

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang digunakan untuk membantu memudahkan aktivitas, hal ini sesuai dengan pendapat para ahli *media* berasal dari Bahasa latin *medius* secara harfiah yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa arab adalah penghubung antara pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2017). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media adalah alat yang digunakan untuk membantu saat proses belajar mengajar.

Media digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dari abstrak menjadi konkret, apalagi tingkat sekolah dasar peserta didik masih berpikir abstrak dan belum mampu berpikir secara konkret. Media pembelajaran dapat mengkonkretkan keabstrakan bahan pelajaran agar memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:3) mengatakan, bahwa media secara garis besar adalah materi, manusia, atau kejadian yang membangun situasi yang membuat peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2017:4) juga mengatakan hubungan komunikasi akan berjalan lancar dan maksimal jika menggunakan alat bantu berupa media komunikasi. Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan sebagai penyampaian isi materi pelajaran, terdiri dari: buku, video camera, video recorder, tape recorder, film, kaset, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise dan computer (Gagne’ dan Briggs,

1975) (dalam Arsyad, 2017). Menurut pendapat lain dari Sabri (2005:112) dalam Musfiqon (2015:27) menyatakan, bahwa media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibicarakan atau dibaca serta instrument yang akan digunakan dengan baik pada saat kegiatan pembelajaran, yang mampu mempengaruhi efektivitas program intruksional.

Berdasarkan dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:15-17) menyatakan ada tiga ciri-ciri media yang dapat dijadikan sebuah petunjuk mengapa media itu digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan dimana guru kurang efisien dalam melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative property*)

Ciri fiksatif adalah menggambarkan tentang kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa melalui media fotografi, video tape, disket computer dan film. Dengan ciri fiksatif, media berupa suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi suatu waktu tentu diubah tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Merupakan transformasi suatu kejadian karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang terjadi sehari-hari dapat disampaikan kepada peserta didik dalam jangka waktu beberapa menit dengan menggunakan teknik. Pengambilan gambar *tipe-lapse recording*, selain kejadian tersebut dapat dipercepat juga dapat diperlambat saat menampilkan. Misalnya, bagaimana proses terjadinya kupu-kupu mulai dari larva dapat dipercepat dengan menggunakan teknik rekaman fotografi.

3) Ciri Distributif (*Distributive roperty*)

Ciri distributive dari media mengharuskan suatu objek kejadian yang ditransportasikan melalui ruang, dengan bersamaan kejadian yang diberikan terhadap sejumlah besar peserta didik dengan stimulus yang relative mengenai kejadian tersebut. Masa ini, distribusi media bukan terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di suatu wilayah, tetapi media itu misalnya rekaman audio, video, disket computer yang tersebar ke seluruh tempat yang diinginkan sewaktu-waktu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar didalam kelas bagi peserta didik media pembelajaran sangat berperan penting. Untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar proses pembelajaran tidak membosankan sehingga peserta didik senang mengikuti pelajaran.

Menurut pendapat lain dari Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2017:20-21) media pembelajaran terdapat empat fungsi, khususnya media visual yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi *atensi* media visual, fungsi *atensi* yang dimaksud adalah menarik dan mengarahkan pembelajaran peserta didik. Melalui media visual ini dapat mengarahkan dan menenangkan peserta didik terhadap pembelajaran yang mereka terima.
- 2) Fungsi *afektif* media visual, dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat proses pembelajaran. Melalui media visual ini dapat mengunggah sikap dan emosi peserta didik.
- 3) Fungsi *kognitif* media visual, tujuannya untuk memperlancar pencapaian sehingga peserta didik mampu mengingat dan memahami informasi yang terkandung dalam media visual.

- 4) Fungsi *kompensatoris* media visual, memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang kurang mampu menerima informasi.

Sedangkan menurut pendapat Musfiqon (2015:33) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan proses belajar mengajar bagi peserta didik dan guru;
- 2) Menarik perhatian peserta didik lebih besar agar tidak membuat peserta didik monoton dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran;
- 3) Memberikan pengalaman yang lebih nyata;
- 4) Dapat menghidupkan dunia teori dengan nyata;
- 5) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan

Selain itu media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat.

Kemp dan Dayton (1985:3-4) dalam Arsyad (2017:25) menyatakan terdapat dampak positif penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik;
- 2) Penyampaian materi dalam pembelajaran menjadi lebih baku;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat;
- 5) Kualitas pembelajaran mengalami peningkatan;
- 6) Pembelajaran dapat diberikan sewaktu-waktu dan dimanapun;
- 7) Sikap positif peserta didik tentang apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan;
- 8) Para guru mampu merubah kearah yang lebih positif;

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (1992: 2) dalam Arsyad (2017:28) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media

pembelajaran dalam kegiatan belajar peserta didik antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga mampu memberikan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran maknanya akan lebih jelas, jadi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik, serta peserta didik lebih mudah menguasai dan dapat mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penjelasan dari guru, apalagi jika guru mengajar di setiap jam pelajaran;
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga kegiatan lainnya seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lainnya.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu dapat mempermudah dalam penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik agar mudah untuk memahami.

d. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2017:74-76) menyatakan, bahwa saat melakukan pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan yang tercapai, untuk mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua ranah atau tiga ranah kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

- 2) Tepat dan sesuai dengan isi pembelajaran.

Media pembelajaran harus bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar pembelajaran menjadi efektif dan

media yang digunakan selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan peserta didik.

a) **Praktis**

Media pembelajaran yang mahal bukan jaminan sebagai media terbaik, guru dituntut untuk bisa memilih media yang mudah diperoleh, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja media diperlukan, serta mudah untuk dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

b) **Mampu menguasai keterampilan menggunakan.**

Guru dapat menguasai dan terampil menggunakan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan dari guru yang menggunakannya, tidak ada artinya apabila guru belum menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

c) **Sesuai sasaran.**

Media yang dipilih harus sesuai dengan sasarannya agar proses pembelajaran berjalan efektif. Media yang cocok untuk kelas tinggi belum tentu sama efektifnya dengan kelas kecil atau perorangan.

d) **Mutu teknis.**

Pemilihan media harus memenuhi persyaratan dan teknik tertentu. Seperti, menampilkan informasi harus jelas.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:79-100) mengungkapkan macam-macam media pembelajaran yaitu:

1) **Media berbasis manusia**

Merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

2) Media berbasis cetakan

Merupakan media paling umum bisa berupa buku teks, majalah, buku penuntun, jurnal, dan lembaran lepas.

3) Media berbasis visual

Merupakan media yang memegang peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Media visual berupa:

- a) *Gambar representasi* berupa foto, gambar, atau lukisan yang menunjukkan bagaimana tampaknya benda.
- b) *Diagram* melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c) *Grafik* seperti grafik, table, dan bagan yang memberikan gambaran data atau antar hubungan gambar atau angka-angka.

4) Media berbasis audio-visual

Merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara, salah satu yang dibutuhkan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah serta *stayboard* memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

5) Media berbasis computer

Merupakan media yang memiliki fungsi tidak sama dalam setiap bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan menjadi manajer dalam kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan *Computer-Managed Intruction (CMI)* dan mendukung pembelajaran dan pelatihan dikenal dengan *Computer-Assisted Intrucstion (CAI)*.

6) Perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan menjadi bagian yang tidak dapat pisahkan dari sekolah, perpustakaan merupakan sarana akademis.

Perpustakaan memiliki banyak manfaat bukan hanya untuk peserta didik saja namun untuk mahasiswa bahkan masyarakat guna untuk memperoleh informasi diberbagai bidang keilmuan baik akademis maupun rekreasi.

2. Media *Pohon Pintar*

a. Pengertian media *Pohon Pintar*

Media *Pohon Pintar* adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Menurut Sadiman, dkk (2014:37) mengemukakan bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang memiliki unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Menurut Daryanto (2013: 120) mengemukakan bagan pohon ialah bagan yang memvisualisasikan suatu proses dari dasar. Menurut Munadi (2008: 95) mengemukakan bagan pohon ialah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep.

Menurut pendapat beberapa para ahli diatas bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon yang terdapat unsur batang, cabang dan ranting untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep. Peneliti mengembangkan media *Pohon Pintar* yang bersifat tiga dimensi yang dibentuk menyerupai sebatang pohon terdapat buah-buahan dan di hias semenarik mungkin digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Pohon Pintar* sengaja di rancang untuk membantu guru saat melakukan penyampaian materi terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media *Pohon Pintar* ini juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan.

b. Langkah-langkah Membuat Media *Pohon Pintar*

Dalam pembuatan media *Pohon Pintar* ini memerlukan alat dan bahan yaitu: Batang pohon yang dapat berdiri tegak, papan kayu/triplek, paku, gergaji, meteran, spidol, palu, cat, kertas,

keranjang, lem dan mika. Langkah-langkah membuat *Pohon Pintar*, sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan dan alat.
- 2) Membentuk pohon dari triplek.
- 3) Membuat roda putar dari triplek untuk menentukan soal.
- 4) Membentuk symbol (+), (-), dan (=) dari triplek.
- 5) Membentuk buah apel yang terbuat dari kertas lalu di laminating.
- 6) Mewarnai semua bagian pohon.
- 7) Memasang paku di pohonya untuk menggantung buah.
- 8) Memasang roda putar dan symbol (+), (-), dan (=) di bagian batang pohon.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Pohon Pintar*

- 1) Langkah awal pegguan media *Pohon Pintar* dalam materi penjumlahan yaitu:
 - a) Memutar roda putar yang ke 1 untuk menentukan soal.
 - b) Menggantung buah apel sesuai dengan soal yang sudah di dapat.
 - c) Memutar kembali roda putar yang ke 2 untuk menentukan soal.
 - d) Menambah lagi buah apel yang di gantung sesuai dengan soal.
 - e) Menghitung buah apel yang sudah di gantung di pohon.
 - f) Mencari buah apel yang terdapat tulisan angka sesuai dengan jumlah buah apel yang sudah di gantung dan menggantung buah tersebut di bagian batang yang paling bawah.
- 2) Langkah awal penggunaan media *Pohon Pintar* dalam materi pengurangan yaitu:
 - a) Memutar roda putar yang ke 1 untuk menentukan soal.
 - b) Menggantung buah apel sesuai dengan soal yang sudah di dapat.

- c) Memutar kembali roda putar yang ke 2 untuk menentukan soal.
- d) Mencopot buah apel yang sudah tergantung di pohon sesuai soal.
- e) Menghitung sisa buah apel yang masih tergantung di pohon.
- f) Mencari buah apel yang terdapat tulisan angka sesuai dengan jumlah buah apel yang masih tergantung di pohon dan menggantung buah tersebut di bagian batang yang paing bawah.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Pohon Pintar*

1) Kelebihan

- a) Media pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik
- b) Dapat memperjelas makna bahan pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahaminya.
- c) Metode dalam mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d) Membuat peserta didik akan lebih aktif pada saat kegiatan belajar, seperti: mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan sebagainya.

2) Kelemahan Media *Pohon Pintar*

- a) Dalam pembuatan media *Pohon Pintar* yang sangat rumit dilakukan oleh peserta didik.
- b) Biaya yang tidak sedikit.

3. Berhitung

a. Pengertian Berhitung

Kemampuan dasar dalam matematika adalah berhitung. Pengertian berhitung permulaan menurut Susanto (2011: 98) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik pengembangannya dimulai dari lingkungan sekitarnya, sesuai dengan perkembangan kemampuannya

anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Berhitung merupakan kegiatan untuk mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda. Menurut Suyanto (2005) berhitung yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu. Jika anak sudah mahir dapat dilanjutkan menghitung kelipatan, misalnya kelipatan dari dua, lima, atau sepuluh. Mengingat kemampuan berhitung bagi manusia sangatlah penting, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang sesuai juga sampai dapat merusak pola perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2009: 112) ada banyak pendapat tentang definisi berhitung dari berbagai sumber rujukan yang diantaranya menurut pusat pembinaan dan pengembangan bahasa berhitung adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan mengenai bilangan.

Belajar berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan bisa dilakukan dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011) mengenalkan berhitung permulaan seperti penjumlahan dan pengurangan bisa dikenalkan pada anak melalui permainan berhitung diantaranya:

- 1) Dimulai menghitung benda.
- 2) Berhitung dari yang mudah ke yang sulit.
- 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan dengan tujuan menyelesaikan masalahnya sendiri.
- 4) Suasana yang menyenangkan.
- 5) Bahasa yang digunakan sederhana dan menggunakan contoh-contoh.
- 6) Anak dikelompokkan sesuai tahap berhitungnya.

Proses berhitung penjumlahan dan pengurangan bisa dilakukan dengan permainan berhitung yang dapat membangun minat peserta

didik agar peserta didik lebih mudah untuk memahami dan peserta didik akan lebih siap menerima pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks

b. Penjumlahan dan Pengurangan

1) Penjumlahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 592) dalam penjumlahan adalah proses, cara, atau perbuatan menjumlahkan. Menurut Supriadi (2013) menyatakan, bahwa penjumlahan yaitu penambahan beberapa kelompok bilangan atau lebih menjadi satu bilangan yang disebut jumlah. Sedangkan menurut Goenawan & Santoso (2014) menyatakan, bahwa penjumlahan adalah konsep aritmatika utama yang seharusnya dipelajari oleh anak untuk pertama kalinya. Setelah anak dikenalkan dengan konsep penjumlahan, langkah selanjutnya penjumlahan dimulai dengan penulisan menggunakan simbol operator penjumlahan (+).

Dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa penjumlahan adalah suatu proses menambahkan sekelompok angka atau lebih dengan menggunakan simbol penjumlahan (+).

2) Pengurangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 761) dalam Sugiarto (2018) pengurangan adalah proses, cara, serta perbuatan mengurangi atau mengurangkan. Menurut Supriadi (2013) menyatakan pengurangan adalah kebalikannya dari operasi penjumlahan dan dinyatakan dengan tanda minus atau negatif (-).

Dari pendapat beberapa para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan pengurangan adalah proses mengambil sekelompok angka atau lebih dengan menggunakan simbol pengurangan (-).

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu dengan menggunakan media *Pohon Pintar* dan penelitian materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, sebagai berikut:

1. Umaroh, Fuad, & Rohmawati (2020) tentang **“Analisis Pembelajaran Media Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Ma’arif Ambulu Tahun Pelajaran 2018/2019”**. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa data diperoleh melalui uji coba pada kelas terbatas dan juga kelas luas, guna menguji kevalidan data yang kemudian data tersebut dapat direabilitas. Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti peroleh dari uji angket didapati bahwa sebanyak 77,6% dari total jumlah siswa didalam kelas uji coba luas mengatakan setuju bahwa, media pohon pintar layak untuk digunakan didalam kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa didalam kelas. Dalam tahap uji coba soal awal didapati hasil sebesar 61% hasil belajar siswa, yang kemudian meningkat menjadi 72%.
2. Wiratsiwi (2016) tentang **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI Al Hadad Singgahan Tuban”**. Dalam penelitian ini menggunakan PTK skor aktivitas siswa meningkat dari 66,80% pada siklus pertama, 72,77% pada siklus ke dua dan 87,50% pada siklus ke tiga. Dari ke tiga siklus ini dapat disimpulkan bahwa pohon pintar permainan dalam mengajar IPS dapat meningkatkan nilai siswa di kelas V SDI Al Hadad Singgahan Tuban.
3. Batul (2018) tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar”**. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata presentase dari validasi ahli media adalah 84,6% dengan kategori sangat layak dan rata-rata presentase dari validasi ahli materi adalah 82,7% dengan

kategori sangat layak. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dari uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata prosentase 93,06% dengan kategori sangat layak dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata persentase 93,89% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Pohon Pintar* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

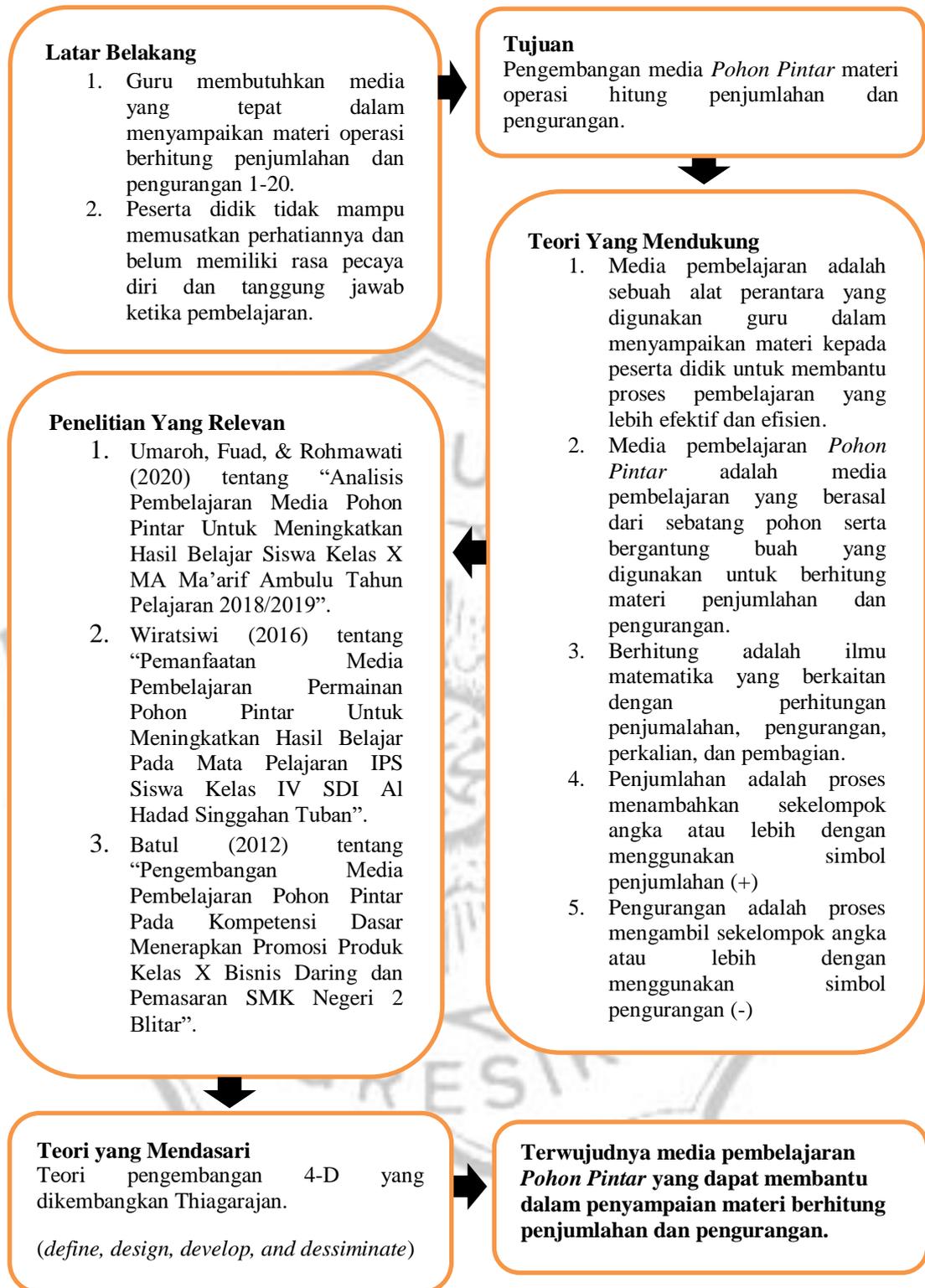
C. Kerangka Berpikir

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus ada pada semua jenjang pendidikan, dari mulai tingkat SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA/K (Sekolah Menengah Atas/Kejuruan), sampai perguruan tinggi. Matematika diajarkan pada jenjang pertama pendidikan formal di Sekolah Dasar. Karakteristik pembelajaran matematika berkonsep abstrak berbeda dengan karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar yang harus berpikir secara konkret. Maka media pembelajaran berperan sangat penting pada pelaksanaan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Situasi dan kondisi yang terjadi saat ini di SD Negeri Yosowilangun kelas 1 pada mata pelajaran matematika khususnya materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan guru masih jarang menggunakan media saat proses pembelajaran. Siswa kelas 1 masih banyak yang belum mengerti tentang penjumlahan dan pengurangan. Guru seharusnya menggunakan berbagai macam media pada saat pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan. Faktor luar yang mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran akan mempermudah peserta didik menerima materi yang di sampaikan oleh guru. Untuk proses pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, disini peneliti menggunakan media *Pohon Pintar* untuk materi penjumlahan dan pengurangan.

Pohon Pintar adalah sebuah pohon yang dapat berdiri tegak dengan dihiasi semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan memudahkan menerima materi. *Pohon Pintar* ini menggunakan kartu yang di bentuk seperti buah kemudian di gantungkan pada media yang dibuat.





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir