

## ABSTRAK

**Elok Nuria Sofa Elina (1910310089), Implementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02, Skripsi, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), IAIN Kudus, 2023.**

Penelitian ini bertujuan : 1. Untuk mendeskripsikan cara perencanaan dalam menyusun media pembelajaran doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02. 2. Untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan media pembelajaran doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02. 3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar matematika pada kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02.

Penelitian pada skripsi ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dan pendekatan kualitatif. Lalu data dalam penelitian ini didapatkan sumber dari data primernya berasal dari lapangan yakni mendapatkan sumber data secara langsung dari kepala madrasah MI NU Al Khurriyah 02, guru kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02, dan peserta didik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 melalui wawancara dan observasi/pengamatan. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui beberapa dokumen lembaga sekolah yang berisi sejarah berdirinya MI NU Al Khurriyah 02, letak geografis sekolah, data pendidik, data peserta didik, struktur organisasi dan sarana prasarana yang ada di MI NU Al Khurriyah 02 serta RPP dari mata pelajaran Matematika. Pengujian keabsahan data menggunakan uji transferabilitas, uji dependabilitas, uji konfirmasi dan uji kredibilitas data dengan melakukan perpanjangan pengamatan, mengembangkan kecermatan dalam penelitian, dan triangulasi. Adapun analisis data yang digunakan yaitu reduksi data (*data reduction*), sajian data (*data display*), dan simpulan data (*data conclusion*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa MI NU Al Khurriyah 02 telah menerapkan media pembelajaran Kantong Doraemon pada mata pelajaran Matematika kelas 2 yang sangat bermanfaat dan membantu pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon ini telah menunjukkan keefektifan dan keefisien yang jelas, yang berarti media ini dapat diandalkan sebagai media yang mumpuni dalam pembelajaran. Prestasi belajar peserta didik meningkat dapat dibuktikan melalui kognitif peserta didik naik terbukti dengan adanya peserta didik yang mampu menghitung lebih cekatan dari pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon. Bukan hanya itu, afektif peserta didik juga bertambah yakni peserta didik sangat antusias dan mempunyai minat ketika melihat gambar media Kantong Doraemon dan psikomotor peserta didik terlihat yakni mereka berebut untuk menjawab pertanyaan dari pendidik karena mereka tertarik ingin mencoba dengan media pembelajaran tersebut.

**Kata kunci:** media pembelajaran Kantong Doraemon, meningkatkan prestasi belajar, Matematika