

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA POHON PINTAR DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMP ASUHAN JAYA MEDAN

Susana Sari Dewi

SMP Asuhan Jaya Medan

dewis506@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan keterampilan berpikir siswa melalui pemanfaatan media pohon pintar dalam pembelajaran PAI di SMP Asuhan Jaya Medan. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap TA. 2022/2023, yaitu pada bulan Maret-April. Subjek penelitian ini adalah siswa/i kelas IX SMP Asuhan Jaya Medan yang terdiri dari 25 siswa/i. Objek penelitian ini adalah kemampuan menulis siswa/i. Pengumpulan data penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes yang telah diberikan kepada siswa/i tersebut. Berdasarkan hasil tes persentase belajar siswa/i pada siklus pertama adalah 71,32% dan hasil pada siklus kedua adalah 81,08%. Dari hasil perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 9,76%. Penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa/i dengan kategori “sangat baik” yang terbukti dengan adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan pohon pintar dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa yang efektif.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir, Media Pohon Pintar, Pembelajaran PAI.

Abstract

This study aims to describe efforts to improve students' thinking skills through the use of smart tree media in PAI learning at SMP Asuhan Jaya Medan. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted in the even semester of TA. 2022/2023, namely in March-April. The subjects of this study were students of class X SMP Asuhan Jaya Medan consisting of 25 students. The object of this research is students' writing ability. The collection of research data was collected using tests that had been given to these students. Based on the test results, the percentage of student learning in the first cycle was 71.32% and the results in the second cycle were 81.08%. From the results of the comparison of the two cycles there was an increase of 9.76%. The use of Smart Tree learning media can improve students' thinking skills in the "very good" category as evidenced by an increase in research results in each cycle. So it can be said that the use of smart trees can improve students' thinking skills that are effective.

Keywords: *Thinking Skills, Smart Tree Media, PAI Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu sektor penting dalam kehidupan senantiasa mengalami perkembangan yang pesat dan signifikan (Laksana, 2016: 47-56). Hal ini seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga menuntut terwujudnya penyiapan sumber daya manusia unggul dan mampu bersaing di era global. Sektor ini juga menjadi perhatian penting bagi bangsa Indonesia, sebab rendahnya kualitas SDM bangsa yang mayoritas konsumtif terhadap kecanggihan teknologi.

Keberhasilan proses pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu, diperlukan upaya pembaruan pada setiap komponen pendidikan guna mendukung percepatan Indonesia emas (melalui inovasi dan kreasi SDM unggul). Komponen tersebut meliputi unsur pendidik (guru-dosen), peserta didik, metode, media, materi, dan kondusivitas lingkungan lembaga pendidikan (Jannah, 2017: 47-58). Hal ini didasarkan pada keterkaitan antar unsur tersebut sebagai suatu sistem dalam proses pendidikan.

Pendidikan bertujuan untuk menciptakan SDM integral dalam wawasan atau pengetahuan, sikap atau emosional, dan juga spritualitas. Kepribadian peserta didik sebagai target utama proses pendidikan,

membutuhkan kontinuitas pembelajaran bermakna dengan berbagai media, metode, atau pendekatan yang tepat dan efektif (Musyafira & Hendriani, 2021: 75-85). Dalam konteks ini, dibutuhkan keterampilan guru dalam memudahkan siswa menalar atau memahami materi ajar. Tentu, peran media pembelajaran menjadi sangat penting sebagai penghubung antara guru, sumber belajar, dan siswa secara bersamaan.

Sukmana (2021) berpendapat bahwa keseimbangan proses dan sistem pendidikan menentukan arah generasi bangsa. Hal ini semakin ditopang oleh keberlanjutan pendidikan dan pengembangannya melalui kementerian terkait guna mendisiplinkan proses pembelajaran secara nasional. Lebih lanjut, orientasi pendidikan diarahkan pada perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik sebagai hasil belajar komprehensif. Peran guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai figur teladan bagi siswa, juga berperan sebagai pemimpin dalam setiap proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru berperan mengelola dan mengatur norma-norma yang patut dijalankan secara bersama dengan siswa, bertujuan untuk menciptakan kelas belajar yang nyaman (kondusif). Kehadiran guru dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar menyampaikan isi teks buku kepada siswa, lebih dari itu guru juga dituntut untuk mampu mengkreasi pembelajaran dan menciptakan ruang inovasi bagi siswa seluas-luasnya. Tentu, upaya ini menstimulus siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif, sebagai salah satu keterampilan generasi abad 21 di era teknologi.

Keterampilan dan peningkatan kompetensi pada peserta didik, membutuhkan proses yang berkala dan sistematis. Lebih lanjut, dilakukan dalam kegiatan pengajaran, pelatihan, dan pengembangan potensi peserta didik. Salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik ialah keterampilan menulis. Sebab, melalui tulisan peserta didik dituntut mampu menuangkan hasil pikir secara logis dan sistemik, sehingga dapat dipahami pembaca. Dengan demikian, tulisan menjadi keterampilan berkomunikasi antara penulis dan pembaca (Nur & Rini, 2017: 1-6).

Selain keterampilan membaca, dibutuhkan juga keterampilan menulis bahasa Arab agar mampu menjadi pelanjut produktivitas tulisan-tulisan atau buku literatur ilmiah berbasis internasional. Atas dasar ini, para pendidik mata pelajaran bahasa Arab dituntut sejak jenjang pendidikan dasar memberikan pengajaran yang efektif bagi siswa, termasuk tentang keterampilan menulis (Widodo, 2013). Salah satu upaya yang dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran. SMP Asuhan Jaya Medan sebagai lembaga pendidikan yang ada di Tanjung Mulia Hilir, Tanjung Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan turut memberi perhatian lebih kepada siswa dalam aspek peningkatan keterampilan berpikir siswa.

Adapun upaya yang dilakukan oleh guru PAI SMP Asuhan Jaya Medan ialah melalui penggunaan media *pohon pintar* dalam proses pembelajaran PAI. Hal ini juga menjadi acuan dasar bahwa dibutuhkannya kreativitas dan inovasi guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tentu sangat membantu guru menyampaikan pesan (isi) pelajaran kepada siswa. Bahkan, siswa lebih mudah memahami suatu materi yang diajarkan menggunakan media unik dan menarik.

Menurut Wiratsiwi (2016: 111), media pembelajaran *pohon pintar* merupakan alat peraga yang lazim digunakan dalam menstimulus siswa memperhatikan serius konten pembelajaran. Hal ini didasarkan pada daya tarik media *pohon pintar* yang terdapat pada batang dan ranting pohon, sehingga visualitas pembelajaran menstimulus panca indera siswa selama berlangsungnya proses belajar. Lebih lanjut, media *pohon pintar* ini disebut sebagai “media proyeksi diam”, karena rangkaian pohon tersebut memvisualisasikan materi ajar melalui gambar. Bahkan, siswa akan distimulus untuk mencari tahu makna dari tulisan yang tertera pada media “pohon pintar”. Senada dengan ini, Daryanto (2013: 29) menjelaskan bahwa media *pohon pintar* termasuk kategori media pembelajaran visual tiga dimensi, sebab menampilkan gambar yang mirip dengan pohon asli (tiruan seperti asli) dan dekat dengan keseharian siswa.

Sejatinya, kajian akademik tentang penggunaan media pohon pintar telah diteliti dari berbagai sudut pandang. Di antaranya membahas dari aspek penerapan dalam materi penjumlahan (matematika) (Sari, *et.al.*, 2020: 1207-1216; Mayasari, *et.al.*, 2019), peningkatan kosakata dalam pembelajaran PAI (Suaibah & Rahman, 2020; Wahyuningsih, 2018: 18-32; Astutik, 2021: 36-47), penguatan stimulasi sikap ilmiah pada siswa (Ulfa, *et.al.*, 2019: 170-177), peningkatan kemampuan membaca anak (Mirmiyanti, 2012), peningkatan hasil dan prestasi belajar siswa (Ratnasari, 2015; Batul, 2018; Wiratsiwi, 2016; Widyasari, 2012; Budiarto, 2020; Anan, *et.al.*, 2020: 236-242), keterampilan guru (Natari, 2020), dan peningkatan keaktifan belajar siswa (Angelina, 2010; Permatasari, 2017; Yuniarti, *et.al.*, 2016).

Mencermati kajian literatur ilmiah yang relevan di atas, diketahui bahwa kajian tentang penggunaan media pohon pintar diteliti seputar tema pembelajaran dan peningkatan keterampilan, serta hasil belajar siswa. Akan tetapi, spesifikasi kajian terhadap keterampilan berpikir pada siswa. Atas dasar ini, peneliti berupaya memperdalam tema tersebut sebagai bentuk mengisi “kekosongan kajian”, dirangkum dalam judul penelitian,

“Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa Melalui Pemanfaatan Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran PAI di SMP Asuhan Jaya Medan”..

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Asuhan Jaya Medan yang terdiri dari 25 jumlah siswa/i dalam satu kelas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model *Kemmis* dan *Mc. Taggart*. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan untuk memperbaiki praktik pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran dari permasalahan yang muncul dalam situasi pembelajaran. Assingkiy (2021) menyatakan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi guru dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Subjek penelitian adalah siswa/i kelas IX SMP Asuhan Jaya Medan yang terdiri dari 25 siswa/i. Objek penelitian adalah kemampuan menulis siswa/i. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi dan tes. Observasi yang dilakukan untuk mengambil data proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, sedangkan tes diberikan kepada setiap siswa/i yang memerlukan tanggapan berupa jawaban dari siswa/i tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran merupakan intipati dari seluruh rangkaian proses pendidikan. Sebab, interaksi antara pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan seperangkat komponen pembelajaran integral dan interkoneksi dalam proses pembelajaran (Fitri, *et.al.*, 2017: 1-13). Mencapai keberhasilan pembelajaran, maka dibutuhkan perencanaan yang matang sebagai landasan utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudian, pelaksanaan pembelajaran diarahkan pada upaya pengembangan potensi siswa dan perubahan karakter menuju arah yang lebih baik, sehingga perlu adanya kontinuitas dan profesionalitas dalam proses pembelajaran (Bararah, 2017: 131-147).

Perubahan sebagai wujud inovasi dalam dunia pendidikan, menuntut proses ekstra dan dinamis dalam rangka menciptakan efektivitas dan efisiensi pendidikan bagi anak (Sari, *et.al.*, 2020). Pada penelitian ini, keberhasilan proses belajar mengajar diamati dari perubahan-perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang mengarahkan pada kategori baik dan ketuntasan pada belajar mengajar siswa. Tindakan yang dilakukan berupa inovasi lingkungan belajar siswa agar dapat terjadi perubahan yang diinginkan. Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, didapatkan data hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran menggunakan media pohon pintar yang dapat dilihat pada tabel (1) di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Perolehan Hasil Tes Belajar Siswa (Siklus I dan Siklus II) Menggunakan Media Pohon Pintar

	Siklus I	Siklus II
	71,32%	81,08%
	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel (1) di atas, diperoleh hasil perbandingan tes belajar siswa siklus I dan siklus II dengan menggunakan media pohon pintar. Pada siklus I, didapatkan presentase sebesar 71,32% dengan kategori “baik”, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,76% dengan nilai presentase sebesar 81,08% dengan kategori “sangat baik”. Peningkatan hasil perbandingan tes belajar siswa siklus I dan siklus II dapat diketahui dari hasil evaluasi siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan pada tabel (2) di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Evaluasi Peserta Didik (Siklus I dan Siklus II)

Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1783	2207

Rata-Rata	71,32	81,08
Nilai Tertinggi	95	100
Tuntas KKM	16	21
Belum Tuntas KKM	9	4
Persentase KKM	64%	84%

Berdasarkan tabel (2) di atas, dapat dilihat perbedaan pada siklus I dan siklus II. Siklus I yaitu hasil belajar tanpa media pembelajaran pohon pintar dan siklus II yaitu hasil belajar dengan media pembelajaran pohon pintar. Pada siklus I, diperoleh jumlah nilai seluruh peserta didik sebesar 1783 dengan nilai tertinggi sebesar 95 sehingga didapatkan nilai rata-rata sebesar 71,32. Pada siklus II mengalami peningkatan jumlah nilai seluruh peserta didik sebesar 2207 dengan nilai tertinggi sebesar 100 sehingga didapatkan nilai rata-rata sebesar 81,08. Pada siklus I jumlah peserta didik tuntas KKM sebanyak 16 orang (64%), sedangkan siklus II jumlah peserta didik tuntas KKM sebanyak 21 orang (84%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran pohon pintar lebih baik dari pada hasil belajar tanpa media pembelajaran pohon pintar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran pohon pintar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wati (2016: 21), bahwa media visual yang disajikan dalam bentuk yang menarik dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi, serta media visual juga menyajikan isi materi yang berkaitan dengan dunia nyata.

Berdasarkan penelitian di atas, pada siklus I siswa cenderung tidak terlalu aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, disebabkan siswa hanya mendengar dan mencatat materi yang diberikan sehingga membuat peserta didik kurang antusias untuk bertanya terkait materi yang kurang dimengerti. Sehingga, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran pohon pintar yang dibuat agar menarik minat belajar siswa, serta diharapkan para siswa dapat turut aktif dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar maupun sesama.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Siklus I	Siklus II
70%	92,5%
Baik	Sangat Baik

Dari tabel (3) di atas, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pohon pintar kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, guru menyampaikan materi dengan baik sehingga tingkat keberhasilan dalam menyampaikan materi sebesar 70%. Pada siklus II, aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 92,5%. Dari siklus I sampai siklus II terjadi peningkatan sebesar 22,5%. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman (2008) bahwa salah satu kegunaan media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan dan memperjelas penyajian materi. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, dapat berpengaruh terhadap aktivitas guru yang tidak lagi menerapkan model pembelajaran konvensional selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil temuan dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes persentase belajar siswa/i pada siklus pertama adalah 71,32% dan hasil pada siklus kedua adalah 81,08%. Dari hasil perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan sebesar 9,76%. Penggunaan media pembelajaran Pohon Pintar dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa/i dengan kategori “sangat baik” yang terbukti dengan adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan pohon pintar dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anan, K., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2020). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas IV SDN Margorejo 01 Pati" *Progress Pendidikan*, 1(3), 236-242. <http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/28>.
- Angelina, E.D. (2010). "Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Pintar dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Keaktifan dan Penguasaan Konsep FPB dan KPK pada Siswa Kelas IVA SDN Ngerong Kab. Pasuruan" *Skripsi*, Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/103179>.
- Assingkily, M.S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Meneliti dan Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra.
- Astutik, J.N.W. (2021). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pohon Pintar (Kelompok Bermain Al-Azhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019)" *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(1), 36-47. <http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/158>.
- Bararah, I. (2017). "Efektivitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah" *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131-147. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/1913>.
- Batul, R.Z. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas IX Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar" *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 6(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25736>.
- Budianto, M.I. (2020). "Eksperimentasi Model Pembelajaran Quiz Team dengan Berbantuan Media Pohon Pintar Terhadap Prestasi Belajar" *Jurnal Pendidikan Edutama*. <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/962/>.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, cet. I. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fitri, A., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). "Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini" *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 1-13. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/3032>.
- Jannah, R. (2017). "Upaya Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 47-58. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/madrosatuna/article/view/1211>.
- Laksana, S.D. (2016). "Urgensi Pendidikan Islam dalam Perubahan Sosial di Masyarakat" *Aristo*, 4(2), 47-56. <http://umpopress.umpo.ac.id/index.php/aristo/article/view/188>.
- Mayasari, Y., Mappapoloenro, A.M., & Iriansyah, H.S. (2019). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Pintar" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/251>.
- Mirmiyanti, E. (2012). "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Pohon Pintar di Taman Kanak-kanak Lubuk Basung" *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1620/1394>.
- Musyafira, I.D., & Hendriani, W. (2021). "Sikap Guru dalam Mendukung Keberhasilan Pendidikan Inklusi" *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 7(1), 75-85. <http://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/3105>.
- Natari, R. (2020). "Analisis Keterampilan Guru Mendayagunakan Media Pohon Pintar di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan Pekanbaru" *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/30128/>.
- Nur, I.R., & Rini, F.S. (2017). "Penerapan Metode Langsung dalam Pengajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Al-Islam Joesan Ponorogo" *Khadimul Ummah*, 1(1). <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/khadimulummah/article/view/1417>.
- Permatasari, O. (2017). "Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar: Meningkatkan Kemampuan Memahami Materi dan Keaktifan Belajar Siswa" *Seminar Nasional Alfa VII*. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/alfa17/ALFA2017/paper/view/1562>.
- Ratnasari, D. (2015). "Pengembangan Media Pohon Pintar untuk Anak Kelas IV Tema Makananku Sehat dan Bergizi Subtema Kebiasaan Makanku di Sekolah Dasar" *Tesis*, Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/21483/>.
- Sadiman, A.S. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sari, S.G., Ambiyar, A., Aziz, I., & Leffega, C. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar pada Materi Penjumlahan pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing: Studi Berdasarkan Asesmen" *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1207-1216. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/359>.
- Sari, W., Rifki, A.M., & Karmila, M. (2020). "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Darurat Covid 19" *Jurnal Mappesona*, 3(2). <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/mappesona/article/view/830>.
- Suaibah, L., & Rahman, T. (2020). "Smart Tree Learning Media-We Can Be Based on Android for Arabic Subjects/Media Pembelajaran Pohon Pintar-Kita Bisa Berbasis Android untuk Matakuliah Bahasa Arab" *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 3(1). <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/ijazarabi/article/view/8215>.
- Sukmana, R.T. (2021). "Penerapan Media Pohon Pintar dalam Meningkatkan Number Sense pada Anak Usia Dini" *Penelitian Tindakan pada Kelompok Usia 5-6 Tahun*. <http://perpustakaan.kd-cibiru.upi.edu/antologi/index.php/pgpau/article/view/6>.
- Ulfa, C.R., Ellianawati, E., & Darsono, T. (2019). "Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Men-stimulasi Sikap Ilmiah Siswa" *UPEJ: Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 170-177. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/33325>.
- Wahyuningsih, S. (2018). "Pengajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Media Permainan Pohon Pintar" *Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 2(1), 18-32. <http://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/afidah/article/view/162>.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widodo, S. (2013). "Peningkatan Kemampuan Menulis Kreatif Puisi Media Pohon Pintar pada Siswa Kelas VII A SMPN 3 Sawit Tahun Ajaran 2011/2012" *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/23336>.
- Widyasari, P. (2012). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Biologi Melalui Strategi Course Review Horey Menggunakan Media Pohon Pintar pada Siswa Kelas VII E SMPN 2 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012" *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/19311>.
- Wiratsiwi, W. (2016). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI Al Hadad Singgahan Tuban" *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/215>.
- Yuniarti, T., Santoso, S., & Sumaryati, S. (2016). "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantu Media Pohon Pintar Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan" *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(3). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/11468>.