

Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I MI Tarbiyatul Huda

Nanik Ulfa¹; Aulia Saffida²; Romadlon Chatib³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

¹Contributor Email: nanikulfaunira@gmail.com

Abstract

Learning media in madrasah ibtidaiyah is still very limited, especially in addition and subtraction material. This study aims to produce Smart Tree learning media on Addition and Subtraction Materials in Class I MI Tarbiyatul Huda Arjowinangun Malang City which meets valid and practical criteria. This type of research is development research, the development research model used is the Borg and Gall development model, namely: a) research and collection of initial information, b) planning, c) development of initial product format, d) expert validation test, e) product revision, f) small group trial, g) product revision, h) large group trial, i) final product refinement, j) dissemination, but in this study only until the large group trial stage due to time constraints. Data collection techniques were carried out by researchers using questionnaires, observations, and tests. Based on the results of the study, it was found that the results of layout practicality validation were 96%, material validation was 80%, and 80% media validation. The results of the data analysis of the field trial test showed an increase from the average value of the pretest results was 68.3% and the average post-test was 82.2%. Also obtained are the test results of $t_{count} \geq t_{table}$ which is $2.91 \geq 1.75$, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a significant difference in the implementation of the Smart Tree learning media. This shows that the Smart Tree learning media is feasible to use and can improve student learning outcomes.

Keywords: Addition and Subtraction, Learning Outcomes, Media, Smart Tree, Student.

Abstrak

Media pembelajaran yang ada di madrasah ibtidaiyah dirasa masih sangat terbatas terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Pohon Pintar pada Materi Penjumlahan dan pengurangan di Kelas I MI Tarbiyatul Huda Arjowinangun Kota Malang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall yaitu: a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format awal produk, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar, i) penyempurnaan produk akhir, j) desiminasi, tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap uji coba kelompok besar dikarenakan keterbatasan waktu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan angket, observasi, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa hasil validasi praktikalitas 96%, validasi materi 80%, dan 80% pada validasi media. Hasil analisis data tes uji coba

lapangan menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata hasil pretest adalah 68,3% dan rata-rata posttest adalah 82,2%. Diperoleh juga hasil uji $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,91 \geq 1,75$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat perbedaan signifikan terhadap implementasi media pembelajaran Pohon Pintar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Pohon Pintar layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media, Penjumlahan dan Pengurangan, Pohon Pintar, Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu sarana yang penting bagi pengembangan warga negara Indonesia. Setiap komponen dalam pendidikan hendaknya mampu memahami dan juga bekerja sama dalam setiap lini untuk menjadikan pendidikan yang mengikuti perkembangan karakter dan kepribadian siswa (Mulyasa, 2005). Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang awal untuk menanamkan konsep dasar bagi siswa, sehingga konsep-konsep yang diterima siswa akan menjadi dasar rumusan untuk daya pikirnya dalam menghadapi jenjang berikutnya (Batubara, 2018). Suasana pendidikan yang bermakna, kreatif dan menyenangkan dapat tercipta karena adanya tenaga kependidikan yang profesional dan mempunyai komitmen sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pengajaran berkaitan dengan aktifitas mengajar dan belajar. Aktifitas ini menyangkut pada peran seorang guru dalam mengusahakan terciptanya keberhasilan suatu pengajaran (Elitasari, 2022). Tercapai atau tidaknya keberhasilan suatu pengajaran dapat dilihat dari tujuan pengajaran yang ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain: kondisi siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru, serta lingkungan sekitar (Mariyana, F., Anisa, L. N., & Rakhmawati, 2022).

Tugas utama seorang guru dalam proses pembelajaran adalah menciptakan suasana yang menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, penciptaan suasana tersebut dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga

dapat meningkatkan hasil belajar (Darman, 2020). Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan kunci dalam pelaksanaan program pendidikan melalui kegiatan pembelajaran. Sehingga berhasil dan berkualitasnya program-program pendidikan yang dirancang sangat tergantung kepada kinerja dan profesionalisme para guru.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam pendidikan (Rachmantika, A. R., & Wardono, 2019). Hal ini disebabkan karena matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kritis (Permatasari, 2021). Menjadi seorang pendidik sudah harus bersemangat dalam mengembangkan ide-ide kreatif dalam menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga menjadi bermanfaat bagi siswa. Oleh sebab itu pada pembelajaran matematika erat kaitannya dengan perlunya pemahaman konsep matematika karena dengan pemahaman konsep yang matang maka siswa dapat memecahkan suatu masalah dan mampu mengaplikasikan pembelajaran pada dunia nyata (Sari, S. G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, 2020).

Berdasarkan hal tersebut perlu diterapkan konsep berbasis benda konkret dalam pembelajaran matematika sehingga daya nalar siswa terolah dan dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, untuk memperoleh pemahaman konsep yang baik, diperlukan ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I serta observasi awal yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika dikelas I MI Tarbiyatul Huda, yaitu: Sulit memahami pembelajaran berhitung, kurangnya minat siswa dalam mengerjakan tugas matematika yang diberikan guru karena masih tidak mengerti dengan pelajaran penjumlahan dan pengurangan dan pada proses belajar mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran

seadanya dan belum menggunakan media yang interaktif, selanjutnya diberikan soal-soal latihan untuk dikerjakan, setelah pembelajaran selesai siswa diberikan PR agar siswa lebih paham, tetapi ketika di sekolah diminta untuk mengerjakan soal latihan masih banyak siswa yang tidak bisa mengerjakannya padahal sudah diberikan latihan dan PR.

Lebih lanjut guru kelas I mengatakan bahwa siswa juga masih suka bermain-main di kelas, sehingga ketika diberikan soal latihan tidak mengerjakan dengan serius dan mencontek dengan temannya. Akibat yang ditimbulkan yaitu tidak maksimalnya hasil belajar siswa, siswa banyak yang tidak dapat menyelesaikan persoalan penjumlahan dan pengurangan dan dalam proses pembelajaran banyak siswa yang pasif. Penyebab dari siswa yang masih pasif adalah guru masih belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan kegiatan siswa agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak menyebabkan siswa cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton. Kondisi pembelajaran yang kurang ideal akan berdampak pada rendahnya kualitas belajar siswa (Afandi, 2022). Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa (Ulfa, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran harus dirancang dengan baik agar dapat memberikan kualitas pembelajaran yang baik. Jika ditelusuri dan ditelaah lebih lanjut, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas belajar siswa dapat juga disebabkan oleh soal matematika lebih didominasi oleh banyaknya operasi bilangan cacah yaitu penjumlahan dan pengurangan, sedangkan siswa kurang mengerti bagaimana pemecahan dari soal tersebut. Akibatnya, sebagian siswa hanya menebak jawaban dari soal yang diberikan guru. Melihat kondisi demikian, perlu disediakan alternatif pembelajaran yang aktif interaktif dan aktif konstruktif.

Faktor lain juga berasal dari penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa secara baik dan benar (Kirom, 2017). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret (Shoimah, 2020). Oleh karena itu, perlu adanya penyiapan media pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi serta bisa melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan (Afandi, 2022). Salah satu media pembelajaran matematika yang dapat digunakan oleh guru kelas I MI adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis benda konkret.

Media pembelajaran yang menunjang akan mampu mempengaruhi minat siswa. Suatu media pembelajaran dikatakan menarik dan juga meningkatkan kemampuan siswa apabila menggunakan media yang berbasis konkret (Mariyana, F., Anisa, L. N., & Rakhmawati, 2022). Penggunaan media juga dapat menambah pengalaman belajar siswa secara konkret (Umardiyah, 2020). Benda asli adalah cara untuk mengikutsertakan siswa dalam kegiatan yang mengaktifkan panca indera. Hal ini dikarenakan sifat benda asli yang memiliki bentuk dan warna yang berbeda, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan tersendiri dalam proses pembelajaran (Fatimah, 2013).

Media dapat menciptakan rasa ingin tau siswa, menciptakan suasana belajar yang interaktif, membawa mereka dalam suatu kondisi, dan merubah yang abstrak menjadi konkret. Berdasarkan pernyataan tersebut, suasana kelas yang pada awalnya monoton dan membosankan dapat berubah menjadi suasana kelas yang

menyenangkan dengan adanya media (Awiria, Nurhayati, S., Catur, P., 2020). Media benda konkret mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: (1) memberikan pendalaman pengalaman, (2) benda nyata akan mudah dipahami, (3) dapat dikerjakan siswa (Rantikasari, F. F., Samidi, & Atmojo, 2015).

Media Pohon Pintar adalah media visual 2 dimensi yang berbentuk bagan pohon yang terbuat dari papan kayu berukuran 150cm X 60cm yang dibentuk berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media pohon pintar ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Dengan adanya pengembangan 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 (Nurmila, 2021). Selain materi pelajaran dapat tersampaikan, penggunaan media juga akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan terutama pada pelajaran matematika (Sari, S. G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, 2020).

B. Metode

Penelitian pengembangan media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan ini dilaksanakan di kelas I MI Tarbiyatul Huda Arjowinangun Kota Malang dengan subjek yang menjadi uji coba adalah siswa kelas I MI Tarbiyatul Huda yang berjumlah 28 siswa.

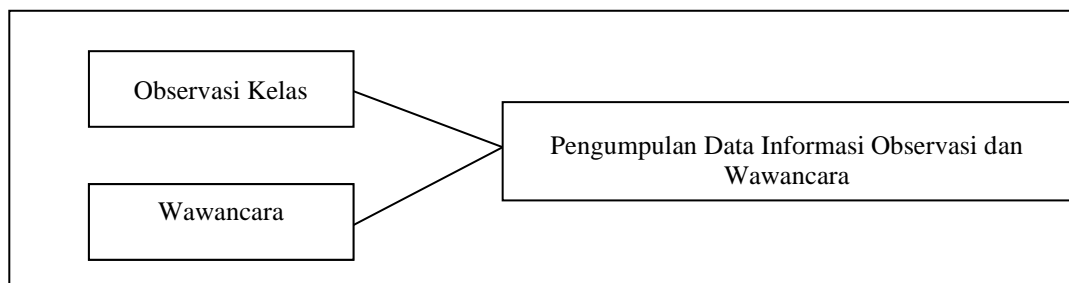
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan model Borg and Gall 10 tahap yang dimodifikasi menjadi 8 tahapan. Prosedur penelitiannya yaitu a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format awal produk, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar, i) penyempurnaan produk akhir, j) desiminasi, akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai

tahap uji coba kelompok besar dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

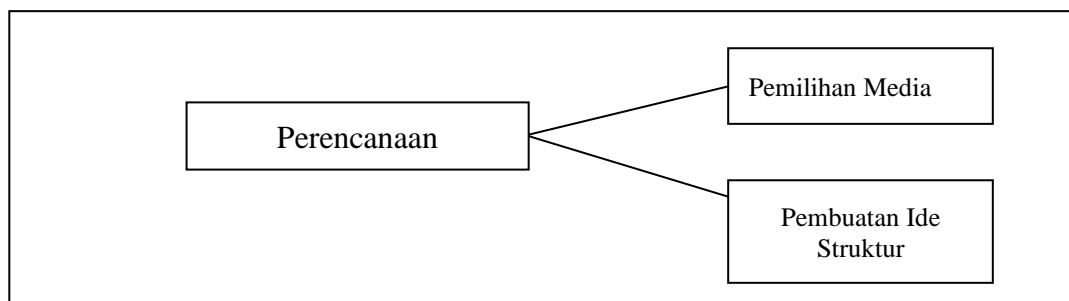
Jenis data pada penelitian ini ada 2, yaitu 1) Data tentang proses pengembangan pohon pintar. 2) Data tentang keefektifan dan kelayakan media pohon pintar pada materi penjumlahan dan pengurangan berdasarkan hasil penilaian.

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini terdiri dari lembar observasi, angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi praktisi dan soal tes.

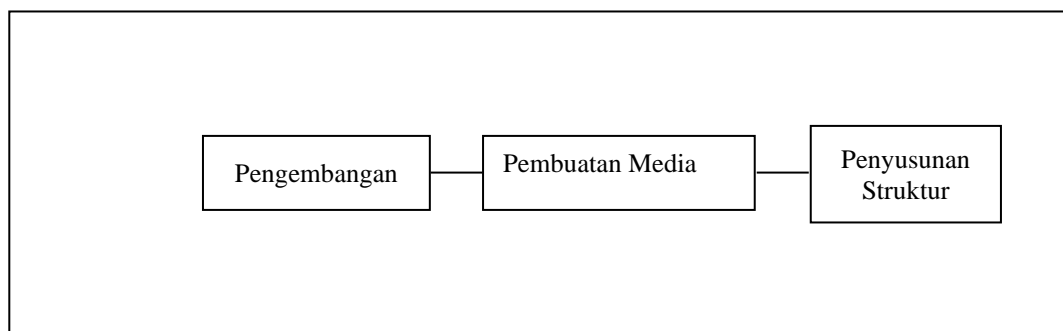
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua macam, yaitu dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun analisis deskriptif kualitatif berupa saran atau komentar hasil penilaian dari lembar angket berdasarkan tanggapan dari uji ahli dan pengamatan uji coba (siswa) sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi, hasil observasi pretest dan hasil posttest dari pengembangan media pohon pintar.



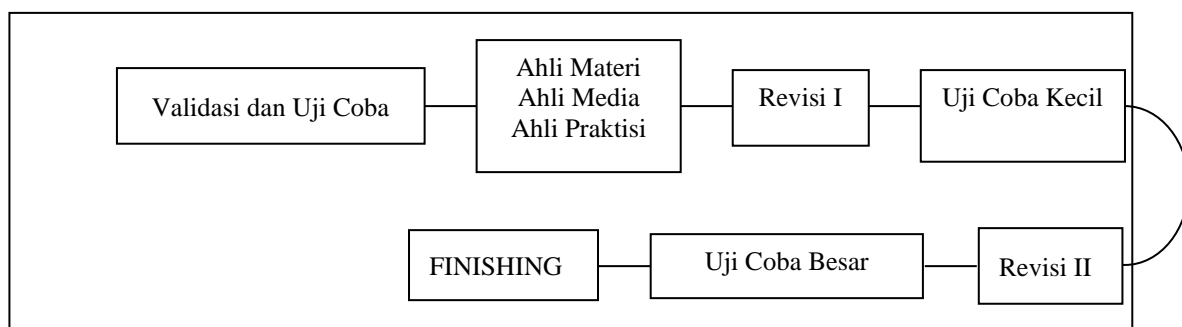
Bagan 1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data



Bagan 2. Tahap Perencanaan



Bagan 3. Tahap Pengembangan



Bagan 4. Tahap Validasi dan Uji Coba

C. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pohon pintar diawali dengan tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal. Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah seperti menganalisis kebutuhan dan ketersediaannya media pembelajaran berbasis benda konkret dan mengevaluasi kondisi pembelajaran matematika.

Tahapan kedua adalah tahap perencanaan, pada tahapan ini peneliti merencanakan untuk mengembangkan media alternatif serta menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI Tarbiyatul Huda sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahapan ketiga adalah pengembangan format awal produk. Selanjutnya tahapan keempat adalah uji produk oleh ahli untuk menilai tingkat kelayakan media pada 3 subyek ahli yaitu ahli media, ahli

materi, dan ahli praktisi yang selanjutnya diperoleh masukan serta saran untuk dijadikan revisi pada tahapan kelima.

Media yang telah didesain dan dikembangkan akan divalidasi oleh validator yang telah disarankan berdasarkan bidang masing-masing. Adapun tujuan dari validasi adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak diujicobakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi Media pohon pintar

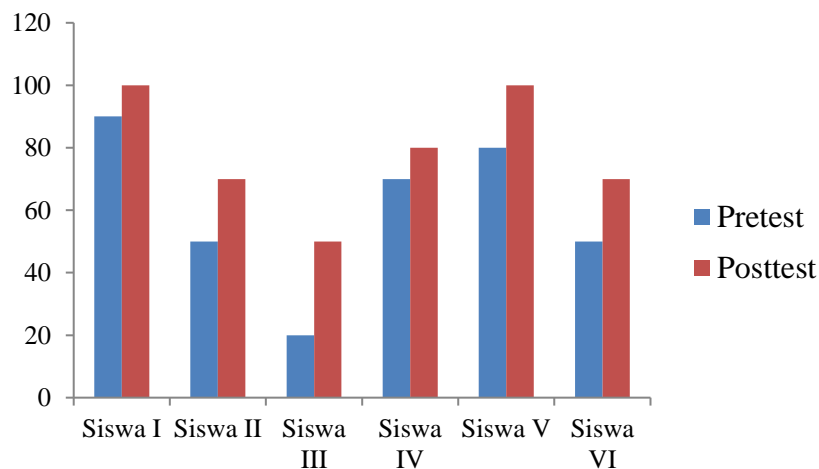
No	Validasi	Nilai	Skor Maksimal	%	Ket
1	Ahli media	40	50	80	Valid
2	Ahli materi	40	50	80	Valid
3	Ahli praktisi	48	50	96	Sangat Valid
Rata-rata				85,3%	Sangat Valid

Pada tabel 1. di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I MI berdasarkan ahli praktisi, ahli materi dan ahli media memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 85,3% yang berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Setelah media pembelajaran pohon pintar direvisi berdasarkan masukan dan saran validator, kemudian dilanjutkan pada tahap keenam yaitu uji coba keefektifan, dalam hal ini uji coba dilakukan pada siswa kelas I MI berdasarkan kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa. Adapun penilaian dalam hal ini berdasarkan hasil tes dan pengamatan intensif oleh peneliti.

**Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I
MI Tarbiyatul Huda**

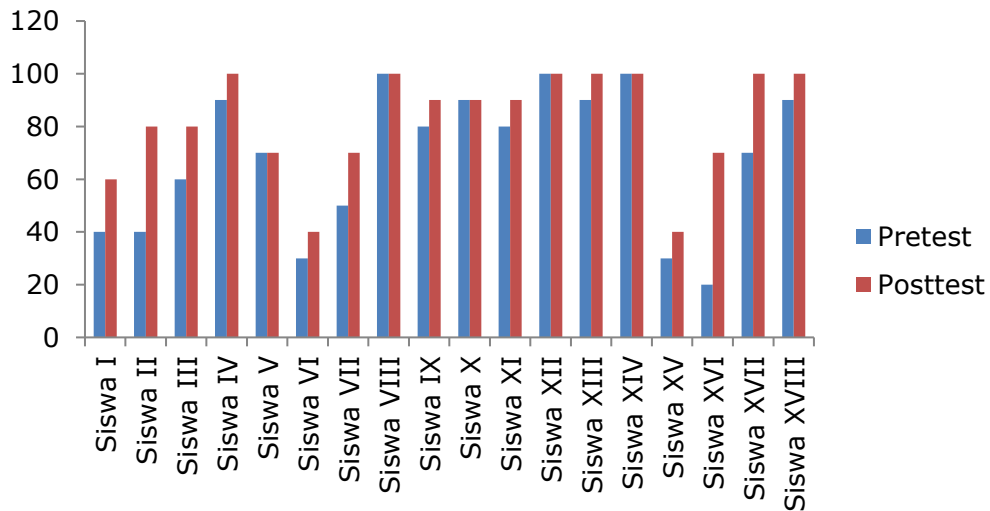
Nanik Ulfa; Aulia Saffida; Romadlon Chatib



Gambar 1. Diagram perbandingan hasil pretest dan posttest kelompok kecil

Rata-rata nilai siswa tersebut dapat dilihat berdasarkan jumlah rata-rata posttest adalah 78,3 lebih besar dibandingkan jumlah dengan nilai pretest yang cenderung lebih kecil yaitu 60, menunjukkan bahwa terdapat pemahaman yang signifikan. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran pohon pintar. Berdasarkan dari peningkatan hasil belajar siswa kelompok kecil, media dapat digunakan pada uji coba kelompok besar dengan menyempurnakan kekurangan yang terjadi saat di lapangan.

Revisi pada tahapan ketujuh dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti dikelas pada saat proses pembelajaran menggunakan media pohon pintar, tujuan dari tahapan ini untuk penyempurnaan media agar lebih berkualitas dan efektif untuk digunakan. Kemudian dilanjutkan pada tahapan yang terakhir yaitu uji coba kelompok besar yang terdiri dari seluruh siswa kelas I MI Tarbiyatul Huda



Gambar 2. Diagram perbandingan hasil pretest dan posttest kelompok besar

Rata-rata nilai siswa tersebut dapat dilihat berdasarkan jumlah rata-rata posttest adalah 82,2 lebih besar dibandingkan jumlah dengan nilai pretest yang cenderung lebih kecil yaitu 68,3, menunjukkan bahwa terdapat pemahaman yang signifikan. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran pohon pintar. Berdasarkan hasil tes uji coba kelompok besar, media pohon pintar layak digunakan.

Berdasarkan data yang ada, maka akan dilakukan perhitungan terkait dengan media yang dikembangkan apakah dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa atau tidak menggunakan uji t-tes. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,91$ $t_{tabel} = 1,746$. Maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan pemahaman kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pohon pintat. Pada tabel 4.20 dari rata-rata hasil pre test dapat diketahui bahwa $X_1 = 68,3$ dan post test dapat diketahui bahwa $X_2 = 82,2$. Maka menunjukkan bahwa hasil post test mengalami peningkatan sebesar 13,9.

Pengembangan media pohon pintar yang telah direvisi dan diujicobakan telah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan media pada proses pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi (Amir, 2016). Dengan penggunaan media pohon pintar guru lebih mudah memberikan penjelasan kepada siswa, selanjutnya siswa juga lebih mudah menerima penjelasan guru karena penjelasan disajikan secara konkret.

Siswa usia 6-12 tahun masih pada tahap belajar operasi konkret. Pada tahap ini anak-anak sudah mulai berfikir banyak hal yang lebih teratur dan terarah (Basri, 2018). Dengan penggunaan media anak-anak diharapkan mampu melakukan klasifikasi dan mengambil kesimpulan atas apa yang telah dipelajari. Anak-anak akan mampu mempelajari suatu materi jika diberikan suatu pengalaman.

Pengalam belajar yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi tersendiri untuk siswa. Dengan memanfaatkan media diharapkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan belajar yang bermakna secara tidak langsung guru dapat menyampaikan konsep kepada siswa. Pembelajaran bermakna dapat membantu tercapainya pembelajaran dalam memahami konsep matematika (Kholil, M., & Usriyah, 2019).

E. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tahap-tahap pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa proses pengembangan media pembelajaran Pohon Pintar ini dikembangkan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model Borg & Gall, yang memiliki sepuluh tahapan, akan tetapi

- peneliti menggunakan delapan tahapan dalam penelitian ini. Tahapan tersebut yaitu: a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format awal produk, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran pohon pintar memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan dan saran dari validator para ahli sebagai ujicoba lapangan media pohon pintar, berikut hasil uji coba pengembangan media pohon pintar:
 - a. Tanggapan penilaian dari ahli media memperoleh persentase kevalidan mencapai 80% dengan kualifikasi tingkat kelayakan baik.
 - b. Tanggapan penilaian dari ahli materi memperoleh persentase kevalidan mencapai 80% dengan kualifikasi tingkat kelayakan baik.
 - c. Tanggapan penilaian dari ahli praktisi memperoleh persentase kevalidan mencapai 96% dengan kualifikasi tingkat kelayakan sangat baik.
 3. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran pohon pintar memiliki tingkat keefektifitas yang tinggi. Hal ini berdasarkan penilaian uji coba lapangan yang telah dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Menurut hasil rata-rata keseluruhan pretest dan posttest kelompok kecil terdapat pemahaman yang signifikan sebanyak 18,3% setelah menggunakan media pohon pintar. Sedangkan hasil rata-rata keseluruhan pretest dan posttest kelompok kecil terdapat pemahaman yang signifikan sebanyak 13,9% setelah menggunakan media pohon pintar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon pintar adalah valid, layak, dan efektif dalam proses

pembelajaran siswa kelas I Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Huda pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan.

Daftar Pustaka

- Afandi, M. A. (2022). Urgensi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Al Ibtida': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 1–16.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Awiria, Nurhayati, S., Catur, P., & Y. (2020). *Pembelajaran Matematika SD Kelas Rendah*. CV Bianglala Kreasi Mandiri.
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Akuntansi*, 6(6), 9508–9516.
- Fatimah, F. N. (2013). Penggunaan Media Benda Konkret Pada Tema Lingkungan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 216.
- Kholil, M., & Usriyah, L. (2019). Pengembangan buku ajar matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam penanaman karakter siswa madrasah ibtidaiyah. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 12(1), 52–62.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Mariyana, F., Anisa, L. N., & Rakhmawati, Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang dengan Media Benda Konkret Papercraft Kelas II. *As-Sibyan*, 5(2), 123–133.
- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurmila. (2021). Pengembangan Media Pohon Pintar Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran Ke 2 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 07 Manggelewa. Skripsi tidak diterbitkan. *Mataram: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Universitas Muhammadiyah Mataram.

- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68–84.
- Rachmantika, A. R., & Wardono, W. (2019). Peran kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 439–443.
- Rantikasari, F. F., Samidi, & Atmojo, R. W. (2015). Penggunaan Media Danbo Papercraft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana. *Didaktika Dwija Indria*, 3(8), 2339.
- Sari, S. G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1207–1216.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18.
- Ulfa, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berwawasan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar materi KPK dan FPB. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 21–25.
- Umardiyah, F. (2020). Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Geometri Bangun Ruang Di Sdn Karangmojo Ii. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 5(2), 85–90.

***Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Siswa Kelas I
MI Tarbiyatul Huda***

Nanik Ulfa; Aulia Saffida; Romadlon Chatib