

Improving the Result of Counting Ability in Third Grade Students of SDN 1 Tegalrejo Through the Media of a Counting Tree

Aulia Rizky¹✉, Eka Septi Lestari^{2*}, Kun Hisnan Hajron³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

✉ ekal0431@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to improve the results of students' numeracy skills by using the media of counting trees. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles where each cycle has stages of planning, action, observation, and reflection. This research involved 5 students and was conducted at SD Negeri 1 Tegalrejo. Based on the test results, in the first cycle, there was the highest score of 90 and the lowest score of 70 with an average value of 77.5. While in the second cycle, the highest score was 100 and the lowest value was 90 and the average was 97.5. So it can be concluded that the learning media tree counting can improve the results of numeracy.

Keywords: *Result of The Ability to Count; Media Tree Counting; Instructional Media*

Meningkatkan Hasil Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas III SDN 1 Tegalrejo Melalui Media Pohon Berhitung

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan media pohon berhitung. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana masing-masing siklus memiliki tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dapat penelitian ini melibatkan 5 siswa dan dilakukan di SD Negeri 1 Tegalrejo. Berdasarkan hasil tes, pada siklus I terdapat nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70 dengan nilai rata-rata 77,5. Sedangkan pada siklus II yaitu nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90 dan rata-rata 97,5. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran pohon berhitung dapat meningkatkan hasil kemampuan berhitung.

Kata kunci: *Hasil Kemampuan Berhitung; Media Pohon Berhitung; Media Pembelajaran*

1. Pendahuluan

Suatu pendidikan memiliki tujuan yang pada dasarnya itu untuk kebaikan peserta didik, yaitu untuk merubah peserta didik agar mampu melakukan perubahan-perubahan pada tingkah laku individual dan moral. Selain itu, pendidikan juga memiliki keinginan untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak. Kemampuan berfikir itu dapat berupa berfikir berhitung, karena berhitung sangat penting diterapkan siswa di kehidupan sehari-hari. Tetapi dengan itu peserta didik masih memiliki kesukaran dalam memahami materi matematika terutama dalam hal kemampuan berhitung. Optomalisasi pemahaman konsep berhitung diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa. Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Tegalrejo yaitu pada siswa kelas III masih lemah

terhadap kemampuan berhitung, yang mana mereka masih sering merasa bosan terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selain itu, kemampuan yang dimiliki antara siswa satu dengan siswa yang lain itu berbeda, ada siswa yang memiliki kemampuan berhitung yang unggul dan ada juga siswa yang memiliki kemampuan yang kurang sehingga kurangnya kemampuan berhitung tersebut membuat siswa menjadi merasa menyerah dengan mata pelajaran matematika. Yang mana kemampuan berhitung merupakan salah satu pengembangan yang harus dikuasai oleh siswa agar mereka bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari jika siswa itu memiliki semangat untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan mereka harus sebisa mungkin menikmati dan terlibat aktif terhadap pembelajaran matematika. Kemampuan berhitung yang dimiliki oleh masing-masing anak yang dibawa dari sejak kecil yang dikembangkan melalui lingkungan sekitar anak melalui media permainan yang kreatif dan inovatif untuk dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar berhitung (Sagita, 2020). Belajar berhitung dapat membangun proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak akan memiliki kesiapan dan bekal kemampuan berhitung untuk dibawa ke jenjang yang lebih tinggi (Darnis, 2018).

Pengertian kemampuan dalam Kamus Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa, sanggup, melakukan, sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan. Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Menurut Mohammad Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Ada juga yang mengartikan mengenai kemampuan awal, pengertian kemampuan awal merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan awal seorang siswa merupakan prasyarat untuk dapat mengikuti pembelajaran sehingga mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Menurut Naga (Romlah, M., Kurniah, 2016) kemampuan berhitung adalah upaya pengenalan matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat (Fatmawati, 2014) bahwasannya Kemampuan berhitung anak pada usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia ini anak perlu dijumpai dengan sebuah media pembelajaran agar dapat mudah memahami materi operasi hitung yang disampaikan oleh guru.

Menurut Rebber dalam Muhibbin Syah (2006:121) yang mengatakan bahwa “kemampuan awal prasyarat awal untuk mengetahui adanya perubahan”. Kemampuan awal juga dapat diartikan dengan *prior knowledge* (PK). PK dapat diartikan bahwa sebuah langkah penting yang di dalam proses belajar, dengan demikian dapat diartikan bahwa seorang guru perlu mengetahui tingkat PK yang dimiliki oleh para peserta didik. Menurut Chaplin, *Ability* adalah kemampuan kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perubahan. Menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek. Menurut Sudrajat menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah yang dapat dikuasai oleh anak setelah terjadinya proses belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang kemampuan berhitung yaitu menurut Susanto (2011) berpendapat bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah

kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangannya kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Kemudian menurut Sriningsih N. (2008) berpendapat bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Maka dari itu seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung siswa untuk bersemangat dan mampu memahami materi dalam pembelajaran, salah satu cara untuk membuat siswa bersemangat dan mampu memahami materi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai *“the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”*.

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Zaman et al., 2010). Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bukan lagi sebagai pelengkap guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, tetapi dapat menjadi pengkondisi dalam berprestasi (Mahnun, 2012).

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Menurut Weisgerber penggunaan media dapat meningkatkan kesempatan belajar bagi anak. Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Penggunaan media sangat penting untuk mengefektifkan aplikasi sistem pembelajaran. Penggunaan

media dapat menambah informasi dengan cara-cara yang bervariasi untuk menemukan tujuan khusus belajar, serta dapat diciptakan situasi belajar yang kreatif. Romiszowski berpendapat :

Instruction, the way we defined the term, requires a two-way communication process. But many media are one-way transmitters, quite incapable of receiving and storing (let alone interpreting) any messages that the learner may transmit. These presentation media have been the mainstay of teachers, unit now, in a typical face-to-face teaching situation, the teacher is the sole receiver, store rang interpreter of anything the student may say or do. Media are used exclusively to enhance or enrich the teacher's presentation. (A.J.Romiszowski, th. 1989, p.101).

Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena bagi anak usia dini belajar dilakukan melalui bermain dengan menggunakan media pembelajaran baik media nyata, media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif (Zaini & Dewi, 2017). Media pohon pintar juga merupakan media yang mengandung segi estetik dan keindahan (Mukhtar Latif, 2013). Keterkaitan media pohon berhitung terhadap kemampuan berhitung adalah ketika dilihat dari hasil yang menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung setelah menggunakan media tersebut. Hendaknya seorang tenaga pendidik yang profesional harus memahami karakteristik isi pesan pembelajaran yang akan disampaikan, agar tidak salah dalam memilih strategi pembelajaran, interaksi pembelajaran, pengelolaan kelas, pemilihan bahan pembelajaran dan media pembelajaran, serta alat evaluasi yang akan digunakan (Hernawan et al, 2018).

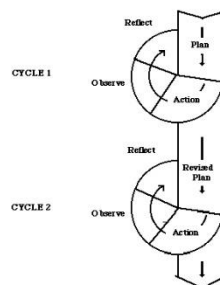
Maka dari itu, peneliti berharap dengan diterapkannya media sebagai pendukung suatu pembelajaran itu peserta didik mampu memiliki kemampuan berhitung yang lebih tinggi dan lebih baik. Dengan diciptakannya media tersebut peneliti berharap untuk peserta didik mampu menerapkan di kehidupan sehari-hari. Maka, dalam jurnal ini peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas atau biasa disebut PTK dengan judul “Meningkatkan Hasil Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Berhitung”.

2. Metode

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Tegalrejo, yang mana peserta didiknya masih memiliki kesukaran dalam berhitung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah peserta didik yaitu 5 siswa, yang masing-masing sudah menduduki bangku sekolah dasar kelas III. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan data yang diolah melalui data kuantitatif. Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 Melalui Media Pohon Berhitung. Pada awalnya, Penelitian Tindakan (*action research*) dikembangkan dengan semangat untuk mencari penyelesaian terhadap problem yang terjadi pada kehidupan bermasyarakat, termasuk permasalahan-permasalahan yang timbul pada dunia pendidikan. Penelitian tindakan didasarkan pada permasalahan yang ditemukan yang telah disampaikan atau permasalahan yang diawali oleh suatu kajian terhadap suatu masalah secara sistematis (Kemmis dan Taggart, 1988). Menurut Kemmis (1988), penelitian tindakan adalah suatu

bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran.

Pakar penelitian Pendidikan, Arikunto (2001) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas melalui gabungan definisi dari tiga kata yaitu “Penelitian” + “Tindakan” + “Kelas”. Makna setiap kata tersebut adalah sebagai berikut : Penelitian, kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara atau metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah. Kemudian Tindakan, sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan. Sedangkan Kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima peajaran yang sama dari guru yang sama pula. Aktivitas belajar siswa tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, melainkan dapat juga ketika siswa sedang melakukan karyawisata, praktikum laboratorium, atau belajar di bawah arahan guru. Adapun menurut Kunandar (2008), PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.



Gambar 1. Siklus I dan Siklus II

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada bulan Juni 2021 pada peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Tegalejo, tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui media pohon berhitung. Diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa dalam melakukan operasi berhitung masih tergolong rendah. Kemampuan operasi hitung siswa kelas III dapat dilihat pada tabel berikut :

| No | Aspek Perolehan | Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I |
|----|--------------------------------|--|
| 1 | Nilai tertinggi | 90 |
| 2 | Nilai terendah | 70 |
| 3 | Banyak siswa yang tuntas | 2 |
| 4 | Banyak siswa yang tidak tuntas | 4 |
| 5 | Nilai rata-rata | 77,5 |

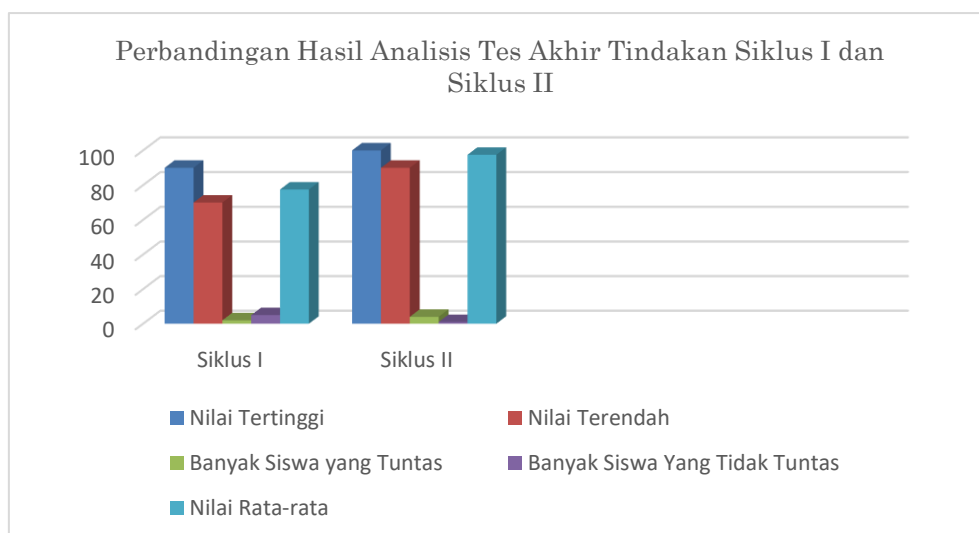
Gambar tabel 1. Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I

| No | Aspek Perolehan | Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus II |
|----|--------------------------------|---|
| 1 | Nilai tertinggi | 100 |
| 2 | Nilai terendah | 90 |
| 3 | Banyak siswa yang tuntas | 5 |
| 4 | Banyak siswa yang tidak tuntas | 1 |
| 5 | Nilai rata-rata | 97,5 |

Gambar tabel 2. Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus II

| No | Aspek perolehan | Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan | |
|----|--------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1 | Nilai tertinggi | 90 | 100 |
| 2 | Nilai terendah | 70 | 90 |
| 3 | Banyak siswa yang tuntas | 2 | 5 |
| 4 | Banyak siswa yang tidak tuntas | 4 | 1 |
| 5 | Nilai rata-rata | 77,5 | 97,5 |

Gambar tabel 3. Perbandingan Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I dan Siklus II



Gambar Diagram 1. Perbandingan Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I dan Siklus II

Dalam penelitian ini kami bertujuan untuk mengukur kemampuan anak dalam berhitung di SD N 1 Tegalrejo dalam mata pelajaran Matematika, karena siswa masih

sangat banyak yang masih bingung dalam berhitung khususnya pada siswa kelas rendah, disini kami melakukan penelitian guna memenuhi tugas mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah. Disini kami melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif. Proses pembelajaran berhitung yang menggunakan media angka ternyata juga dapat digunakan untuk mengajarkan siswa cara berpikir kreatif, yaitu mengajarkan berhitung dengan menggunakan Pengenalan Keteraturan Pola Angka (Benjamin & Shermer, 2006). Media Pembelajaran (Pohon Berhitung) sedikit bisa membantu dan memberi pemahan kepada peserta didik bahwa materi berhitung pada mata pelajaran matematika itu tidak sulit atau susah seperti yang mereka pikirkan sebelumnya. Media pembelajaran ini sangat berperan penting pada proses belajar mengajar karena bisa memberikan motivasi dan pemahaman lebih kepada siswa, hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa ada beberapa pengalaman baru yang diperoleh siswa dengan menggunakan media pohon penjumlahan. Menurut Tresnawati (2013:19), Media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual. Media pohon hitung adalah mainan dukasi untuk melatih kemampuan kognitif anak. Adapun manfaat dari pohon hitung: untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka. Sedangkan secara khusus media pohon hitung digunakan dengan tujuan 1). Memberikan pengalaman belajar. yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat anak untuk belajar. 2). Mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10. 3). Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh anak. 4). Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif. Manfaat dari media pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka dan pengenalan aneka benda. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran pohon berhitung mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak (Erlina, 2018; Susianie, 2013). Media sebagai alat komunikasi dapat lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya. Mengingat pentingnya motivasi belajar dalam mengatasi kesulitan peserta didik, dari hasil pengamatan peneliti pada bulan Juni 2021 di SD N 1 Tegalrejo dalam kegiatan pembelajaran di kelas III ditemukan masih banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran Matematika itu sulit, membosankan dan sulit dipahami dan juga kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat menjadikan kurangnya perhatian peserta didik dalam pelajaran.

Kegiatan pada siklus 1: Kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan, pada pertemuan ini kami memberikan soal kepada siswa dalam mata pelajaran Matematika dengan materi pengurangan dan penambahan, sebelum kami menerapkan media pohon berhitung pada pertemuan siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 75,5 artinya artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori kurang baik. Pada pertemuan 1 siklus I dilihat observasi pelaksanaan guru pada pertemuan 1 siklus I mendapat nilai rata-rata 75,5, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori kurang baik. Pada pertemuan 1 siklus I pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 anak dari 5 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dari 5 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dari 5 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 5 anak artinya tidak ada

anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak atau 0% dari 5 anak artinya tidak ada anak yang dapat menuliskan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Kegiatan pada siklus 2: pertemuan 1 pada siklus kedua dengan menggunakan media tangga pintar siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran, karena media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar siswa kelas rendah, karena siswa akan lebih mudah mengingat belajar sambil bermain, dari hasil pertemuan 1 pada siklus 2 didalam siklus kedua ini, proses kegiatan pembelajaran masih sama dengan yang dilakukan pada siklus pertama yaitu dilakukan dalam satu kali pertemuan, dengan materi yang sama. Hasil observasi perencanaan guru pada pertemuan 1 siklus II guru mendapat nilai rata-rata 97,5 yang artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori baik. Pada pertemuan 2 siklus I observasi pelaksanaan guru mendapat nilai rata-rata 97,5, artinya guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan kategori baik. Pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dari 5 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. Anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dari 5 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. Anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dari 5 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak atau 33,33% dari 15 anak artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas berarti bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Bahwasanyamedia yang baik memiliki karakteristik kandungan media yang menarik bagi peserta didik isi yang sesuai, media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta sesuai dengan tujuan materi yang akan diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran, dari aspek manfaat media pembelajaran pohon pintar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis. Selain itu juga menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan memudahkan peserta didik menemukan konsep. Secara umum manfaat dari media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan belangsung dengan efektif dan efisien.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa di SD Negeri 1 Tegalrejo sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa media pohon berhitung dengan rata-rata sebelum penggunaan media yaitu 77,5 dan setelah penggunaan media yaitu 97,5. Rata-rata hasil kemampuan berhitung siswa setelah diberikan media pembelajaran pohon berhitung lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa sebelum diberikan media pembelajaran pohon berhitung. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran pohon berhitung efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan berhitung siswa di SD Negeri 1 Tegalrejo.

Referensi

- [1] T. I. Zulkifli, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Matematika Di Tk Reina Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar," *Tunas Cendikia*, vol. 0849, pp. 113–121, 2020.
- [2] P. R. Fauziyah, N. Yuliati, and N. Nuriman, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Metode Demonstrasi dengan Media Sempoa Pada Anak Kelompok B1 di TK Amelia Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017," *J. Edukasi*, vol. 4, no. 3, p. 45, 2017, doi: 10.19184/jukasi.v4i3.6301.
- [3] C. N. Salsinha, E. Binsasi, and E. N. Bano, "Peningkatan kemampuan berhitung dengan metode jarimatika di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Neonbat Nusa Tenggara Timur," *Transform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 15, no. 2, pp. 73–84, 2019, doi: 10.20414/transformasi.v15i2.1302.
- [4] S. G. Sari, A. Ambiyar, I. Aziz, and C. Leffega, "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen)," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 1207–1216, 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i2.359.
- [5] M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.
- [6] D. Widjayatri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Paikem)," *J. Cakrawala*, vol. 1, no. 1, pp. 6–8, 2016.
- [7] Eviliyanida, "Pemecahan Masalah Matematika," *Visipena J.*, vol. 1, no. 2, pp. 10–17, 2010, doi: 10.46244/visipena.v1i2.26.
- [8] P. Nataliya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilm. Psikol. Terap.*, vol. 03, no. 02, pp. 343–358, 2015.
- [9] H. Rahmi, J. Saputra, W. Desriati, and F. Fatmawati, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika Di Sekolah Dasar," *Madani Indones. J. Civ. Soc.*, vol. 2, no. 2, pp. 50–56, 2020, doi: 10.35970/madani.v2i2.148.
- [10] A. Santosa, P. A. Trijayanto, and Endiyanto, "Hubungan Riwayat Garis Keturunan dengan Usia Terdiagnosis Diabetes Melitus Tipe II," *J. Ilm. Kesehatan*, pp. 1–6, 2017, [Online]. Available: [journal.ummg.ac.id › index.php › urecol › article › download](http://journal.ummg.ac.id/index.php/urecol/article/download).
- [11] T. Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2012, doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- [12] S. Al Musthafa and V. Mandailina, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sd Menggunakan Metode Jarimatika," *JCES / FKIP UMMat*, vol. 1, no. 1, p. 30, 2018, doi: 10.31764/jces.v1i1.71.
- [13] S. Kurniati, M. B. U. Kaleka, and M. A. L. Quintarti, "Media Pohon Berhitung Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mitra Mahajana J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 70–76, 2020, doi: 10.37478/mahajana.v1i1.722.
- [14] A. Wati, K. Pudjawan, and D. P. Ambara, "Penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak Kelompok B1," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [15] M. Dini Siswani and Suwarno, "PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas," *Khazanah Pendidik. J. Ilm. Kependidikan*, vol. IX, no. 2, p. 11, 2016, [Online]. Available: <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>.
- [16] A. O. Samura, "Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya," *Delta-Pi J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 69–79, 2015,

[Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
