

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas I SDIT Cita Mulia Ajibarang Dengan Menggunakan Media *Count Tree* (Pohon hitung) pada Pelajaran Matematika

✉ Hesti Maesa Kusuma<sup>1\*</sup>(, Universitas Muhammadiyah Magelang)

✉ Sukma Wijayanto<sup>2\*</sup>(, Universitas Muhammadiyah Magelang)

✉ [Maesakusumahesti@gmail.com](mailto:Maesakusumahesti@gmail.com)

---

**Abstract:** *The purpose of this study was to improve the results of students' numeracy skills by using count tree media. 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 6 students and was conducted at SDIT Cita Mulia Ajibarang. Based on the test results, in cycle 1 there was the highest score of 95 and the lowest score of 75 with an average value of 78.3. while in the second cycle, the highest score was 100 and the lowest value was 90 and the average was 97.5. it can be concluded that the Count tree learning media can improve the results of children's abilities.*

**Keywords:** *The results of the Media Count tree arithmetic ability; Media Count Tree; Learning Media*

---

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan media *count tree*. metode penelitian yang di gunakan adalah penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana masing-masing siklus memiliki tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan Refleksi. Penelitian ini melibatkan 6 siswa dan di lakukan di SDIT Cita Mulia Ajibarang. Berdasarkan Hasil tes, pada siklus 1 terdapat nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75 dengan nilai rata-rata 78,3. sedangkan pada siklus II yaitu nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 90 dan rata-rata 97,5. maka dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran *Count tree* dapat meningkatkan hasil kemampuan anak.

**Kata kunci:** *Hasil kemampuan berhitung Media Count tree; Media Count Tree; Media Pembelajaran*

---



## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. secara khusus terkait metodologi pembelajaran aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. maka dari itu guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat mendukung siswa untuk 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 benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibicarakan atau dibincangkan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. sedangkan Heinich, Dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai "*the tern refer to anything that carries information between a source and a receiver*".

menurut Zaman et al.,(2010) media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang dicapainya. berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran saat ini merupakan hal mendesak yang wajib dimiliki guru dalam proses pembelajaran. media pembelajaran bukan lagi sebagai pelengkap guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, namun dapat menjadi pengkondisi dalam berprestasi (Mahnum, 2012). Optimalisasi pemahaman konsep berhitung diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa. permasalahan yang terjadi di SDIT Cita Mulia Ajibarang yaitu pada siswa kelas I masih lemah terhadap kemampuan berhitung. yang mana mereka masih sering merasa bosan terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh guru. selain itu, kemampuan yang dimiliki antar siswa satu dengan siswa lain itu berbeda, ada siswa yang memiliki kemampuan yang kurang sehingga 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 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 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)

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulus semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agana, aspek fisik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak meskipun usia yang sama tapi terkadang memiliki tahapan 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, 2018). keterkaitan media pohon hitung terhadap kemampuan berhitung adalah menggunakan media tersebut. seorang tenaga pendidikan yang profesioanl harus memahami karakteristik isi pesan pembelajaran yang akan disampaikan, agar tidak salah dalam memilih strategi pembelajaran, interaksi pembelajaran, pegelolaan kelas, pemilihan bahan pembelajarandan media pembelajaran, serta alat evaluasi yang akan digunakan (Hermawan et al, 2018)

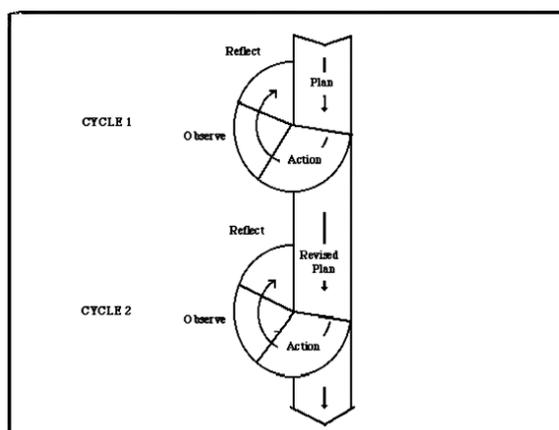
penelitian berharap dengan diterapkannya media *count tree* sebagai pendukung suatu pembelajaran peserta didik, dengan diciptanya media tersebut peneliti berharap untuk peserta didik mampu menerapkan dikehidupan sehari-hari. maka, dalam jurnal ini peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas atau disebut PTK dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDIT Cita Mulia Ajibarang Dengan Menggunakan Media *Count Tree* Pada pelajaran Matematika”.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan yaitu dalam bentuk kegiatan Mahasiswa Kampus Mengajar 3 (KM 3) yang dilakukan di SDIT Cita Mulia, selama 5 bulan yaitu dari bulan Februari – Bulan Juni. penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021/2022. penelitian ini dilakukan dengan jumlah peserta didik yaitu 6 siswa, yang masing-masing sudah menduduki bangku sekolah dasar kelas I. dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan data yang diolah melalui data kuantitatif. penelitian ini mengkaji dan mendiskripsikan upaya meningkatkan hasil belajar kelas I SDIT Cita Mulia Dengan Menggunakan Media *Count Tree* pada pelajaran Matematika. pada awal penelitian tindakan Kelas (PTK) dikembangkan dengan semangat untuk mencari penyelesaian terhadap problem yang terjadi pada kehidupan bermasyarakat, termasuk didasarkan pada permasalahan yang ditemukan 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 ptaktik yang dilakukan sendiri. PTK adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk mrmperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. penelitian Tindakan kelas merupakan upaya yang dilakukan guru dalam mengtasi permasalahan –permasalahan pembelajaran.

Pakar peneliti pendidikan, Arikunto (2001) menjelaskan pedidikan Tindakan kelas melaui gabungan definisi dari tiga kata yaitu “peneliti” + “Tindakan” + “kelas”. makan setiap kata tersebut adalah sebagai peneliti, kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan metodologi tertentu untuk memperoleh data aytau informasi yang berman faat dalam memecahkan suatu masalah. kemudian Tindakan, suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tertentu. tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan. sedangkan kelas, sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama guru yang sama. aktivitas belajar siswa tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, tetapi dapat juga ketika siswa sedang malakukan karyawisata, praktikum laboratorium, atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaborastif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melaui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Gambar 1. Siklus I dan Siklus II



## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada bulan Juni 2022 pada peserta didik di kelas I SDIT Cita Mulia Ajibarang, tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui media *Count Tree*, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa dalam melakukan operasi berhitung penjumlahan dan pengurangan tergolong rendah. kemampuan operasi hitung siswa kelas I dapat di lihat pada tabel berikut :

**Tabel 1.** Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I

No	Aspek Perolehan	Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus 1
1.	Nilai tertinggi	95
2.	Nilai terendah	70
3.	Banyak siswa yang tuntas	3
4.	Banyak siswa yang tidak tuntas	3
5.	Nilai rata-rata	78,3

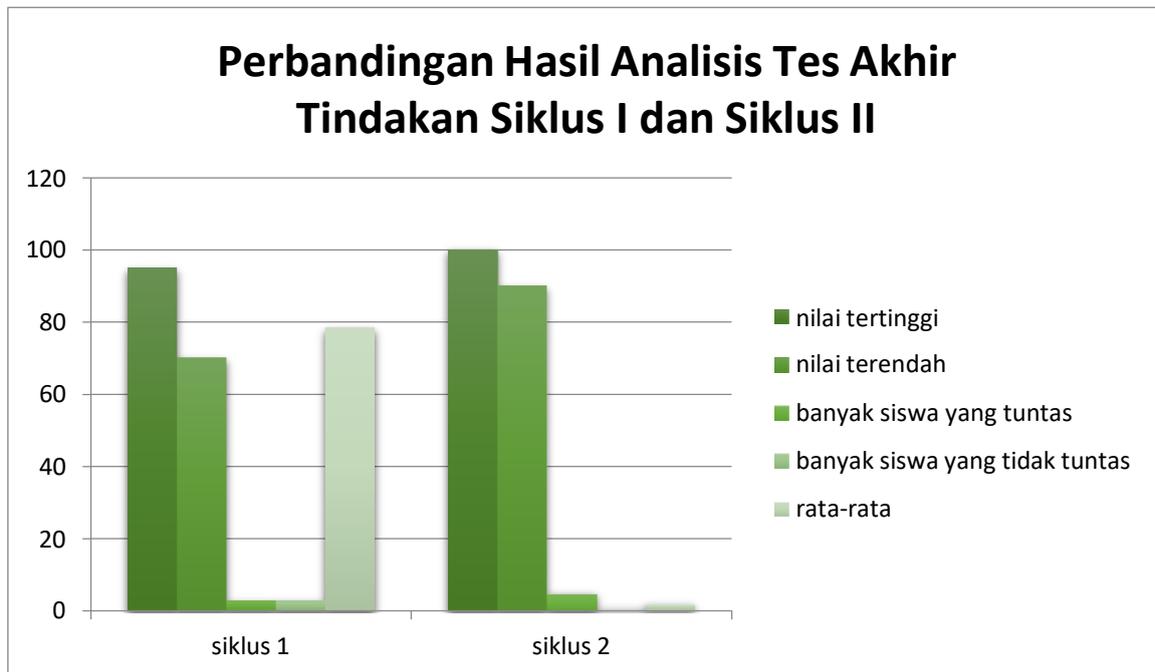
**Tabel 2.** Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus II

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

**Tabel 3.** Perbandingan Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Perolehan	Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan	
		Siklus I	Siklus II
1.	Nilai tertinggi	95	100
2.	Nilai terendah	70	90
3.	Banyak siswa yang tuntas	3	5
4.	Banyak siswa yang tidak tuntas	3	1
5.	Nilai rata-rata	78,3	97,5

**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 SDIT Cita Mulia dalam pelajaran Matematika, karena siswa masih 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 siswa cara beerpikir kreatif, yaitu mengajarkan berhitung dengan menggunakan pengenalan keteraturan pola angka (Benjamin & Shermmer, 2006). media pembelajaran (*Count tree*) bisa membantu dan memberi pemahaman 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 dan pengurangan. Menurut Tresnawati (2013:19), Media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual. Media pohon hitung adalah mainan dukasi untuk melatih kemampuan kognitif anak. 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 Memberikan pengalaman belajar. yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat anak untuk belajar 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 2022 di SDIT Cita Mulia Ajibarang dalam kegiatan pembelajaran di kelas I 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 I :** Kegiatan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan, pada pertemuan ini saya memberikan soal kepada siswa dalam mata pelajaran Matematika dengan materi pengurangan dan penjumlahan, sebelum saya menerapkan media pohon hitung (*count tree*) pada pertemuan siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 78,3 artinya guru dapat membuat perencanaan dengan teori kurang baik. pada pertemuan I siklus I pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10. anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak dari 6 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 anak yang Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dari 6 anak. artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. anak yang Berkembang Sesuai Harapan (HSH) sebanyak 2 anak dari 6 anak. artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru, anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) banyak 0 anak ada 0% dari 6 anak artinya tidak ada anak yang dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

**Kegiatan Pada siklus 2:** pertemuan 1 pada siklus kedua dengan menggunakan media *count tree* siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran, karena media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar kelas rendah, karena siswa akan lebih mudah mengingat belajar sambil bermain, dari hasil pertemuan 2 siklus kedua ini, proses kegiatan pembelajaran masih sama dengan yang dilakukan pada siklus 1 yaitu melakukan dalam satu pertemuan, dengan materi penjumlahan dan pengurangan. hasil observasi perencanaan guru pada pertemuan 2 siklus II guru dapat nilai rata-rata 97,5 yang artinya guru dapat membuat perencanaan dengan kategori baik. pada aspek kemampuan anak menghitung dengan benda bilangan 1-10 anak yang Belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dari 6 anak, artinya masih ada anak yang tidak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10. anak yang mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dari 6 anak, artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 walaupun dengan bimbingan guru. anak yang Berkembang sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak dari 6 anak. artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 dengan sedikit bantuan guru. anak yang Berkembang Sangat Baik (BSH) sebanyak 2 anak dari 6 anak artinya anak dapat menghitung dengan benda bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan stimulus kegiatan belajar. bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa, bahwa media yang baik memiliki karakteristik kandungan media yang menarik bagi peserta didik media yang disesuaikan dengan karakteristik pesertas didik serta sesuai dengan tujuan materi yang diajarkan. hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dari aspek manfaat media pembelajaran *count tree* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis, selain itu juga menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan memudahkan peserta didik menentukan, secara umum manfaat dari media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SDIT Cita Mulia Ajibarang sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa media *Count Tree* dengan rata-rata sebelum penggunaan media yaitu 78,3 dan setelah penggunaan media yaitu 97,5. rata-rata hasil kemampuan berhitung siswa setelah diberikan media pembelajaran *Count tree* lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan siswa sebelum diberikan media pembelajaran *Count*

*Tree*. penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Count tree* efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan berhitung siswa di SDIT Cita Mulia Ajibarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Praktek, P. P. S. P. (2001). Rineka cipta.
- Benjamin & Shermmer (2006). Meningkatkan Hasil Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas III SDN 1 Tegalrejo Melalui Media Pohon Berhitung. *Proceeding of The URECOL*, 882-891.
- Erlina, 2018;Susianie (2013). MEDIA POHON BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 70-76.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Hermawan, H. (2018). Updates on the research and development of absorbable metals for biomedical applications. *Progress in biomaterials*, 7(2), 93-110
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Kemmis & Shermmer, 2006 . MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN 002 RAMBAH KECAMATAN RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Jurnal Edu Research*, 10(1), 1-5.
- Mukhtar (atif,2018), PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2).
- Setiyani, S., Fitriyani, N., & Sagita, L. (2020). Improving Student's Mathematical Problem Solving Skills through Quizizz. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education*, 5(3), 276-288.
- 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.
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.