

## PENGGUNAAN POHON LITERASI BERBASIS PROJEK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SEKOLAH DASAR

Rizky Ananda

[syabaruddinsyabaruddin@gmail.com](mailto:syabaruddinsyabaruddin@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords: Minat Baca,  
Media, Pohon Literasi*

©2024 The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



### ABSTRAK

Proses kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yaitu agar siswa memperoleh hasil yang sesuai dalam belajarnya. Guru ditekankan untuk membuat media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Tapi berdasarkan fakta hampir setiap kegiatan pembelajaran guru masih belum menggunakan media. Permasalahn yang dilihat oleh peneliti di sd dapat dijadikan sebagai contoh kedepannya. Sebab, ketika proses pembelajaran berlangsung berdasarkan fakta yang dilihat tidak adanya penggunaan media. Media sangat berperan penting dan memberikan pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti buat adalah Pohon Literasi. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran tematik dan berupa media visual yang dikreasikan dalam pembelajaran berbentuk permainan karena melihat di dalam kelas iswa kebanyakn lebih suka bermain makan pohon literasi ini dibuat semenarik mungkin. Secara keseluruhan penggunaan media pohon literasi dengan pendekatan projek menggunakan model borg and gall membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan minat baca pada siswa.

## **PERKENALAN**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dirancang untuk menciptakan keadaan belajar dan kegiatan pembelajaran, agar siswa secara keseluruhan mengembangkan kemampuan diri mereka untuk mempunyai kemampuan yang spritual keagamaan, pengontrolan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan diri mereka, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena hal yang membuat manusia paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan (Nurhayati & Winata, 2018). Namun, kemampuan dan jumlah

pendidikan sampai sekarang masih menjadi masalah yang paling terlihat dalam setiap upaya perubahan sistem pendidikan nasional.

Proses kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yaitu supaya siswa memperoleh hasil yang sesuai dalam belajarnya. Dalam menghasilkan tujuan pembelajaran dengan sangat memuaskan, dibutuhkan peran yang seutuhnya dari seorang guru, baik dalam menyediakan perangkat pembelajaran, seperti silabus dan juga rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bagaimana cara memberikan pemahaman materi, cara pemakaian metode dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tersebut di dalam ruangan kelas (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021). Tanpa itu semua kegiatan pembelajaran tidak bisa terwujud maupun tercapai dengan baik seperti yang diharapkan, karena keberhasilan siswa adalah dilihat dari bagaimana pengelolaan yang dilakukan tenaga pendidikan (Kudubun, 2023).

Guru ditekankan untuk membuat media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Tetapi berdasarkan fakta, hampir disetiap kegiatan pembelajaran guru masih belum menggunakan media khususnya pada pembelajaran tematik. Semua media mempunyai perbedaan maupun keunggulan masing-masing, maka diharapkan guru mampu menempatkan setiap media yang disiapkannya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Tujuannya supaya pemakaian media tidak menjadi penghalang dalam kegiatan pembelajaran yang guru ajarkan di kelas. Memilih media yang akan dipakai harus sesuai dengan maksud dan tujuan yang tepat, karena setiap media memiliki ciri-ciri tertentu, baik dilihat dari sisi manfaatnya, pengelolaannya, maupun untuk cara pemakaiannya itu berbedabeda. Memilih media pada dasarnya adalah proses mengambil keputusan berdasarkan kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan.

Dari uraian di atas, bahwa kebutuhan guru SD 101807 belum mempunyai media yang dapat dipakai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan belajar mengajar yang dikerjakan secara biasa saja tidak mampu memberikan pengalaman bermakna terhadap siswa, maka peneliti memberikan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan cara menggunakan media yang menarik seperti media yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu Pohon Literasi (Luh Dwi Prabawati & Didith Pramunditya Ambara, 2022).

## **TINJAUAN LITERATUR**

Spesifikasi Produk yang digunakan

Kedudukan media sangat diperlukan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, baik untuk meningkatkan motivasi maupun untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bernama Pohon Literasi. Media ini

merupakan salah satu media pembelajaran tematik dan berupa media visual yang dikreasikan dalam pembelajaran berbentuk permainan, karena melihat di dalam kelas siswa kebanyakan lebih suka bermain, maka pohon Literasi ini dibuat semenarik mungkin supaya bisa memenuhi minat baca siswa. Media ini berbentuk pohon, yang dirancang semenarik mungkin terkait dengan pembelajaran tematik yang akan diajarkan. Media pohon Literasi dirancang untuk digunakan di kelas 3 SD 101807. Maka dari itu untuk memperoleh media Pohon Literasi yang sesuai dengan materi dan menarik dalam pembelajaran, maka harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Media Pohon Literasi ini dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran.
- b. Media Pohon Literasi ini terbuat dari alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan dalam membuatnya, antara lain :
  - a. Batang pohon yang memiliki cabang atau ranting-ranting
  - b. Kardus
  - c. Gunting
  - d. Kertas kartun
  - e. Pita
  - f. Cat acrylic
- c. Media Pohon Literasi ini berwarna hijau untuk daunnya, batang berwarna coklat. Buahnya berwarna biru, kuning, pink dan hijau, kemudian buahnya dibuatkan bacaan terkait manfaat tumbuhan bagi Kesehatan manusia. Media Pohon Literasi dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok. Media ini dalam membuatnya pun tidak terlalu sulit dan media ini juga memiliki berbagai kelebihan terutama dapat membuat anak termotivasi dalam belajar.

#### Asumsi dan Keterbatasan Penggunaan

Kegiatan penelitian ini tidak terlepas dari kendala-kendala. Oleh karena itu terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media Pohon Literasi ini. Asumsi dari penelitian ini antara lain:

1. Media pohon yang digunakan adalah berupa Pohon Literasi yang memuat materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam belajarnya.
2. Media pohon yang digunakan berupa Pohon Literasi, dapat menjadi salah satu media yang menunjang pembelajaran tematik untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Keterbatasan dalam Penelitian ini antara lain:

Media pohon yang digunakan, yaitu Pohon Literasi hanya mencakup subtema 1 dan pembelajaran 1 saja.

## **METODOLOGI**

### a. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD 101807. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Mei-Juni 2024.

### b. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD 101807 yang beralamat di gg sepakat pasar VI, Kecamatan Biru-Biru, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Mei-Juni 2024.

### c. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sumber data terdiri dari sumber data primer (guru wali kelas, kepala sekolah, dan peserta didik) dan sumber data sekunder (dokumen sekolah, buku, dan jurnal).

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

e. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL**

Penggunaan media pohon literasi dengan pendekatan proyek untuk meningkatkan minat membaca pada siswa kelas 3 SD 101807, yang diimplementasikan dengan menggunakan model Borg and Gall, menunjukkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan. Melibatkan pendekatan permainan dalam media pohon literasi terbukti efektif untuk menanamkan karakter disiplin pada siswa kelas 3 SD. Anak-anak cenderung belajar dengan lebih baik dan lebih aktif melalui pengalaman berbasis proyek. Media pohon literasi berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung meningkatnya minat membaca pada siswa. Melalui proyek, siswa dapat belajar mengenai kefokusannya, keteraturan, dan aturan-aturan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan ini terbukti sesuai dengan tingkat kelas 3 SD, dengan mengintegrasikan unsur proyek yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa pada usia tersebut..

## **DISKUSI**

Permasalahan yang dilihat oleh peneliti di SD 101807 dapat dijadikan sebagai contoh kedepannya, sebab ketika proses pembelajaran berlangsung, berdasarkan fakta yang dilihat tidak adanya penggunaan media. Media mempunyai fungsi yang sangat penting dan juga memberikan pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain untuk menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, memiliki daya cipta, inovatif, berhasil dan menarik (Mustika, 2015: 18).

Guru ditekankan untuk membuat media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Tetapi berdasarkan fakta, hampir disetiap kegiatan pembelajaran guru masih belum menggunakan media khususnya pada pembelajaran tematik. Semua media mempunyai perbedaan maupun keunggulan

masing-masing, maka diharapkan guru mampu menempatkan setiap media yang disiapkannya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Tujuannya supaya pemakaian media tidak menjadi penghalang dalam kegiatan pembelajaran yang guru ajarkan di kelas. Memilih media yang akan dipakai harus sesuai dengan maksud dan tujuan yang tepat, karena setiap media memiliki ciri-ciri tertentu, baik dilihat dari sisi manfaatnya, pengelolaannya, maupun untuk cara pemakaiannya itu berbedabeda. Memilih media pada dasarnya adalah proses mengambil keputusan berdasarkan kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan media pohon literasi dengan pendekatan proyek untuk meningkatkan minat membaca pada siswa kelas 3 SD 101807, yang diimplementasikan dengan menggunakan model Borg and Gall, menunjukkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan. Melibatkan pendekatan permainan dalam media pohon literasi terbukti efektif untuk menanamkan karakter disiplin pada siswa kelas 3 SD. Anak-anak cenderung belajar dengan lebih baik dan lebih aktif melalui pengalaman berbasis proyek.

Media pohon literasi berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung meningkatnya minat membaca pada siswa. Melalui proyek, siswa dapat belajar mengenai kefokuskan, keteraturan, dan aturan-aturan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan ini terbukti sesuai dengan tingkat kelas 3 SD, dengan mengintegrasikan unsur proyek yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa pada usia tersebut.

Secara keseluruhan, pengembangan media pohon literasi dengan pendekatan proyek menggunakan model Borg and Gall membawa manfaat signifikan dalam meningkatkan minat baca pada siswa kelas 3 SD, sambil memastikan proses pengembangan yang terstruktur dan berkelanjutan

## **SARAN**

Saran sebagai berikut:

Kontinuitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran perlu dijaga. Diperlukan pengembangan terus-menerus dari media pembelajaran untuk mempertahankan ketertarikan siswa, mengintegrasikan tantangan baru, atau merancang varian kegiatan, agar siswa terus berkembang dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

## **PELAJARAN LANJUTAN**

Kurangnya Informasi Latar Belakang. Dokumen tidak menyediakan informasi yang memadai tentang profil sekolah, seperti jumlah siswa, komposisi latar belakang siswa, dan karakteristik komunitas setempat, Informasi tentang kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Terbatasnya Data Empiris. Dokumen tidak menyertakan data-data kuantitatif atau kualitatif yang dapat mendukung analisis dan temuan penelitian, Tidak ada instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara atau lembar observasi, yang dilampirkan untuk memperkuat pemahaman konteks. Kurang Mendalam dalam Analisis. Analisis terhadap proses dan hasil implementasi pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS masih terbatas, Pembahasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kendala implementasi belum dieksplor secara komprehensif.

Rekomendasi Kurang Rinci. Rekomendasi yang diberikan masih bersifat umum dan kurang memberikan panduan praktis bagi pihak sekolah. Tidak ada rencana tindak lanjut yang jelas untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran multikultural di masa mendatang. Kurangnya Referensi Terkini. Dokumen tidak mencantumkan referensi

terbaru terkait teori dan praktik pembelajaran berbasis multikulturalisme. Literatur yang digunakan masih terbatas dan perlu diperkaya dengan sumber- sumber mutakhir..

## **PENGAKUAN**

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas dan merampungkan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, khususnya kepada Bapak Rektor, Kepada Dosen Pembimbing, Kepada Orangtua Penulis, Kepada Keluarga Besar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Terakhir atas segala jasa dan baik budi dari semua pihak tersebut diatas penulis mengucapkan terimakasih. semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah *Subnahallahu Wa Ta'ala*.

## **REFERENSI**

- Anak, P., Dini, U., Melalui, U., & Literasi, P. (n.d.). Meningkatkan minat membaca pada anak usia dini usia 5-6 melalui pohon literasi.
- Azizi, D. G. R., Kurniawati, R. P., & Setyowati, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kosa Kata Baru Siswa Kelas 5 SD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1046–1058. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.222>.
- Farida, & Ma'ruf, C. (2022). Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, 4(1), 45–60.
- Kudubun, H. G. (2023). Penerapan Pembelajaran Literasi Dikelas Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Polis (Pohon Literasi) Pada Siswa Kelas 1 Sd Kartika Xiii-1 Ambon.
- Pattimura Mengabdi: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 132–137. <https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.132-137>
- Luh Dwi Prabawati, & Didith Pramunditya Ambara. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Tema Tanaman Sub Tema Cara Bercocok Tanam Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 197–206. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49950>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.

- Nurhayati, S., & Winata, A. (2018). Pembelajaran Dengan Media Pohon Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas I Sdn Sidorejo I Tuban Pada Tema Peristiwa Alam Dan Subtema Bencana Alam. *Jurnal Teladan*, 3(1), 15–30.
- Anak, P., Dini, U., Melalui, U., & Literasi, P. (n.d.). Meningkatkan minat membaca pada anak usia dini usia 5-6 melalui pohon literasi.
- Azizi, D. G. R., Kurniawati, R. P., & Setyowati, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PJBL Berbantuan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kosakata Baru Siswa Kelas 5 SD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1046–1058. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.222>
- Kudubun, H. G. (2023). Penerapan Pembelajaran Literasi Di kelas Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Polis (Pohon Literasi) Pada Siswa Kelas 1 Sd Kartika Xiii-1 Ambon.
- Pattimura Mengabdi: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 132–137. <https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.132-137>.