

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan bangsa Indonesia pada hakikatnya adalah pembangunan manusia seutuhnya, setiap manusia hidup tidak terlepas dari yang namanya pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dalam memajukan dunia pendidikan kita. Mulai dari peningkatan anggaran pendidikan, sertifikasi untuk guru, perubahan kurikulum dan lain sebagainya. Berubah-ubahnya kurikulum di negara ini antara lain adalah bertujuan untuk kesejahteraan dunia pendidikan.

Pergantian kurikulum yang terjadi dapat mempengaruhi kesejahteraan dunia pendidikan, terlepas dari perubahan tersebut akan membawa manfaat atau mudharat. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Pasal 1, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan juga mempunyai peranan penting dalam menentukan kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Semakin maju dan berkembangnya pendidikan, maka akan semakin mempengaruhi terhadap derajat dan kedudukan suatu Negara

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 12.

tersebut menjadi lebih tinggi. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam surah Al-Mujadallah ayat 11, yaitu:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ .

Ayat di atas mengemukakan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang berilmu yaitu derajat yang lebih tinggi dari sekedar orang beriman, yakni termasuk orang-orang yang beriman dan beramal yang berilmu dengan meninggikan beberapa derajat tingginya dari pada orang yang hanya memiliki iman saja, oleh karena itu Islam sangat menuntut kita untuk terus belajar dan menuntut ilmu baik itu ilmu pengetahuan agama maupun ilmu pengetahuan umum. Akhirnya akan mendorong orang-orang untuk dapat mengumpulkan iman dan ilmu, Allah mengangkat derajat seseorang karena ilmunya.²

Pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif ini telah ditekankan sebelumnya pada Ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara yaitu:

Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja.³

Jenjang dasar, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memuat beberapa mata pelajaran umum, salah satunya adalah mata pelajaran matematika yang

² M Quraish Shihab, *Tafsir al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Vol. 14*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 79-80 .

³ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Gramedia, 1999), hlm. 46.

berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Objek kajian matematika tersusun dari mulai yang sederhana sampai pada yang kompleks. Dalam pembelajarannya, matematika membutuhkan kemampnan berpikir mulai dari yang rendah sampai pada kemampuan berpikir tinggi. Sehingga sebagian besar peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit.

Matematika mempunyai peran penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan. Selain itu, matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Salah satu ruang lingkup mata pelajaran Matematika di MI yang wajib dipelajari siswa adalah materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan sifat pertukaran.

Merujuk pada ketentuan-ketentuan diatas, sudah sepatutnya dunia pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, penuh potensi memberikan ide-ide dalam menghadapi daya saing yang semakin tinggi dan tantangan di masa yang akan datang dengan keefektivan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Menurut Daryanto, pembelajaran yang efektif harus dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju pada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga (media) daripada siswa belajar tanpa media.⁴

Untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika maka harus memperhatikan kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematika secara kreatif. “Pengembangan kemampuan berpikir matematis memerlukan penerapan pada pengetahuan

⁴ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung, Yrama Wdya, 2013), hlm. 201.

konseptual dan kontekstual”.⁵ Pengetahuan kontekstual tidak akan muncul dan berkembang jika masalah yang dihadapi peserta didik hanya dalam bentuk matematika formal yang penyelesaiannya terbatas pada pengetahuan prosedural semata.

Hakikatnya dalam berkomunikasi tersebut sering terjadi kesalahpahaman yang menyebabkan tidak efektif dan efisien karena adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa dan kurangnya minat terhadap topik yang akan dibahas. Salah satu usaha untuk dapat mengatasi keadaan tersebut adalah dengan menggunakan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan proses belajar mengajar serta wawancara yang peneliti lakukan kepada guru kelas III MI Ahmad Denan diperoleh keterangan bahwa banyak siswa yang belum menguasai penjumlahan dan bingung dengan perkalian. Hal ini dikarenakan dari segi proses, pembelajaran lebih terpusat kepada guru dimana peserta didik kurang aktif dan jarang mengajukan pertanyaan. Ketika guru meminta peserta didik memberikan contoh terkait pembelajaran, umumnya peserta didik memberikan contoh yang monoton dan tidak ditemukan kebaruan dari pemikiran peserta didik sendiri. Sehingga membuat peserta didik tidak mampu beradaptasi dengan perkembangan soal yang mereka anggap berbeda dari yang sudah di ajarkan sebelumnya.

Selanjutnya dalam memecahkan masalah, siswa kelas III tersebut tidak dapat menghubungkan antara pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari dengan masalah yang dihadapi, karena siswa kelas III pada usia $\pm 8-9$ tahun

⁵ Ariyadi Wijaya, *Pendidikan Matematika Realistik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 13.

berada dalam tahap berpikir operasional konkrit yaitu kemampuan siswa yang terbatas pada hal-hal atau kondisi yang nyata, seperti menggunakan salah satu sifat operasi hitung yaitu pertukaran pada penjumlahan dan perkalian.⁶

Berdasarkan hasil penelitian dari Raudatul Jannah bahwa penggunaan Pendekatan Pembelajaran *Problem Posing* dan *Open Ended* dengan menggunakan Media Pohon Matematika Dilihat dari Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika menyimpulkan bahwa dari hasil tes individu yang dilihat dari kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang meliputi tiga aspek yaitu kefasihan, fleksibilitas 116 dan kebaruan diperoleh 41,88% dari 19 orang siswa masuk dalam kategori cukup kreatif.⁷

Berdasarkan latar belakang di atas, penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media Pohon Matematika dalam bentuk skripsi yang berjudul, **“Efektivitas Penggunaan Media Pohon Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa kelas III Mi Ahmad Denan Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

⁶ Mubin dn Ani Cahyadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Ciputata Press Group, 2006), hlm. 95.

⁷ Raudatul Jannah, *Penggunaan pendekatan pembelajaran problem posing dan open ended dengan menggunakan media pohon matematika dilihat dari kemampuan berpikir kreatif matematik pada materi segi empat siswa kelas vii mtsn kurau tahun pelajaran 2015/2016*, <http://idr.uin-antasari.ac.id/6481/6/BAB%205.pdf> (diakses tanggal 24 April 2018, pada pukul 21.09 WITA)

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan media pohon matematika di kelas III Mi Ahmad Denan tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas III Mi Ahmad Denan tahun pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian terhadap peserta didik kelas III Mi Ahmad Denan pada materi penambahan dan pengurangan, yaitu:

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah menggunakan media pohon matematika di kelas III Mi Ahmad Denan tahun pelajaran 2019/2020.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas III Mi Ahmad Denan tahun pelajaran 2019/2020.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap judul di atas, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal secara kuantitatif.⁸ Efektivitas yang di maksud dalam penelitian ini adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan kemampuan yang dimilikinya menggunakan media pohon matematika untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Media Pohon Matematika

Media secara bahasa memilih arti “perantara” atau “pengantar”.⁹ Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Pohon Matematika sebagai perantara untuk menyampaikan informasi konsep yang abstrak ke arah yang lebih konkrit dan sebagai penunjang kemampuan berpikir kreatif dalam menjawab soal-soal dengan pendekatan pembelajaran materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan sifat pertukaran.

Pohon Matematika merupakan media pembelajaran yang diwujudkan dengan gambar pohon. Berawal dengan mengenalkan penambahan ketika ada buah (angka) yang muncul (tumbuh) dan perkalian ketika buah (angka) yang dijumlahkan secara berulang. Setelah siswa sudah memahami tentang pejumlahan dan perkalian maka siswa di berikan potongan karton berbentuk daun dimana mereka memilikirkan cara untuk memperoleh hasil yang telah tersedia di

⁸ Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 164.

⁹ Asnawir, M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers), hlm.11.

pohon dengan kata lain siswa membuat soal sendiri baik penjumlahan ataupun perkalian.

Penggunaan media pohon matematika dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menyajikan masalah yang memiliki jawaban tidak tunggal atau berbeda cara menyelesaikan pada materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan sifat pertukaran di kelas III Mi Ahmad Denan.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik

Kemampuan berpikir kreatif matematik yang dimaksud dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan. Adapun indikator yang digunakan adalah aspek kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan berarti siswa mampu memecahkan masalah lebih dari satu. Fleksibilitas berarti siswa mampu memecahkan masalah secara bervariasi. Kebaruan berarti siswa mampu memecahkan masalah dengan cara yang berbeda dari yang lainnya.

4. Siswa

Siswa adalah anggota kelompok yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian berupa seberapa besar efektivitas penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik kelas III pada materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan sifat petukaran dilihat dari pencapaian kriteria berpikir kreatif matematik.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Menurut Ausubel, menunjukkan keterkaitan konsep-konsep dalam suatu bidang studi menjadikan konsep-konsep itu lebih bermakna bagi peserta didik. Kebermaknaan ini menyebabkan peserta didik memiliki ingatan yang lebih baik dan lebih lama terhadap konsep-konsep itu.¹⁰

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis mata pelajaran Matematika.
- b. Media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis bisa digunakan untuk menarik minat siswa belajar aktif dalam pembelajaran Matematika guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan anggapan dasar di atas, mengenai efektivitas penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis mata pelajaran Matematika pada mata pelajaran Matematika kelas III Mi Ahmad Denan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada efektivitas dari penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis mata pelajaran Matematika kelas III Mi Ahmad Denan.

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006, Cet Ke-1), hlm. 45.

H_a : Ada efektivitas dari penggunaan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis mata pelajaran Matematika kelas III Mi Ahmad Denan.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas yaitu:

1. Mengingat betapa pentingnya mata pelajaran matematika dalam rangka mengembangkan intelektual dan kecerdasan siswa.
2. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan aktivitas siswa, sehingga siswa pasif dan hal ini membuat pelajaran menjadi membosankan.
3. Penulis ingin menggunakan media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi pengurangan dan penambahan.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa aktif dalam belajar dan mengalami proses belajar yang sebenarnya, maksudnya disini bahwa siswa tidak diminta bertanya pun mereka akan menimbulkan pertanyaan sendiri. Dengan mengalami proses belajar yang sebenarnya juga akan membuat ingatan siswa tentang materi pelajaran akan bertahan lama, sehingga hasil belajar siswa pun diharapkan akan lebih meningkat.
5. Sepengetahuan penulis, di Mi Ahmad Denan belum ada yang meneliti tentang masalah ini dalam bentuk karya ilmiah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III Mi Ahmad Denan.
2. Pembahasan materi yang akan diteliti disini adalah khusus materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan salah satu sifat operasi hitung yaitu sifat pertukaran (komutatif).
3. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan media pohon matematika dalam pembelajaran matematika.
4. Kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dilihat dari persentase skor akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang menggunakan media pohon matematika pada materi penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan sifat pertukaran (komutatif).

H. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Secara umum, penelitian ini telah memberikan sumbangan berupa media pembelajaran kepada dunia pendidikan dalam pengajaran mata pelajaran Matematika yang seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari, terutama untuk mengukur dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan

media Pohon Matematika. Secara khusus, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk dapat mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis atau penelitian selanjutnya, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran Matematika di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memotivasi siswa dalam pembelajaran mata pelajaran matematika.
- 2) Dapat membantu peserta didik mengasah kemampuan berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematikanya dalam pembelajaran Matematika serta merangsang untuk lebih berani menyampaikan pendapat.
- 4) Meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika, khususnya penjumlahan dan perkalian dengan menggunakan salah satu sifat operasi hitung yaitu sifat pertukaran (komutatif).

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan informasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran, khususnya pengajaran Matematika.
- 2) Dapat mengetahui variasi media belajar mengajar yang dapat dilakukan sebagai salah satu usaha yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan maksimal.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran guna penyempurnaan dan sebagai bekal saat terjun langsung dalam dunia pendidikan.
- 2) Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Peneliti juga dapat menerapkan teori – teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat menambah pengalaman peneliti mengenai pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

e. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, akselerasi mutu dan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Matematika.

f. Bagi Kampus UIN Antasari Banjarmasin

- 1) Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan serta menambah koleksi skripsi di perpustakaan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

I. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan peneliti ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai media pohon matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. Berikut ini uraian daftar penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti lain.

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Open Ended* dengan menggunakan Pohon Matematika terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung pada Materi Bangun Datar Segi Empat” oleh Deni Diantoro pada tahun 2016.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan antara pendekatan *Open Ended* dengan menggunakan Pohon Matematika terhadap prestasi peserta didik dengan nilai $t_{hitung} = 6,426$ dan $6,426 > t_{tabel} = 2,000$ (5%); (2) besarnya pengaruh pendekatan *Open Ended* dengan menggunakan Pohon Matematika terhadap prestasi sebesar 16,3%. Besarnya pengaruh pendekatan *Open Ended* dengan menggunakan Pohon Matematika terhadap prestasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori rendah.¹¹

2. Penelitian yang berjudul “Penggunaan pendekatan pembelajaran *problem posing* dan *open ended* dengan menggunakan media pohon matematika dilihat dari kemampuan berpikir kreatif matematik pada materi segi empat

¹¹ Deni Diantoro, *Pengaruh Pendekatan Open Ended dengan menggunakan Pohon Matematika terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung pada Materi Bangun Datar Segi Empat*, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2199/> (diakses tanggal 24 April 2018, pada pukul 21.03 WITA)

siswa kelas VII MTSN Kurau tahun pelajaran 2015/2016” oleh Raudatul Jannah.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Dalam pelaksanaannya, ada beberapa tahapan yang tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan ada beberapa kendala yang didapat ketika kegiatan pembelajaran, salah satu kendalanya adalah kurangnya waktu yang tersedia. Namun demikian, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dalam berdiskusi, antusias, dan berani mengemukakan pendapat, (2) Dari hasil tes individu yang dilihat dari kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang meliputi tiga aspek yaitu kefasihan, fleksibilitas 116 dan kebaruan diperoleh 41,88% dari 19 orang siswa masuk dalam kategori cukup kreatif.¹²

J. Sistematika Penulisan

Mempermudah penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasioanal, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, alasan memilih judul, ruang lingkup penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

¹²Raudatul Jannah, *Penggunaan pendekatan pembelajaran problem posing dan open ended dengan menggunakan media pohon matematika dilihat dari kemampuan berpikir kreatif matematik pada materi segi empat siswa kelas vii mtsn kurau tahun pelajaran 2015/2016*, <http://idr.uin-antasari.ac.id/6481/6/BAB%205.pdf> (diakses tanggal 24 April 2018, pada pukul 21.09 WITA)

2. Bab II Landasan teori, berisi pengertian efektivitas, kriteria pembelajaran efektif, efektivitas media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, prinsip-prinsip memilih media dan penggunaan media pembelajaran, media pohon matematika, kemampuan berpikir kreatif matematis, dan materi sifat operasi hitung yaitu sifat pertukaran pada penjumlahan dan perkalian pembelajaran matematika di SD/MI.
3. Bab III Metode penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Penyajian dan analisis data, berisi deskripsi lokasi penelitian, hasil uji coba instrumen penelitian, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, pelaksanaan pembelajaran di kelas, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas, deskripsi penilaian observasi proses pembelajaran matematika, uji beda penilaian observasi proses pembelajaran matematika, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, dan pembahasa hasil penelitian.
5. Bab V Penutup, berisi simpulan dan saran.

