

EXECUTIVE SUMMARY

**DEVELOPMENT OF SMART TREE LEARNING MEDIA ON THE
MATERIAL OF SUMMATION OF SPORTS SUB-THEMAS IN
FIRST GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

**Oleh :
CITRA LEFFEGA
NPM. 1610013411006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

ARTIKEL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POHON PINTAR PADA
MATERI PENJUMLAHAN SUBTEMA GEMAR BEROLAHRAGA
PADA KELAS I SDN 52 PARUPUK TABING**

Oleh :
CITRA LEFFEGA
NPM. 1610013411006

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran
Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada
Kelas I SDN 52 Parupuk Tabin," untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, Oktober 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Pembimbing II



Syafni Gustina Suri, S.Pd, M.Pd

Leffega, Citra. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing.” Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing :1. Dra.Zulfa Amrina.,M.Pd.

2. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran pohon pintar pada materi penjumlahan subtema gemar berolahraga. Karena pada umumnya sekolah masih menggunakan media penjumlahan yang belum dikemas dalam bentuk desain yang belum menarik dan kurang menyenangkan seperti menggunakan media lidi ataupun sedotan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada Kelas I SDN 52 Parupuk. Tabing”

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D. Menurut Thiagarajan (dalam Sugiyono 2016:37) model 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap pendiseminasian (*disseminate*). Pada penelitian ini yang akan dilalui peneliti hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) karena mengingat keterbatasan kemampuan waktu dan biaya. Subjek penelitian adalah yang dapat memberikan informasi atas permasalahan yang diteliti oleh penulis. Adapun subjek yang menjadi uji coba media pembelajaran matematika pada materi penjumlahan subtema gemar berolahraga adalah peserta didik kelas I B SDN 52 Parupuk tabing, yang berjumlah 21 orang. Jenis data pada penelitian ini adalah data primer. Data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh secara langsung dari dosen dan guru yang diambil melalui lembar penilaian validitas dan angket pengujian praktikalitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing, berada pada Kriteria valid dengan presentase penilaian rata-rata validitas sebesar 88,2% dan memenuhi kriteria praktis oleh guru dengan presentase penilaian rata-rata pratikalitas 86,6% dan dikategorikan sangat praktis oleh peserta didik dengan persentase 95,4%. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing, yang dihasilkan sudah valid dan praktis serta dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi penjumlahan. Adapun saran peneliti yaitu Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Subtema Gemar Berolahraga Pada Kelas I SDN 52

Parupuk. yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran di kelas.

***Kata Kunci:* pengembangan, media pembelajaran matematika, pohon pintar**

Leffega, Citra. 2020. " development of smart tree learning media on the material of summation of sports sub-themas in First grade elementary schools" Thesis of Elementary School Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Bung Hatta University.

**Advisor : 1. Dra.Zulfa Amrina.,M.Pd.
2. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd.**

This research aims to produce learning media, namely smart tree learning media on the material of addition to the sub-themas like to exercise, because in general schools still use addition media that has not been packaged in the form of an unattractive and fun unpleasant design such as using , developing smart tree learning media on the material the addition of sub-themas like to exercise in the first grade of 52 public elementary school Parupuk Tabing.

This research is a research and development with a 4-D development model that is modified into 3-D. According to Thiagarajan (in Sugiyono 2016:37) the 4-D model consist of 4 stages of development, the define stage, the design stage, the dvelop stage, and the dissemination stage.In this research, the researchers will only go through the development stage because given the limited ability of time and cost.the research subject are those who can provide information on the problem studied by the author. As for the subjects who are the trials of mathematics learning media on the material the addition for favorite sub-themes. Exercising is a class IB SDN 52 parupuk tabing, totaling 21 people. The type of data in this study is primary data.primary data in question in data obtained directly from lecturers and teachers taken through validity assessment sheets and practicality testing questionnaires.

the result showed that the development of smart tree learning media in the material of sport loving sub-themes in class I SDN 52 parupuk , is in valid criteria with an average assessement percentage of validity of 88.2% and fulfilss the practical criteria by the teacher with an average percentage assessement. Practicality was 86.6% and was categorized as very practical by student with a percentage of 95.4%. from this research, it can be concludedthat the smart tree learning media development in the material of sports loving sub-themes summation in class I SDN 52 Parupuk Tabing, which is produced is valid and practical and be used as a learning medium in addition material. As for the researcher’s suggestion, the smart tree learning media on

the material of addition of sport loving at class I SDN 52 Parupuk Tabing. Which has been development can be used as a medium in the learning process in the classroom.

Keywords : **development, mathematics learning media , smart tree**