS KUPU-KUPU DI
SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR 3 DIMENSI TERHADAP KETERAMPILAN MENJELASKAN PROJEK PADA MATERI METAMORFOSIS KUPU-KUPU DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA" adalah bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan,



DESI NOVITA

NPM: 2102090092

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Alhamdulillah, Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat melaksanakan penulisan artikel saya yang berjudul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR 3 DIMENSI TERHADAP KETERAMPILAN MENJELASKAN PROJEK PADA MATERI METAMORFOSIS KUPU KUPU DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA.

Artikel ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama proses penyusunan artikel penelitian ini, saya mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak . Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terkait yaitu:

1. Kepada bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Kepada Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas PGSD FKIP, Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian artikel penulis.
3. Kepada Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas PGSD FKIP, Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian artikel penulis.

4. Kepada Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum. selaku Wakil Dekan III Fakultas PGSD FKIP, Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Penguji Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian artikel penulis. Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Kepada Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd. M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan selaku dosen pembimbing saya yang telah bersedia meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk memberikan arahan dan bimbingan nya kepada penulis, terimakasih juga atas saran-saran serta nasehat yang diberikan kepada penulis, sehingga penelitian dan artikel ini berjalan dengan baik.
6. Kepada bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian artikel penulis.
7. Kepada dosen penguji saya, Bapak Dr. Irfan Dahnia, S.Pd. yang telah bersedia memberikan saran dan juga bimbingan nya kepada penulis, dan sudah menjadi penguji sekaligus pembimbing saya dalam penyempurnaan penulisan artikel penelitian ini.
8. Kepada ibunda penulis Ibu Syahria, pintu surgaku, beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, tapi semangat, motivasi, serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terima kasih untuk cinta yang tidak habis habisnya, terima kasih telah menjadi rumah terbaik untuk pulang bagi penulis.
9. Kepada cinta pertama dan panutan penulis, ayahanda Bukhari beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik anak perempuan satu satunya (penulis), memberikan motivasi semangat

yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai di titik ini.

10. Kepada Bunda penulis, Bunda Popi Afriani S.Pd.,Gr terima kasih telah mengarahkan penulis dan memotivasi penulis dalam dunia perkuliahan serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Kepada saudara tercinta, Abang penulis, Rian Syah Putra, Uda penulis, Alfi Syahrin, dan adik penulis, Rayhan Hanafi, terimakasih karena selalu memberikan support yang tiada hentinya dan selalu mengingatkan untuk terus selalu semangat dalam menyelesaikan studi hingga selesai.
12. Kepada Adik-adik kecil penulis, Arumi Nasha Piandra dan Shauma Nashwa Piandra, Terima kasih telah hadir di kehidupan penulis yang tidak memiliki adik perempuan ini. Terima kasih telah mengisi kekosongan hidup penulis karna tidak memiliki adik perempuan. Terima kasih telah menjadi pelipur lara penulis disaat hampir menyerah. Dan terima kasih atas kelucuan kelucuan kalian yang membuat penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Walaupun tidak terlahir dari Rahim yang sama tapi penulis mencintai kalian melebihi segalanya.
13. Kepada teman penulis dibangku perkuliahan, Nadia, Fadillah Az-zahra, Annisya A. Alafanta yang selalu kebersamai dalam 4 tahun ini, terima kasih atas segala bantuan, waktu, support dan kebaikan yang diberikan kepada penulis. Terima kasih banyak telah membantu penulis dari maba hingga dalam proses penulisan naskah ini.
See you on top gays.
14. Kepada diri sendiri Desi Novita terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri mu sendiri sampai dititik ini, walau sering kali merasa putus atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih karna telah memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penulisan artikel

ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri berbahagialah selalu dimana pun berada Desi Novita. Apapun kurang dan lebih mu mari merayakan diri sendiri.

Volume 6, Nomor 11, November 2023

eISSN 2614-8854

Jiip

JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan	Vol. 6	No. 11	Hal. Start at 8447	Dompu November 2023	eISSN 2614-8854
----------------------------------	--------	--------	-----------------------	------------------------	--------------------

Terakreditasi LIPI Nomor: 0005.26148854/JI.3.1/SK.ISSN/2018.02
SK Akreditasi Jurnal Oleh RISTEK-BRIN Nomor:105/E/KPT/2022, Tanggal: 7 April 2022 (Peringkat:SINTA 4)

Alamat: Kampus STKIP Yapis Dompu
Jln. STKIP Yapis Dompu, No. 1, Sorisakolo, Dompu,
Nusa Tenggara Barat
Website: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
Email: redaksi@jiip.stkipyapisdompu.ac.id
Contact: +6285253190336

Penyunting Ahli:
Denok Sunarsi, S.Pd., M.M., CHT.
Fathirma'ruf, M.Kom.
Budiman, M.Pd.
Asmedy, M.Pd.

Browser tabs: WhatsApp, jlip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, REVISI_1_SEMPRO NADI/AAAAA, jipstkipyapisdompou.ac.id/jip/index.php/jlip/index

Analisis Dampak Kebijakan Retribusi Parkir terhadap Pendapat Asli Daerah (PA) Kota Ambon
Jechline Saharaya, Jusuf Madubun, Samson Laurens
DOI : <https://doi.org/10.54371/jip.v8i3.7420> 3203-3208
Abstract Views: 0 | Downloaded: 0
DOWNLOAD

Implementasi Karakter Mandiri melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar
Turasmi Turasmi, Triik Haryadi, Supriyono PS
DOI : <https://doi.org/10.54371/jip.v8i3.7435> 3209-3216
Abstract Views: 0 | Downloaded: 0
DOWNLOAD

Pengaruh Media Pembelajaran Pohon-Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Proyek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia
Desi Novita, Suci Perwita Sari
DOI : <https://doi.org/10.54371/jip.v8i3.7433> 3217-3222
Abstract Views: 0 | Downloaded: 0
DOWNLOAD

Windows taskbar: Search, 21:17, 17/03/2025



Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Desi Novita¹, Suci Perwita Sari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: novitadesi185@gmail.com, suciperwita@umsu.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-01-10 Revised: 2025-02-20 Published: 2025-03-09	This research aims to examine the influence of the 3-dimensional Smart Tree Learning Media on Project Explaining Skills on Butterfly Metamorphosis Material at the Kepong Guidance Studio, Malaysia. This research uses quantitative research methods with ex post facto research methods. To see the effect of using 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills. Which involved grade III students at Sanggar Guidance Kepong, Malaysia. The data analysis techniques used in this research include requirements tests (Validity Test and Reliability Test) and hypothesis tests (one sample t-test). The results of the one sample t-test obtained a sig value. 2-tailed is 0.000 less than 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0.05) meaning H_a is accepted and H_o is rejected, so there is an influence of 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills.
Keywords: <i>Students; 3 Dimensional Smart Tree Learning Media; Project Explaining Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-01-10 Direvisi: 2025-02-20 Dipublikasi: 2025-03-09	Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian ex post facto. Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Yang melibatkan siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji persyaratan (Uji Validitas dan Uji Reabilitas) dan uji hipotesis (Uji one sample t-test). Hasil uji one sample t-test diperoleh nilai sig. 2-tailed adalah 0.000 kurang dari 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya H_a diterima dan H_o ditolak, maka terdapat pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek.
Kata kunci: <i>Siswa; Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi; Keterampilan Menjelaskan Projek.</i>	

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang cenderung terhadap alam dan juga makhluk hidup sehingga yang memiliki kecenderungan naturalis akan lebih merasa senang dan semangat belajar IPA (Zuleni & Marfilinda, 2022). Ilmu pengetahuan alam sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang baik tentunya didapat dari tenaga pendidik atau guru yang berkompoten sebagai faktor utama keberhasilan pendidikan. Di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa tugas utama seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru mempunyai arti penting dalam pendidikan, yaitu tugas dan tanggung jawabnya untuk dapat mencerdaskan anak didiknya. Keberhasilan dalam mengajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan, kelengkapan

fasilitas atau lingkungan belajar, tetapi juga keterampilan menjelaskan yang dimiliki peserta didik (Lisnawati & Rohita, 2022). Keterampilan menjelaskan sangat penting dikuasai oleh peserta didik. (Rosida et al., 2023) menyatakan keterampilan menjelaskan peserta didik sangat diperlukan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta untuk melatih nalar dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, keterampilan menjelaskan sangat penting dikuasai oleh peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Handayani et al., 2020) keterampilan menjelaskan memiliki arti yang sama seperti komunikasi, sehingga melalui keterampilan guru dalam menjelaskan diharapkan murid dapat mengerti penjelasan dari guru se jelas-jelasnya. Peserta didik diharapkan untuk dapat menjelaskan apa yang telah dirancang secara sistematis dan juga dapat menyajikan menggunakan *tone*, ekspresi dan penggunaan kata sesuai dengan tingkatan pada murid. Keterampilan ini harus terus diasah oleh peserta

didik agar dapat memahami setiap pembelajaran yang diajarkan. Sedangkan menurut (Luthfiah & Mustakim, 2024) keterampilan menjelaskan adalah keterampilan menjelaskan meliputi kejelasan, dapat dibantu dengan menggunakan contoh atau ilustrasi, penekanan serta umpan balik. Keterampilan menjelaskan peserta didik akan berpengaruh terhadap pemahamannya.

Jadi dapat di simpulkan bahwa keterampilan menjelaskan adalah kejelasan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam menciptakan pemahaman terhadap materi yang di sampaikan. Dalam pembelajaran seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang agar peserta didik dapat mendalami keterampilan menjelaskan melalui materi-materi yang di pelajari. Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Fungsi media pembelajaran ialah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Ahmad Landong, 2024) media pembelajaran sebagai alat pendukung pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pendukung seperti buku cetak. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran 3 dimensi, semakin berkembang dan digunakan secara luas untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit digambarkan melalui teks atau gambar dua dimensi saja. Salah satu media pembelajaran yang saat ini populer adalah Pohon Pintar 3 Dimensi. Menurut (Sari, 2024) Penggunaan pohon pintar 3 dimensi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menjelaskan dan juga siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang akan di sampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran ialah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Anafi et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan

menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu kupu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain: Bagi peneliti bermanfaat untuk menentukan upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa melalui media pohon pintar 3 dimensi, menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bagi Guru, guru dapat memperbaiki proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan kompetensi profesional, guru memperoleh gambaran penerapan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dalam upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa.

Bagi Siswa penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mengasah keterampilan menjelaskan.

Bagi Sekolah penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, memberikan peningkatan kompetensi profesional bagi guru, memberikan perbaikan proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan peneliti lain, seperti sebagai salah satu referensi media pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran pada jalur pendidikan khususnya untuk materi IPA di SD, selain itu untuk menambah temuan serta rancangan di bidang pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Pada siswa kelas III pada rentang waktu semester I (ganjil) tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini memberikan perlakuan Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada kelas III Sanggar Bimbingan Kepong. Populasi tersebar di satu kelas yang berjumlah 10 siswa.

Terdapat tiga metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat (uji validitas dan reabilitas) dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t one sample test dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Uji validitas dilakukan untuk menguji apakah data valid atau tidak. Data dapat

Dari tabel di atas diketahui nilai α 0,954 angket memiliki tingkat reabilitas yang tinggi jika koefisien yang diperoleh $0,954 > 0,60$ dan juga bisa menggunakan perhitungan dengan membandingkan nilai $r_{tabel} = 0,632$. Maka dapat disimpulkan bahwa α (0,954) $>$ r_{tabel} 0,632 yang artinya item-item butir soal angket dapat dikatakan reable atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test					
Test Value = 0					
T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Hasil	8.813	9	.000	40.000	29.73 50.27

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ (sig, 2-tailed $<$ $0,05$). Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan rata rata keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu-kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, responden yang terlibat adalah seluruh siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong Malasia. Siswa di sekolah tersebut sangat bervariasi, baik dalam karakteristik pribadi maupun dalam ranah kognitif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk dapat mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dimulai dengan pengenalan materi metamorfosis kupu-kupu oleh guru. Selanjutnya, guru mengajak siswa membuat pohon pintar 3 dimensi yang terdapat langkah langkah metamorfosis kupu kupu di setiap ranting pohon. Kemudian siswa menjelaskan projek yang telah dilakukan secara berkelompok di depan kelas. Lalu, guru menjelaskan lagi materi dan mengevaluasinya.



Gambar 1. Media Pohon Pintar 3 Dimensi

Pengertian pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras dan besar dan bagian sedangkan pengertian pintar yaitu pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan Mahir mengerjakan sesuatu. Media Pohon pintar yaitu suatu media sebatang pohon yang dibentuk semenarik mungkin yang dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan. Menurut (Ulfa et al., 2024). Dengan adanya media pembelajaran pohon pintar yang sesuai akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih aktif, kreatif dan proses pembelajaran akan sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.

Menurut (Qomariyah, 2021) media pohon pintar yaitu Media kongkrit yang dapat meningkatkan kemampuan proses belajar siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran secara nyata.

Tiga dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang lebar dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari kedalaman lebar dan tinggi (Nugroho & Pramono, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pohon pintar 3 dimensi ialah media pohon yang nyata memiliki panjang, lebar dan tinggi yang di desain semenarik mungkin agar dapat mencapai pembelajaran yang interaktif yang melibatkan antara siswa dan guru.

Kupu kupu merupakan salah satu serangga yang suda tidak asing baik para akademis yang berkecimpung dalam bidang pertanian. Kupu kupu umum di jumpai di berbagai macam lingkungan atau habitat khususnya habitat yang memiliki banyak jenis tumbuhan

dikatakan valid jika nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel). Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data reabel atau tidak. Data dapat dikatakan reabel jika nilai Cronbach Alpha $>$ 0,60. Sementara uji hipotesis dapat dikatakan signifikansi jika nilai (sig.2-tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak artinya adanya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan proyek. Dan H_a diterima jika nilai (sig.2-tailed) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan proyek.

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t one sample test. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut H_a : pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menjelaskan proyek pada materi metamorfosis kupu-kupu. H_0 : pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap keterampilan menjelaskan proyek pada materi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dianggap valid atau sah. Kevalidan suatu instrumen tercapai ketika instrumen tersebut mampu mengukur sesuatu sesuai dengan tujuannya dan dapat mengungkap data dari variabel yang sedang diteliti dengan tepat. Tingkat validitas instrumen mencerminkan sejauh mana data yang terkumpul sesuai dengan konsep validitas yang diinginkan (Hidayat, 2021).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Menjelaskan Proyek

Nomor Item Angket	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,873961		Valid
2	0,741346		Valid
3	0,740043		Valid
4	0,808684		Valid
5	0,689379		Valid
6	0,660979		Valid
7	0,748965		Valid
8	0,721187		Valid
9	0,637048		Valid
10	0,818271		Valid
11	0,814572		Valid

12	0,678782	Valid
13	0,75324	Valid
14	0,78793	Valid
15	0,707597	Valid
16	0,801931	Valid
17	0,851172	Valid
18	0,786884	Valid
19	0,642305	Valid
20	0,778486	Valid

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setelah diujikan dan hasil analisis maka diperoleh soal valid pada angket keterampilan menjelaskan sebanyak 20 butir soal. Dengan perhitungan Istrument valid jika r hitung $>$ r tabel dengan responden 10 orang. Pada taraf Signifikansi 5% sehingga di peroleh r tabel = 0,632

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Validator	Persentase%	Kreteria
Validator Ahli Media	93%	Sangat Relevan

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Data hasil uji validitas media dengan cara mengujikan kepada salah satu dosen Umsu. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 0- 20% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat tidak relevan. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 41%- 60% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat cukup relevan. Jika hasil validitas hanya mencapai 61%-80% maka di kategorikan relevan. Jika hasil validitas mencapai 81%- 100% maka dikategorikan sangat relevan. Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pohon pintar 3 dimensi pada materi metamorfosis kupu kupu "Sangat Relevan" terhadap keterampilan menjelaskan karna persentasi yang di peroleh 81%- 100%.

2. Hasil Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah terbukti baik (Hidayat, 2021).

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	20

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

berbunga (Ruslan Hasni, 2021). Kupu kupu merupakan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna. Panjang siklus hidup kupu kupu di pengaruhi oleh suhu lingkungannya. Proses metamorfosis kupu kupu ialah telur, larva (ulat), pupa (kepompong) dan imago (kupu kupu).

Berikut beberapa hal yang terjadi pada setiap tahapan metamorfosis kupu kupu yaitu : a) Telur Setelah melakukan perkawinan, kupu kupu betina akan mencari tumbuhan inang yang spesifik untuk meletakkan telur telurnya. Biasanya betina meletakkan telur telurnya di bagian bawah dari daun yang muda, baik secara terpisah maupun berkelompok. Jumlah yang di hasilkan betina kupu kupu sangat menentukan kelestarian hidup kupu kupu itu sendiri. b) Larva (ulat) Tahapan larva merupakan tahapan aktif makan guna mendapatkan cadangan pada saat tahapan pupa yang tidak aktif makan. Setiap jenis larva memiliki bentuk, warna, bulu yang berbeda dan memakan pakan yang berbeda pula. Fase larva adalah fase makan yang sangat aktif dan intensif serta berkembang yang di tandai dengan adanya pergantian kulit atau yang di kenal dengan *molting*. c) Pupa (kepompong) Pupa dibungkus dalam krisalis dan tidak akan bergerak selama proses perubahan menjadi kupu kupu dewasa. Pada fase pupa masing masing larva memiliki kelenjer sutra yang membantu mengaitkan tubuhnya ketika menjadi pupa pada batang, ranting atau daun. d) Imago (kupu kupu) Keluarnya kupu kupu dari dalam pupa diawali dengan spirakel yang dimiliki kupu kupu di hubungkan dengan tabung pendek sebagai bukaan atau sebagai ventilasi pada krisalis pupa (Rohman, 2019). Setelah berhasil mengeluarkan bagaian kepala nya kupu kupu kemudian akan memaksa tubuhnya untuk keluar dengan menggunakan kakinya untuk menarik semua bagian tubuhnya keluar, kupu kupu akan menetap dan hampir tidak bergerak untuk beberapa menit. Selama dalam keadaan diam kupu kupu memompa darah ke dalam pembuluh darahnya yang ada pada sayap agar sayap dapat merentang.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada nya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu kupu. Dengan diterimnya Ha dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi berpengaruh terhadap keterampilan

menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu-kupu.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, terlihat dari rata-rata terdapat perbedaan. Hal ini juga diperkuat dengan adanya uji signifikansi yang menunjukkan bahwa memang terdapat pengaruh yang signifikan dengan diketahui nilai sig. 2-tailed adalah 0,000 kurang dari 0,05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan agar media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi lebih dikembangkan dan diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lainnya. Selain itu, diharapkan adanya pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Landong, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR 3D DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 060925 MEDAN AMPLAS. 09, 4291-4301.*
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development, 9*(4), 433-438.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Keterampilan Menjelaskan Guru Untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Respirologi Indonesia, 40*(2), 119-129. <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>

- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Istrumen Penelitian Dan Uji Validitas & Reabilitas* (N. A. Aziz (ed.)). Health Books Publishing.
- Lisnawati, I., & Rohita, R. (2022). Keterampilan Mengajar Pada Guru Taman Kanak-Kanak: Tinjauan Pada Keterampilan Menjelaskan. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 55–70.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.55-70>
- Luthfiah, L., & Mustakim, Z. (2024). Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 148–157.
<https://badanpenerbit.org/index.php/MAT-EANDRAU/article/view/1976>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2020). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Qomariyah, N. (2021). Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 28.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>
- Rohman, F. (2019). *BIOEKOLOGI KUPU KUPU*.
- Rosida, U., Pratiwi, R. M., Natagara, S. F., Andari, U. F., Dewi, W. A. R., Sari, R. P., & Soekamto, H. (2023). Pengaruh lama pengalaman mengajar terhadap keterampilan menjelaskan seorang guru. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 636–640.
<https://doi.org/10.17977/um063v3i6p636-640>
- Ruslan Hasni, A. D. (2021). *BUKU PANDUAN "kupu - kupu."*
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Ulfa, N., Saffida, A., & Chatib, R. (2024). *Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I MI Tarbiyatul Huda*. 1, 1–16.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>



JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) YAPIS DOMPU

Alamat: Jln. STKIP Yapis Dompus, No. 1, Sorisakolo, Dompus, Nusa Tenggara Barat, Telp: 085253190336

Website: <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id>, Email: redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com

E-ISSN: 2614-8854, SK LIPi tentang Pendirian JIIP: 0005.26148854/JL3.1/SK.ISSN/2018.02

Terakreditasi SINTA 4, melalui SK Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional, Nomor: 105/E/KPT/2022

TANDA TERIMA NASKAH (MANUSCRIPT) / LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

Nomor: 217/EP-JIIP/0225

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fathirma'ruf, M. Kom.**
NIDN : 0828088902
Jabatan : Ketua Penyunting JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)
Institusi/Instansi : STKIP Yapis Dompus

Menyatakan bahwa naskah/artikel yang bersangkutan dibawah ini:

Nama Penulis : **Desi Novita*¹, Suci Perwita Sari²**
Email : novitadesi185@gmail.com, suciperwita@umsu.ac.id
Institusi/Instansi : ^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Indonesia

Telah melewati proses *review* dan dinyatakan **DITERIMA** untuk **DITERBITKAN** pada JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan STKIP Yapis Dompus dengan informasi Penerbitan sebagai berikut:

Judul Artikel : *Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia*
Issu : Volume 8, Nomor 3
Waktu Terbit : Maret 2025

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terimakasih.

Dompus, 22 Februari 2025
(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan
STKIP Yapis Dompus
Ketua Penyunting,

Fathirma'ruf, M. Kom.
NIDN. 0828088902



JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) YAPIS DOMPU

Alamat: Jln. STKIP Yapis Dompus, No. 1, Sorisakolo, Dompus, Nusa Tenggara Barat, Telp: 085253190336

Website: <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id>, Email: redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com

E-ISSN: 2614-8854, SK LIPI tentang Pendirian JIIP: 0005.26148854/JL3.1/SK.ISSN/2018.02

Terakreditasi SINTA 4, melalui SK Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional, Nomor: 105/E/KPT/2022

LEMBAR PENILAIAN ARTIKEL ILMIAH (PEER REVIEW)

Judul Artikel: **Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia**

Hasil Penilaian Artikel

Komponen Penilaian	Penilaian Reviewer 1	Penilaian Reviewer 2
Kelengkapan unsur Artikel Ilmiah (10%)	10	9
Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	25	25
Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan Metodologi (30%)	23	24
Kelengkapan unsur dan kualitas Pembahasan (30%)	24	25
Nilai Total	82	83
Nilai Akhir Artikel	83,0	

Status Artikel

Diterima Tanpa Revisi, **Diterima dengan Revisi Minor**, Diterima dengan Revisi Mayor, Ditolak

(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan
Reviewer 1,

Muhlisin Rasuki

(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan
Reviewer 2

Asmedy

Dompus, 22 Februari 2025
(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan
Ketua Penyunting,

Fathirma'ruf, M. Kom.
NIDN. 0828088902



Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Desi Novita^{1*}, Suci Perwita Sari²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

E-mail: novitadesi185@gmail.com, suciperwita@umsu.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: Revised: Published:	This research aims to examine the influence of the 3-dimensional Smart Tree Learning Media on Project Explaining Skills on Butterfly Metamorphosis Material at the Kepong Guidance Studio, Malaysia. This research uses quantitative research methods with ex post facto research methods. To see the effect of using 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills. Which involved grade III students at Sanggar Guidance Kepong, Malaysia. The data analysis techniques used in this research include requirements tests (Validity Test and Reliability Test) and hypothesis tests (one sample t-test). The results of the one sample t-test obtained a sig value. 2-tailed is 0.000 less than 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0.05) meaning H_a is accepted and H_o is rejected, so there is an influence of 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills.
Keywords: Students, 3 Dimensional Smart Tree Learning Media, Project Explaining Skills	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: Direvisi: Dipublikasi:	Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian ex post facto. Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Yang melibatkan siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji persyaratan (Uji Validitas dan Uji Reabilitas) dan uji hipotesis (Uji one sample t-test). Hasil uji one sample t-test diperoleh nilai sig. 2-tailed adalah 0.000 kurang dari 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya H_a diterima dan H_o ditolak, maka terdapat pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek.
Kata kunci: Siswa, Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi, Keterampilan Menjelaskan Projek	

Commented [11]: Abstrak harus mampu menggambarkan keseluruhan dari isi penelitian, seperti jenis penelitian, tujuan penelitian, populasi dan sampel, hasil penelitian dan pembahasan yang disertai dengan sedikit simulan, dan penulisannya tidak lebih dari 250 kata.

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang cenderung terhadap alam dan juga makhluk hidup sehingga yang memiliki kecenderungan naturalis akan lebih merasa senang dan semangat belajar IPA (Zuleni & Marfilinda, 2022). Ilmu pengetahuan alam sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang baik tentunya didapat dari tenaga pendidik atau guru yang berkompeten sebagai faktor utama keberhasilan pendidikan. Di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa tugas utama seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan

anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru mempunyai arti penting dalam pendidikan, yaitu tugas dan tanggung jawabnya untuk mencerdaskan anak didiknya. Keberhasilan dalam mengajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan, kelengkapan fasilitas atau lingkungan belajar, tetapi juga keterampilan menjelaskan yang dimiliki peserta didik (Lisnawati & Rohita, 2022).

Keterampilan menjelaskan sangat penting dikuasai oleh peserta didik. (Rosida et al., 2023) menyatakan keterampilan menjelaskan peserta didik sangat diperlukan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta untuk melatih nalar dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, keterampilan menjelaskan sangat penting

dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Handayani et al., 2020) keterampilan menjelaskan memiliki arti yang sama seperti komunikasi, sehingga melalui keterampilan guru dalam menjelaskan diharapkan murid dapat mengerti penjelasan dari guru sejas-jelasnya. Peserta didik diharapkan untuk dapat menjelaskan apa yang telah dirancang secara sistematis dan juga dapat menyajikan menggunakan *tone*, ekspresi dan penggunaan kata sesuai dengan tingkatan pada murid. Keterampilan ini harus terus diasah oleh peserta didik agar dapat memahami setiap pembelajaran yang diajarkan.

Sedangkan menurut (Luthfiah & Mustakim, 2024) keterampilan menjelaskan adalah keterampilan menjelaskan meliputi kejelasan, dapat dibantu dengan menggunakan contoh atau ilustrasi, penekanan serta umpan balik. Keterampilan menjelaskan peserta didik akan berpengaruh terhadap pemahamannya.

Jadi dapat di simpulkan bahwa keterampilan menjelaskan adalah kejelasan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam menciptakan pemahaman terhadap materi yang di sampaikan.

Dalam pembelajaran seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang agar peserta didik dapat mendalami keterampilan menjelaskan melalui materi-materi yang di pelajari. Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Fungsi media pembelajarn ialah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Ahmad Landong, 2024) media pembelajaran sebagai alat pendukung pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pendukung seperti buku cetak. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran 3 dimensi, semakin berkembang dan digunakan secara luas untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit digambarkan melalui teks atau gambar dua dimensi saja. Salah satu media pembelajaran yang saat ini populer adalah

Pohon Pintar 3 Dimensi. Menurut (Sari, 2024) Penggunaan pohon pintar 3 dimensi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menjelaskan dan juga siswa lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang akan di sampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran ialah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Anafi et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu kupu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain: Bagi peneliti bermanfaat untuk menentukan upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa melalui media pohon pintar 3 dimensi, menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bagi Guru, guru dapat memperbaiki proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan kompetensi profesional, guru memperoleh gambaran penerapan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dalam upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa.

Bagi Siswa penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mengasah keterampilan menjelaskan.

Bagi Sekolah penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, memberikan peningkatan kompetensi profesional bagi guru, memberikan perbaikan proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan peneliti lain, sepeti sebagai salah satu referensi media pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran pada jalur pendidikan khususnya untuk materi IPA di SD, selain itu untuk menambah temuan serta rancangan di bidang pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Pada siswa kelas III pada rentang waktu semester I (ganjil) tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam

Commented [i2]: Pada bagian method seharusnya peneliti mendeskripsikan jenis penelitian yang anda gunakan disertai dengan tahapan pelaksanaan yang utuh dalam pelaksanaan penelitian ini, diupayakan menguraikan langkah-langkah serta tahapan dari metode yang digunakan secara rinci.

penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini memberikan perlakuan Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada kelas III Sanggar Bimbingan Kepong. Populasi tersebar di satu kelas yang berjumlah 10 siswa.

Terdapat tiga metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat (uji validitas dan reabilitas) dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t one sample test dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Uji validitas dilakukan untuk menguji apakah data valid atau tidak. Data dapat dikatakan valid jika nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r tabel (r hitung > r tabel). Uji reabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data reabel atau tidak. Data dapat dikatakan reabel jika nilai Cronbach Alpha > 0,60. Sementara uji hipotesis dapat dikatakan signifikansi jika nilai (sig.2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak artinya adanya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Dan Ha diterima jika nilai (sig.2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya tidak ada pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Hasil Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dianggap valid atau sah. Kevalidan suatu instrumen tercapai ketika instrumen tersebut mampu mengukur sesuatu sesuai dengan tujuannya dan dapat mengungkap data dari variabel yang sedang diteliti dengan tepat. Tingkat validitas instrumen mencerminkan sejauh mana data yang terkumpul sesuai dengan konsep validitas yang diinginkan (Hidayat, 2021).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Angket Keterampilan Menjelaskan Projek

Nomor Item Angket	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.873961	Instrument valid jika rhitung > rtabel Dengan Responden 10 orang Pada taraf Signifikansi 5% sehingga di peroleh rtabel = 0.632	Valid
2	0.741346		Valid
3	0.740043		Valid
4	0.808684		Valid
5	0.689379		Valid
6	0.660979		Valid
7	0.748965		Valid
8	0.721187		Valid
9	0.637048		Valid
10	0.818271		Valid
11	0.814572		Valid
12	0.678782		Valid
13	0.75324		Valid
14	0.78793		Valid
15	0.707597		Valid
16	0.801931		Valid
17	0.851172		Valid
18	0.786884		Valid
19	0.642305		Valid
20	0.778486		Valid

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setelah diujikan dan hasil analisis maka diperoleh soal valid pada angket keterampilan menjelaskan sebanyak 20 butir soal. Dengan perhitungan Instrumen valid jika rhitung > rtabel dengan responden 10 orang. Pada taraf Signifikansi 5% sehingga di peroleh rtabel = 0,632

Commented [i3]: Table harus disesuaikan dengan format penulisan table dalam jurnal, dengan mengacu pada template jurnal

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Validator	Persentase%	Kreteria
Validator Ahli Media	93%	Sangat Relevan

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Data hasil uji validitas media dengan cara mengujikan kepada salah satu dosen Umsu. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 0-20% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat tidak relevan. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 41%-60% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat cukup relevan. Jika hasil validitas hanya mencapai 61%-80% maka di kategorikan relevan. Jika hasil validitas mencapai 81%- 100% maka dikategorikan sangat relevan. Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pohon pintar 3 dimensi pada materi metamorfosis kupu kupu "Sangat Relevan" terhadap keterampilan menjelaskan karna persentasi yang di peroleh 81%- 100%.

Hasil Uji Reabilitas

Uji Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah terbukti baik (Hidayat, 2021).

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	20

Sumber Data : Olahan Data Peneliti 2024

Dari tabel di atas diketahi nilai alpa 0,954 angket memiliki tingkat reabilitas yang tinggi jika koefisien yang diperoleh $0,954 > 0,60$ dan juga bisa menggunakan perhitungan dengan membandingkan nilai $r_{tabel} = 0,632$. Maka dapat disimpulkan bahwa $\alpha (0,954) > r_{tabel} 0,632$ yang artinya item-item butir soal angket dapat dikatakan reable atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil	8.813	9	.000	40.000	29.73	50.27

Sumber Data : Olahan Data Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ (sig. 2-tailed $< 0,05$). Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan rata rata keterampilan menjelaskan projek pada materi mtamorfosis kupu-kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, responden yang terlibat adalah seluruh siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong Malasia. Siswa di sekolah tersebut sangat bervariasi, baik dalam karakteristik pribadi maupun dalam ranah kognitif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dimulai dengan pengenalan materi metamorfosis kupu-kupu oleh guru. Selanjutnya, guru mengajak siswa membuat pohon pintar 3 dimensi yang terdapat langkah langkah metamorfosis kupu kupu di setiap ranting pohon. Kemudian siswa menjelaskan projek yang telah dilakukan secara berkelompok di depan kelas. Lalu, guru menjelaskan lagi materi dan mengevaluasinya.



Gambar 1. Media Pohon Pintar 3 Dimensi

Pengertian pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras dan besar dan bagian sedangkan

pengertian pintar yaitu pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan Mahir mengerjakan sesuatu. Media Pohon pintar yaitu suatu media sebatang pohon yang dibentuk semenarik mungkin yang dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi dan kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan. Menurut (Ulfa et al., 2024). Dengan adanya media pembelajaran pohon pintar yang sesuai akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih aktif, kreatif dan proses pembelajaran akan sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.

Menurut (Qomariyah, 2021) media pohon pintar yaitu Media kongkrit yang dapat meningkatkan kemampuan proses belajar siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran secara nyata.

Tiga dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang lebar dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari kedalaman lebar dan tinggi (Nugroho & Pramono, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pohon pintar 3 dimensi ialah media pohon yang nyata memiliki panjang, lebar dan tinggi yang di desain semenarik mungkin agar dapat mencapai pembelajaran yang interaktif yang melibatkan antara siswa dan guru.

Kupu kupu merupakan salah satu serangga yang suda tidak asing baik para akademis yang berkecimpung dalam bidang pertanian. Kupu kupu umum di jumpai di berbagai macam lingkungan atau habitat khususnya habitat yang memiliki banyak jenis tumbuhan berbunga (Ruslan Hasni, 2021). Kupu kupu merupakan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna. Panjang siklus hidup kupu kupu di pengaruhi oleh suhu lingkungannya. Proses metamorfosis kupu kupu ialah telur, larva (ulat), pupa (kepompong) dan imago (kupu kupu).

Berikut beberapa hal yang terjadi pada setiap tahapan metamorfosis kupu kupu yaitu : a) Telur Setelah melakukan perkawinan, kupu kupu betina akan mencari tumbuhan inang yang spesifik untuk meletakkan telur telurnya. Biasanya betina meletakkan telur telurnya di bagian bawah dari daun yang muda, baik secara terpisah maupun berkelompok. Jumlah yang di hasilkan betina kupu kupu sangat menentukan kelestarian hidup kupu kupu itu sendiri. b) Larva

(ulat) Tahapan larva merupakan tahapan aktif makan guna mendapatkan cadangan pada saat tahapan pupa yang tidak aktif makan. Setiap jenis larva memiliki bentuk, warna, bulu yang berbeda dan memakan pakan yang berbeda pula. Fase larva adalah fase makan yang sangat aktif dan intensif serta berkembang yang di tandai dengan adanya pergantian kulit atau yang di kenal dengan *molting*. c) Pupa (kepompong) Pupa dibungkus dalam krisalis dan tidak akan bergerak selama proses perubahan menjadi kupu kupu dewasa. Pada fase pupa masing masing larva memiliki kelenjer sutra yang membantu mengaitkan tubuhnya ketika menjadi pupa pada batang, ranting atau daun. d) Imago (kupu kupu) Keluarnya kupu kupu dari dalam pupa diawali dengan spirakel yang dimiliki kupu kupu di hubungkan dengan tabung pendek sebagai bukaan atau sebagai ventilasi pada krisalis pupa (Rohman, 2019). Setelah berhasil mengeluarkan bagian kepala nya kupu kupu kemudian akan memaksa tubuhnya untuk keluar dengan menggunakan kakinya untuk menarik semua bagian tubuhnya keluar, kupu kupu akan menetap dan hampir tidak bergerak untuk beberapa menit. Selama dalam keadaan diam kupu kupu memompa darah ke dalam pembuluh darahnya yang ada pada sayap agar sayap dapat merentang.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada nya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu kupu. Dengan diterimnya Ha dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi berpengaruh terhadap keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu-kupu.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepeng Malaysia, terlihat dari rata-rata terdapat perbedaan. Hal ini juga diperkuat dengan adanya uji signifikansi yang menunjukkan bahwa memang terdapat pengaruh yang signifikan dengan diketahui nilai sig. 2-tailed adalah 0,000 kurang dari 0,05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Media

Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan agar media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi lebih dikembangkan dan diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lainnya. Selain itu, diharapkan adanya pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Landong, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR 3D DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 060925 MEDAN AMPLAS. 09*, 4291-4301.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Keterampilan Menjelaskan Guru Untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119-129.
<https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Istrumen Penelitian Dan Uji Validitas & Reabilitas*. N. A. Aziz (ed.). Health Books Publishing.
- Lisnawati, I., & Rohita, R. (2022). Keterampilan Mengajar Pada Guru Taman Kanak-Kanak: Tinjauan Pada Keterampilan Menjelaskan. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 55-70.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.55-70>
- Luthfiyah, L., & Mustakim, Z. (2024). Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran.
- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 148-157.
<https://badanpenerbit.org/index.php/MAT-EANDRAU/article/view/1976>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2020). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Qomariyah, N. (2021). Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafilah Griya Peganden Asri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 28.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>
- Rohman, F. (2019). *BIOEKOLOGI KUPU KUPU*.
- Rosida, U., Pratiwi, R. M., Natagara, S. F., Andari, U. F., Dewi, W. A. R., Sari, R. P., & Soekamto, H. (2023). Pengaruh lama pengalaman mengajar terhadap keterampilan menjelaskan seorang guru. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 636-640.
<https://doi.org/10.17977/um063v3i6p636-640>
- Ruslan Hasni, A. D. (2021). *BUKU PANDUAN "kupu - kupu."*
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1-77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414-421.
- Ulfa, N., Saffida, A., & Chatib, R. (2024). *Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I MI Tarbiyatul Huda*. 1, 1-16.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244-250.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>

Commented [i4]: referensi/ daftar pustaka yang digunakan seharusnya 80% referensi 5 tahun terakhir, dan diupayakan disitasi menggunakan Mendeley, atau aplikasi manajemen referensi lainnya.



Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Yapis Dompu

Jln. STKIP Yapis Dompu No.1, Sorisakolo, Dompu, Nusa Tenggara Barat

Terakreditasi LIPI Nomor: 0005.261488541/JI.3.1/SK.ISSN/2018.02

SK Akreditasi Jurnal Tahun 2022 Oleh KEMDIKBUDRISTEK Nomor: 105/E/KPT/2022 **(Peringkat: SINTA 4)**

Website: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id> Email: redaksi,jippstkipyapisdompu@gmail.com

Contact: 085253190336

Invoice/Billing Manuscript #217 (Unpaid)

Tanggal 31 Januari 2025

Deskripsi	Nominal
Pembayaran Publikasi Manuskrip pada JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (STKIP) Yapis Dompu, Volume 8, Nomor 3, Maret 2025, @1 Judul: Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia	Rp. 750.000,00
Sub Total	Rp. 750.000,00
Credit	Rp. 0,00
Total	Rp. 750.000,00

Dompu, 31 Januari 2025

(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

STKIP Yapis Dompu

Ketua Penyunting,

Fathirma'ruf, M. Kom.
NIDN. 0828088902





Kwitansi Pembayaran

Telah diterima Pembayaran dari Manuskrip sebagai berikut:

ID Naskah/LoA : #217

Judul : *Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia*

Nominal : Rp. 750.000.00

Keterangan : Pembayaran Publikasi Ilmiah pada JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (STKIP) Yapis Dompus, Volume 8, Nomor 3, Maret Tahun 2025

Dompus, 31 Januari 2025

(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

STKIP Yapis Dompus

Ketua Penyunting,

A purple ink stamp of the JIIP logo is overlaid with a handwritten signature in black ink. The signature is a cursive-style name that appears to be 'Fathirma'ruf'. Below the signature, the name 'Fathirma'ruf, M. Kom.' and the ID number 'NIDN. 0828088902' are printed in black text.

Fathirma'ruf, M. Kom.
NIDN. 0828088902

Transfer BI Fast

Status : BERHASIL

Nomor Transaksi : FT25051T22LP

Tanggal Transaksi : 20 Feb 2025 11:26:11

Nomor Struk : 20250220112611748434

Terminal : XXXXXXXX4040

Pengirim : DESI NOVITA

Dari Rekening : XXXXXX2723

Ke Rekening / Proxy : 1798163753

Bank Penerima : Bank BNI

Penerima : FATHIRMA RUF

Jumlah : Rp. 750,000

Biaya Administrasi : Rp. 2,500

Keterangan : Uang Jurnal Desi Novita

Terima kasih telah menggunakan BSI mobile.
Download BYOND by BSI via Play Store dan App Store

7433-Article Text-47456-1-10- 20250309-1

by D T

Submission date: 20-Mar-2025 06:42AM (UTC-0500)

Submission ID: 2564583221

File name: 7433-Article_Text-47456-1-10-20250309-1_.docx (230.86K)

Word count: 2980

Character count: 20470



Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

Novita¹, Suci Perwita Sari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
E-mail: novitadesi185@gmail.com, suci.perwita@umsu.ac.id

4

Article Info

Article History
Received: 2025-01-10
Revised: 2025-02-20
Published: 2025-03-09

Keywords:
Students;
3 Dimensional Smart Tree Learning Media;
Project Explaining Skills.

5

Artikel Info

Sejarah Artikel
Diterima: 2025-01-10
Direvisi: 2025-02-20
Dipublikasi: 2025-03-09

Kata kunci:
Siswa;
Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi;
Keterampilan Menjelaskan Projek.

6

Abstract

This research aims to examine the influence of the 3-dimensional Smart Tree Learning Media on Project Explaining skills on Butterfly Metamorphosis Material at the Kepong Guidance Studio, Malaysia. This research uses quantitative research methods with ex post facto research methods. To see the effect of using 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills. Which involved grade III students at Sanggar Guidance Kepong, Malaysia. The data analysis techniques used in this research include requirements tests (Validity Test and Reliability Test) and hypothesis tests (one sample T-test). The results of the one sample t-test obtained a sig value. 2-tailed is 0.000 less than 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0.05) meaning H_0 is accepted and H_a is rejected, so there is an influence of 3-dimensional smart tree learning media on project explanation skills.

7

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode penelitian ex post facto. Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek. Yang melibatkan siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji persyaratan (Uji Validitas dan Uji Reliabilitas) dan uji hipotesis (Uji one sample t-test). Hasil uji one sample t-test diperoleh nilai sig. 2-tailed adalah 0.000 kurang dari 0.05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, maka terdapat pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek.

8

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang cenderung terhadap alam dan juga maulik hidup sehingga yang memiliki kecenderungan naturalis akan lebih merasa senang dan semangat belajar IPA (Zuleni & Marfilinda, 2022). Ilmu pengetahuan alam sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pendidikan yang baik tentunya didapat dari tenaga pendidik atau guru yang berkompeten sebagai faktor utama keberhasilan pendidikan. Di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa tugas utama seorang guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru mempunyai arti penting dalam pendidikan, yaitu tugas dan tanggung jawabnya untuk dapat mencerdaskan anak didiknya. Keberhasilan dalam mengajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan, kelengkapan

fasilitas atau lingkungan belajar, tetapi juga keterampilan menjelaskan yang dimiliki peserta didik (Lisnawati & Rohita, 2022). Keterampilan menjelaskan sangat penting dikuasai oleh peserta didik. (Rosida et al., 2023) menyatakan keterampilan menjelaskan peserta didik sangat diperlukan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta untuk melatih nalar dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, keterampilan menjelaskan sangat penting dikuasai oleh peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Handayani et al., 2020) keterampilan menjelaskan memiliki arti yang sama seperti komunikasi, sehingga melalui keterampilan guru dalam menjelaskan diharapkan murid dapat mengerti penjelasan dari guru se jelas-jelasnya. Peserta didik diharapkan untuk dapat menjelaskan apa yang telah dirancang secara sistematis dan juga dapat menyajikan menggunakan tone, ekspresi dan penggunaan kata sesuai dengan tingkatan pada murid. Keterampilan ini harus terus diasah oleh peserta

didik agar dapat memahami setiap pembelajaran yang diajarkan. Sedangkan menurut (Luthfiah & Mustakim, 2024) keterampilan menjelaskan adalah keterampilan menjelaskan meliputi kejelasan, dapat dibantu dengan menggunakan contoh atau ilustrasi, penekanan serta umpan balik. Keterampilan menjelaskan peserta didik akan berpengaruh terhadap pemahamannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan menjelaskan adalah kejelasan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam menciptakan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang agar peserta didik dapat mendalami keterampilan menjelaskan melalui materi-materi yang dipelajari. Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Fungsi media pembelajaran ialah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Ahmad Landong, 2024) media pembelajaran sebagai alat pendukung pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media pendukung seperti buku cetak. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti media pembelajaran 3 dimensi, semakin berkembang dan digunakan secara luas untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit digambarkan melalui teks atau gambar dua dimensi saja. Salah satu media pembelajaran yang saat ini populer adalah Pohon Pintar 3 Dimensi. Menurut (Sari, 2024) Penggunaan pohon pintar 3 dimensi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menjelaskan dan juga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran ialah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Anali et al., 2021).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan

menjelaskan proyek pada materi metamorfosis kupu-kupu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak antara lain: Bagi peneliti bermanfaat untuk menentukan upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa melalui media pohon pintar 3 dimensi, menemukan alternatif solusi untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Bagi Guru, guru dapat memperbaiki proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan kompetensi profesional, guru memperoleh gambaran penerapan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dalam upaya meningkatkan keterampilan menjelaskan siswa.

Bagi Siswa penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mengasah keterampilan menjelaskan.

Bagi Sekolah penggunaan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah, memberikan peningkatan kompetensi profesional bagi guru, memberikan perbaikan proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan peneliti lain, seperti sebagai salah satu referensi media pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif bahan pembelajaran pada jalur pendidikan khususnya untuk materi IPA di SD, selain itu untuk menambah temuan serta rancangan di bidang pembelajaran IPA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Pada siswa kelas III pada rentang waktu semester I (ganjil) tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini memberikan perlakuan Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menjelaskan Proyek pada kelas III Sanggar Bimbingan Kepong. Populasi tersebar di satu kelas yang berjumlah 10 siswa.

Terdapat tiga metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat (uji validitas dan reliabilitas) dan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t one sample test dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Uji validitas dilakukan untuk menguji apakah data valid atau tidak. Data dapat

dikatakan valid jika nilai r hitung hasilnya lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel). Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah data reabel atau tidak. Data dapat dikatakan reabel jika nilai Cronbach Alpha $>$ 0,60. Semen-
 uji hipotesis dapat dikatakan signifikansi jika nilai (sig. 2-tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak artinya adanya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan proyek. Dan H_a diterima jika nilai (sig. 2-tailed) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan proyek.

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t one sample test. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: H_a : pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan menjelaskan proyek pada materi metamorfosis kupu-kupu. H_0 : pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap keterampilan menjelaskan proyek pada materi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dianggap valid atau sah. Kevalidan suatu instrumen tercapai ketika instrumen tersebut mampu mengukur sesuatu sesuai dengan tujuannya dan dapat mengungkap data dari variabel yang sedang diteliti dengan tepat. Tingkat validitas instrumen mencerminkan sejauh mana data yang terkumpul sesuai dengan konsep validitas yang diinginkan (Hidayat, 2021).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket Keterampilan Menjelaskan Projek

Nomor Angket	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,873961		Instrument valid
2	0,741345		Valid
3	0,740043		Jika rhitung > rtabel Dengan Responden 10 orang Pada taraf
4	0,808684		Valid
5	0,609379		Valid
6	0,660979		Valid
7	0,78965		Signifikansi 5%
8	0,721387		Valid
9	0,637043		sehingga di peroleh rtabel < 0,632
10	0,818271		Valid
11	0,814572		Valid

12	0,673782	Valid
13	0,75324	Valid
14	0,78793	Valid
15	0,707397	Valid
16	0,801931	Valid
17	0,851172	Valid
18	0,785884	Valid
19	0,642305	Valid
20	0,778486	Valid

Sumber Data: Okeana Data Pendid, 2024

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa setelah diujikan dan hasil analisis maka diperoleh soal valid pada angket keterampilan menjelaskan sebanyak 20 butir soal. Dengan perhitungan instrument valid jika rhitung $>$ rtabel dengan responden 10 orang pada taraf Signifikansi 5% sehingga di peroleh $r_{\text{tabel}} = 0,632$

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Validator	Persentase%	Kriteria
Validator Ahli Media	98%	Sangat Relevan

Sumber Data: Okeana Data Pendid, 2024

Data hasil uji validitas media dengan cara mengujikan kepada salah satu dosen Umu. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 0- 20% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat tidak relevan. Jika hasil validitas media mencapai persentasi nilai 41%- 60% maka media pohon pintar 3 dimensi dapat di kategorikan sangat cukup relevan. Jika hasil validitas hanya mencapai 61%-80% maka di kategorikan relevan. Jika hasil validitas mencapai 81%- 100% maka dikategorikan sangat relevan. Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pohon pintar 3 dimensi pada materi metamorfosis kupu-kupu "Sangat Relevan" terhadap keterampilan menjelaskan karna persentasi yang di peroleh 81%- 100%.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data. Karena instrumen tersebut telah terbukti baik (Hidayat, 2021).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics.	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,854	20

Sumber Data: Okeana Data Pendid, 2024

Dari tabel di atas diketahui nilai α 0,954 angket memiliki tingkat reabilitas yang tinggi jika koefisien yang diperoleh $0,954 > 0,60$ dan juga bisa menggunakan perhitungan dengan membandingkan nilai $r_{tabel} = 0,532$. Maka dapat disimpulkan bahwa α ($0,954$) $>$ r_{tabel} 0,632 yang artinya item-item butir soal angket dapat dikatakan reable atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test						
Test Value = 0						
T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
Hasil	8.813	.9	.000	40.000	29.73	50.27

Sumber Data : Kelas Desa Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ (sig. 2-tailed $<$ 0,05). Artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan rata-rata keterampilan menjelaskan proyek pada materi metamorfosis kupu-kupu di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini responden yang terlibat adalah seluruh siswa kelas III di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Siswa di sekolah tersebut sangat bervariasi, baik dalam karakteristik pribadi maupun dalam ranah kognitif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk dapat mengetahui pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan proyek. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi dimulai dengan pengenalan materi metamorfosis kupu-kupu oleh guru. Selanjutnya guru mengajak siswa membuat pohon pintar 3 dimensi yang terdapat langkah langkah metamorfosis kupu-kupu di setiap ranting pohon. Kemudian siswa menjelaskan proyek yang telah dilakukan secara berkelompok di depan kelas. Lalu, guru menjelaskan lagi materi dan mengevaluasinya.



Gambar 1. Media Pohon Pintar 3 Dimensi

Pengertian pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras dan besar dan bagian sedangkan pengertian pintar yaitu pandai, cakap, cerdas, banyak akal dan Mahir mengerjakan sesuatu. Media Pohon pintar yaitu suatu media sebatang pohon yang dibentuk semenarik mungkin yang dapat membantu anak dalam meningkatkan persepsi dan kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan Menurut (Ulfa et al., 2024). Dengan adanya media pembelajaran pohon pintar yang sesuai akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa akan lebih aktif, kreatif dan proses pembelajaran akan sangat menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.

Menurut (Qomariyah, 2021) media pohon pintar yaitu Media kongkrit yang dapat meningkatkan kemampuan proses belajar siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran secara nyata.

Tiga dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang lebar dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari kedalaman lebar dan tinggi (Nugroho & Pramono, 2020).

Jadi dapat di simpulkan bahwa pengertian dari media pohon pintar 3 dimensi ialah media pohon yang nyata memiliki panjang, lebar dan tinggi yang di desain semenarik mungkin agar dapat mencapai pembelajaran yang interaktif yang melibatkan antara siswa dan guru.

Kupu-kupu merupakan salah satu serangga yang sudah tidak asing baik para akademis yang berkecimpung dalam bidang pertanian. Kupu-kupu umum di jumpai di berbagai macam lingkungan atau habitat khususnya habitat yang memiliki banyak jenis tumbuhan

berbunga (Ruslan Hasni, 2021). Kupu kupu merupakan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna. Panjang siklus hidup kupu kupu di pengaruhi oleh suhu lingkungannya. Proses metamorfosis kupu kupu ialah telur, larva (ulat), pupa (kepompong) dan imago (kupu kupu).

Berikut beberapa hal yang terjadi pada setiap tahapan metamorfosis kupu kupu yaitu : a) Telur Setelah melakukan perkawinan, kupu kupu betina akan mencari tumbuhan inang yang spesifik untuk meletakkan telur telurnya. Biasanya betina meletakkan telur telurnya di bagian bawah dari daun yang muda, baik secara terpisah maupun berkelompok. Jumlah yang di hasilkan betina kupu kupu sangat menentukan kelestarian hidup kupu kupu itu sendiri. b) Larva (ulat) Tahapan larva merupakan tahapan aktif makan guna mendapatkan cadangan pada saat tahapan pupa yang tidak aktif makan. Setiap jenis larva memiliki bentuk, warna, bulu yang berbeda dan memakan pakan yang berbeda pula. Fase larva adalah fase makan yang sangat aktif dan intensif serta berkembang yang di tandai dengan adanya pergantian kulit atau yang di kenal dengan *moulting*. c) Pupa (kepompong) Pupa dibungkus dalam krisalis dan tidak akan bergerak selama proses perubahan menjadi kupu kupu dewasa. Pada fase pupa masing masing larva memiliki kelenjer sutra yang membantu mengaitkan tubuhnya ketika menjadi pupa pada batang, ranting atau daun. d) Imago (kupu kupu) Keluarnya kupu kupu dari dalam pupa diawali dengan spirakel yang dimiliki kupu kupu di hubungkan dengan tabung pendek sebagai bukaan atau sebagai ventilasi pada krisalis pupa (Rohman, 2019). Setelah berhasil mengeluarkan bagian kepala nya kupu kupu kemudian akan memaksa tubuhnya untuk keluar dengan menggunakan kakinya untuk menarik semua bagian tubuhnya keluar, kupu kupu akan menetap dan hampir tidak bergerak untuk beberapa menit. Selama dalam keadaan diam kupu kupu memompakan darah ke dalam pembuluh darahnya yang ada pada sayap agar sayap dapat merentang.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada nya pengaruh media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi terhadap keterampilan menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu kupu. Dengan diterimanya H_0 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi berpengaruh terhadap keterampilan

menjelaskan projek pada materi metamorfosis kupu-kupu.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, terlihat dari rata-rata terdapat perbedaan. Hal ini juga diperkuat dengan adanya uji signifikansi yang menunjukkan bahwa memang terdapat pengaruh yang signifikan dengan diketahui nilai sig. 2-tailed adalah 0,000 kurang dari 0,05 (sig. 2-tailed \leq 0,05) artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menjelaskan Projek Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini disarankan agar media pembelajaran pohon pintar 3 dimensi lebih dikembangkan dan diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lainnya. Selain itu, diharapkan adanya pelatihan bagi guru dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Landong, A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR 3D DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 050925 MEDAN AMPLAS*. 09, 4291-4301.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Keterampilan Menjelaskan Guru Untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Respiralogi Indonesia*, 40(2), 119-129. <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>

- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian Dan Uji Validitas & Reabilitas* (N. A. Aziz (ed.)). Health Books Publishing.
- Lisnawati, L., & Rohita, R. (2022). Keterampilan Mengajar Pada Guru Taman Kanak-Kanak: Tinjauan Pada Keterampilan Menjelaskan. *JPKG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(1), 55-70. <https://doi.org/10.26740/jp2hgau2020.1.1.55-70>
- Luthfiyah, L., & Mustakim, Z. (2024). Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 148-157. <https://badanpenerbit.org/index.php/MAT-EANDRAU/article/view/1976>
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2020). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M U. *Universitas Semarang, Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Qomariyah, N. (2021). Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Halus Kelompok A TKM NU 295 Roudlotun Nafiah Griya Peganden Asri. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.30587/jieec.v3i1.2248>
- Rohman, F. (2019). *BIOEKOLOGI KUPU KUPU*.
- Rosidi, U., Pratiwi, R. M., Natagara, S. F., Andari, U. F., Dewi, W. A. R., Sari, R. P., & Soekanto, H. (2023). Pengaruh Ima pengalaman mengajar terhadap keterampilan menjelaskan seorang guru. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 636-640. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p636-640>
- Ruslan Hasni, A. D. (2021). *BUKU PANDUAN "kupu-kupu"*
- Saloh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1-77. <https://repository.penerbitereka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414-421.
- Ulfa, N., Saffida, A., & Chatib, R. (2024). Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I MI Tarbiyatul Huda. 1, 1-16.
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244-250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>

ORIGINALITY REPORT

18%
SIMILARITY INDEX

16%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 **12**

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Submitted to
Universitas Prima
Indonesia
Student Paper

pdfs.semanticscholar.org
Internet Source

jppipa.unram.ac.id
Internet Source

journal.unpas.ac.id
Internet Source

jiip.stkipyapisdompu.ac.id
Internet Source

ejournal.stitahlussunnah.ac.id
Internet Source

Submitted to IAIN
Kediri
Student Paper

journal.unesa.ac.id
Internet Source

Desy Jein, Intisari

Hary anti.	asi dan Tren, 2023 Publication	3%
"Ana lisis Kual itas Laya nan dala m	mp.iribb.org Internet Source	3%
Pen erbi tan Serti fikat	journal.unigha.ac.id Internet Source	2%
Tan ah pad a Bad an Pert ana han Kab upat en Bim a", LAN CAH : Jurn al Inov	Submitted to stipram	1%
		1%
		1%
		< 1%
		< 1%
		< 1%
		< 1%
		< 1%

	Student Paper	< 1 %
13	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	< 1 %
14	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	< 1 %
15	unikastpaulus.ac.id Internet Source	< 1 %
16	jip.polinema.ac.id Internet Source	< 1 %
17	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id Internet Source	< 1 %
18	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	< 1 %
19	Elsa Krisye Natalia Kopi, Yusuf Kendek, H. Muhammad Ali. "Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI IPA SMA GKST Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2016 Publication	< 1 %
20	bloggermalastukangcoppaste.blogmoncrot.com Internet Source	< 1 %
21	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	< 1 %
22	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	< 1 %
23	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	< 1 %
24	repositori.usu.ac.id Internet Source	< 1 %

	Student Paper	< 1 %
13	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	< 1 %
14	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	< 1 %
15	unikastpaulus.ac.id Internet Source	< 1 %
16	jip.polinema.ac.id Internet Source	< 1 %
17	jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id Internet Source	< 1 %
18	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	< 1 %
19	Elsa Krisye Natalia Kopi, Yusuf Kendek, H. Muhammad Ali. "Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI IPA SMA GKST Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2016 Publication	< 1 %
20	bloggermalastukangcoppypaste.blogmoncrot.com Internet Source	< 1 %
21	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	< 1 %
22	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	< 1 %
23	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	< 1 %
24	repositori.usu.ac.id Internet Source	< 1 %

25 Bunga Savana, Najwa Amalina Nst, Sa'diyyah Zahra. "Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57", *Journal of Sustainable Education*, 2025
Publication

< 1 %

26 Ika Julianti Situmorang, Muktar Panjaitan, Hetdy Sitio. "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Subtema 2 Bekerja Sama Mencapai Tujuan SD Negeri 097323 Dolok Hataran Kabupaten Simalungun", *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2023
Publication

< 1 %

27 www.grafiati.com
Internet Source

< 1 %

28 www.slideshare.net
Internet Source

< 1 %

29 Anis Febriana, Fina Fakhriyah, Sekar Dwi Ardianti. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN ULAR TANGGA TEMATIK (UTATIK) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP TEMA 8 SUBTEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2024
Publication

< 1 %

30 Indah Septiya Rini, Sri Enggar Kencana Dewi, Supangat Supangat. "Pengaruh Perhatian Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri Nusa Tenggara Kecamatan Belitang III", *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2020
Publication

< 1 %

31

Sarnia, Andry Stephannie Titing, Hendrik. "THE INFLUENCE OF WORK LIFE BALANCE AND JOB STRESS ON JOB SATISFACTION IN HONORARY NURSES IN SOUTH BUTON DISTRICT HOSPITAL", Multifinance, 2023

Publication

< 1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off