

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut bahasa, media berasal dari kata latin “*media*” yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa arab “*wasaaila*” berarti penyampaian pesan dari pengirim pesan untuk penerima pesan. Pengertian media pembelajaran tentu banyak disajikan melalui beberapa pandangan yaitu menurut Gerlach dan Ely mendefinisikan media pembelajaran adalah sarana ilustratif, fotografik atau elektronik untuk mengambil, mengolah dan mengatur ulang informasi visual dan verbal.

Lain halnya dengan Heinich dan kawan-kawan mengungkapkan yakni media pembelajaran adalah media pengantar informasi yang ditujukan untuk pembelajaran atau berisi tujuan pembelajaran. Berdasarkan H. Malik, Media pembelajaran yakni hal yang bisa dimanfaatkan menyampaikan pesan (materi pendidikan). Sehingga mampu membangkitkan minat, perhatian dan emosi peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran terkhusus.¹

Pembelajaran yaitu suatu sistem yang terdiri atas bermacam bagian, antara lain: penggunaan bahan ajar, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran bisa didefinisikan sebagai aktivitas masyarakat yang tujuannya untuk mendapatkan keterampilan, nilai-nilai positif dan pengetahuan melalui bermacam perangkat pembelajaran. Pembelajaran menyertakan peserta didik menjadi pembelajar dan pendidik menjadi penyedia fasilitas.²

Pembelajaran yang membawa kontribusi penting dalam aktivitas pembelajaran merupakan pengertian media pembelajaran. Berdasarkan pandangan Munadi, konsep media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengantarkan atau berbagi pesan dari sumber dengan cara yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yakni penerima dapat melakukan proses belajar mengajar yang

¹ Rudy Sumiharsono, “*media pembelajaran*” (Jawa Timur: CV.Pustaka Abadi), hlm.9-10

² Shoffan Shoffa, Iis Holisin, dkk. “*Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*”, (Bojonegoro: Agrapana Media, 2021), hlm.6

kondusif dan efektif. Lain dari Sucipto dan Kustandi, media pembelajaran yakni sarana yang membantu proses pembelajaran, yang bertugas menjelaskan transmisi pesan agar tujuan pembelajaran tercapai secara utuh dan maksimal. Sedangkan menurut Arsyad, media pembelajaran yaitu *photografis*, grafik atau sarana elektronik untuk menangkap, menyusun, mengolah kembali informasi nyata dan maya yang artinya media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi pendidikan.³

Bisa disimpulkan yaitu media pembelajaran menurut Arsyad merupakan apa saja yang bisa dibuat untuk menyampaikan pesan atau menjadi petunjuk pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan emosi, ketertarikan, minat dan pikiran peserta didik dalam pembelajaran untuk mendorong arah pembelajaran. Dengan keberhasilannya arah pembelajaran, maka secara alami bisa memaksimalkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi peserta didik.⁴

Media dapat berupa materi, manusia, peristiwa yang membentuk suatu kondisi yang menjadikan peserta didik mampu membuat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Benda-benda yang termasuk dalam media yaitu instruktur, *tap recorder*, tv, komputer, proyektor diam, dan film.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sebab memiliki potensi untuk membangkitkan pembelajaran, yang diharapkan dapat meluaskan daya serap peserta didik terhadap pembelajaran yang dibagikan oleh pendidik. Maka dari itu, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam merancang alat yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran.

Sebuah rancangan pelaksanaan media menunjukkan bahwasannya media memiliki fitur atau ciri yang memiliki kelebihan dan kekurangan relatif satu sama lain. Karakteristik yang digunakan untuk menentukan kelayakan penggunaan media meliputi kontrol, ketergantungan media, fleksibilitas, ruang lingkup, biaya, dan atribut. Kesesuaian pemilihan media berlaku untuk pembelajaran matematika. Media dalam arti sempit dikenal dengan alat peraga. Alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi

³ Nurdyansah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Sidoarjo: UMSIDA Press,2019),hlm.45

⁴ Putri Handayani, “*Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*”, SKRIPSI, (Jember:2022),hlm.22

tersedia, seperti poster, bagan, diagram, silinder, kubus kayu atau karton, kaleng susu, dll. Alat peraga juga direncanakan. Adanya perencanaan media karena memiliki bebrapa fungsi yakni:

- a. Jadikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret
- b. Menyelaraskan perolehan peserta didik atas materi pembelajaran
- c. Menambah daya serap
- d. Mengakomodasi menjelaskan sesuatu yang sulit dicerna oleh lisan.⁵

2. Jenis-jenis media

Berdasarkan Seels dan Glasgow, media dikategorikan menjadi dua macam, yakni media tradisional dan media berteknologi tinggi.⁶

- a. Pilihan Media Tradisional
 - 1) Gambar diam bayang-bayang termasuk buram, *proyeksi overhead, slide*, kaset.
 - 2) Gambar yang tidak berbayang meliputi gambar, poster, foto, diagram, bagan, grafik, pameran, papan informasi dan papan tulis.
 - 3) Audio meliputi cakram, kaset, kaset, gulungan, kaset .
 - 4) Dinamika maya yang diproyeksikan meliputi film, televisi, dan video.
- b. Permainan yakni teka teki, simulasi, permainan papan Pilihan media teknologi mutakhir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi contoh konferensi telepon, kuliah jarak jauh
 - 2) Media berbasis mikroprosesor contoh pendidikan komputer, permainan komputer, sistem kontrol cerdas, interaktif, *hypermedia*, CD (video).

Menurut Leshin dan Pollok mengkotegarikan media menjadi lima jenis,⁷ yakni:

- 1) Media berbasis manusia seperti pendidik, pelatih, pengawas, panutan, kegiatan berkelompok, *study tour*

⁵ M.Ali Hamzah, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*,(Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2014),hlm.95-97

⁶ kamaladini, "*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.19-20

⁷ kamaladini, "*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.21

- 2) Bahan cetakan contoh buku, manual, bahan pendukung dan lembaran lepas
- 3) Media visual contoh buku, alat, diagram, bagan, peta, gambar dan kejernihan serta *slide*.
- 4) Media audiovisual seperti video, film, *slide*, dan televisi.

Menurut teori di atas, peneliti sampai pada kesimpulan yakni manfaat media antara lain menguraikan penyampaian dan penyajian pesan informasi, meluaskan dan mengarahkan pandangan peserta didik, kemampuan menarik perhatian peserta didik selama proses belajar mengajar dan membagikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai⁸ berpendapat yakni media pembelajaran bisa memperlancar pembelajaran karena mempunyai keunggulan yakni dibawah ini:

- a. Proses pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, yang bisa meninggikan motivasi belajar.
- b. Bahan ajar yang dipakai lebih relevan, jadi pendidik dapat lebih kreatif dalam menyajikan materi dan peserta didik dapat lebih memahami dan memiliki tujuan pembelajaran.
- c. Metode atau cara mengajar menjadi lebih serba guna, namun metode ceramah yang membosankan peserta didik dan menguras tenaga pengajar.

Hamalik menyebutkan manfaat media dalam pendidikan,⁹ misalnya.

- a. Menciptakan landasan berpikir yang konkrit
- b. Memperhatikan peserta didik lebih banyak
- c. Menanamkan landasan penting bagi peningkatan belajar peserta didik
- d. Untuk memberikan pengalaman *real* dan mempromosikan tindakan independen

Menurut Arsyad¹⁰ kelebihan media dalam pembelajaran yakni sebagai berikut:

⁸ kamaladini, "*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.21-22

⁹ kamaladini, "*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.23

¹⁰ kamaladini, "*Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.24

- a. Media pembelajaran bisa meningkatkan dan memfokuskan perhatian peserta didik ketika menerima materi yang diberikan oleh pendidik, sehingga pendidik dan peserta didik menyenangi proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas indra, ruang dan waktu.
- c. Menjaga perhatian peserta didik saat belajar.

Berdasarkan teori di atas, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa manfaat media antara lain memperjelas penyampaian dan penyajian pesan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, kemampuan menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, fungsi media pembelajaran¹¹ adalah:

- a. fungsi komunikasi
Media pembelajaran dipakai untuk melancarkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi media
Pembelajaran bisa memotivasi peserta didik untuk pembelajaran
- c. Fitur penting
pemanfaatan lingkungan belajar mungkin lebih masuk akal

Menurut teori di atas, peneliti meringkas yakni peranan media menjadi sumber belajar adalah untuk mendapatkan informasi yang disampaikan pendidik kepada peserta didik, maka dari itu bahan ajar yang dibagikan tepat sasaran kepada peserta didik.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai,¹² media pembelajaran bisa dikategorikan antara lain:

- a. Media massa dipecah berdasarkan sifatnya:
 - 1) Media audio, yakni media yang sekedar dapat didengar.
 - 2) Media visual, yakni media yang sekedar dapat dilihat.
 - 3) Media audiovisual, yakni macam media yang memuat unsur gambar tampak disamping unsur suara.

¹¹ M.Ali Hamzah, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2014), hlm.90

¹² Putri Handayani, "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022", Skripsi, (Jember: 2022), hlm.29

- b. Dilihat dari ruang lingkup media, bisa dibagi menjadi beberapa bagian berikut:
 - 1) Media yang cakupannya luas dan bersama-sama, contoh radio dan televisi.
 - 2) Media yang jangkauanaya terpaku secara spasial dan temporal, contohnya *slide*, film, video.
- c. Dilihat pada cara teknologinya, media dikategorikan menjadi beberapa bagian berikut:
 - 1) Materi yang berbayang semacam film, *slide*, strip film, transparansi.
 - 2) Media nonproyeksi semacami gambar, foto, lukisan dan radio.

Menurut beberapa penjelasan di atas, peneliti bisa merumuskan yakni pengelompokan lingkungan belajar dibagi menurut macamnya, yakni. berdasarkan media audio, yakni hanya media yang bisa didengar. Media visual, yakni media yang sekedar bisa dilihat. Media audiovisual, yaitu media yang berisi unsur visual tampak disamping unsur bunyi.¹³

6. Media Kantong Doraemon

Media Kantong Doraemon merupakan media pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam bentuk media visual. Kantong Doraemon sendiri diadaptasi dari kartun anak-anak bernama Doraemon. Doraemon mempunyai kantong ajaib yang dapat menampung berbagai barang agar anak-anak tertarik dan menyukai kartun tersebut.

Dengan memakai sumber ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih meningkat dan mengasyikkan, maka dari itu menambah skor belajar peserta didik. Selain itu, gambar yang memikat diharapkan dapat mempermudah pembelajaran peserta didik dan memudahkan pendidik dalam penyajian materi pelajaran matematika secara lebih kreatif, efektif dan efisien. *Design* Kantong Doraemon dibuat dalam bentuk kotak dengan empat kantong yang melekat di tengah kotak utama. Sedotan itu sendiri dipakai sebagai pengisi kantong yang tersaji menjadi indikator jumlah angka yang akan dihitung.

¹³ kamaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram,2021), hlm.22-25

Tempat-tempat untuk meletakkan jawaban diletakkan pada tempatnya sesuai dengan isi pelajaran yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mendapat sedikit penjelasan dari pendidik, mereka dapat mengetahui cara memakai media ini dengan sederhana. Selanjutnya, material yang dipakai untuk menjadikan Kantong Doraemon juga aman bagi peserta didik, sehingga kecil kemungkinan anak-anak akan terluka jika menggunakan bahan ini. Media ini dapat digunakan sendiri atau berkelompok.

7. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Kantong Doraemon

Media pembelajaran Kantong Doraemon sangat mudah digunakan yaitu tinggal menambahkan sedotan setara sama nilai numerik yang akan dihitung, lalu menambah atau mengurangi sedotan lain sesuai dengan nilai numerik yang dipakai sebagai angka yang akan ditambahkan, dikurangi, dikalikan atau dibagi. Untuk lebih jelasnya, berikut tata cara penggunaan bahan ajar Kantong Doraemon untuk belajar matematika¹⁴:

- a. Siapkan sedotan dan Kantong Doraemon yang dipakai untuk melaksanakan operasi hitung.
- b. Tempatkan sedotan dengan nilai tempat, misalnya 1312 berarti 2 sedotan di dalam satuan kantong Doraemon, 4 sedotan di kantong puluhan, 3 sedotan di kantong ratusan dan 1 sedotan di kantong ribuan.
- c. Lakukan operasi aritmatika (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian) dengan menjumlahkan atau mengurangi sedotan di dalam kantong sesuai dengan jumlah penjumlahan atau pengurangan.
- d. Sedotan yang masih ada di dalam kantong adalah hasil perhitungan.
- e. Hitung jumlah sedotan di dalam kantong Doraemon sesuai dengan nilai tempatnya.
- f. Jika ada lebih dari sepuluh sedotan dalam satu kantong, ambil sepuluh sedotan di dalam kantong dan tambahkan satu sedotan ke dalam kantong dengan nilai di sebelahnya.

¹⁴ Putri Handayani, "Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022", Skripsi, (Jember:2022),hlm.30

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Kantong Doraemon

Seperti media yang lainnya, media pembelajaran Kantong Doraemon juga memiliki keunggulan dan kekurangan diantaranya¹⁵ :

a. keunggulan

- 1) Dapat membantu peserta didik memberikan materi pembelajaran dengan lebih menarik
- 2) Dapat mendukung peserta didik mentransfer konsep pembelajaran yang abstrak ke kondisi *real*
- 3) Dapat memperkuat pengetahuan peserta didik dalam memahami nilai tempat bilangan
- 4) Mendukung peserta didik secara sistematis memecahkan operasi aritmatika.

b. Kekurangan

- 1) Media Kantong Doraemon tidak dapat dipakai dalam pembelajaran operasi hitung yang menyertakan bilangan negatif maupun desimal.
- 2) Media Kantong Doraemon juga mempunyai kesulitan tersendiri diantaranya media yang digunakan harus banyak dan memenuhi peserta didik dan karakter peserta didik kelas 2 yang masih cenderung bermain, sehingga media kadang langsung rusak.
- 3) Membutuhkan kreatifitas dan kemampuan yang mumpuni untuk media pembelajaran.

9. Prestasi Belajar

Belajar adalah kegiatan yang mencakup dua unsur, yakni raga dan jiwa. Belajar ialah rangkaian aktivitas mental dan fisik yang dirancang untuk mengubah perilaku melalui interaksi dengan lingkungan, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gerakan fisik yang dilakukan harus selaras dengan proses jiwa untuk menerima perubahan tersebut. Pada saat yang sama, Slameto mengemukakan belajar sebagai usaha seseorang untuk mengubah tingkah laku secara keseluruhan, yang dihasilkan dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sama dengan penjelasan di atas, Winkel¹⁶ mengemukakan bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang terjadi

¹⁵ Diyan Farida, "Pendidikan Bahasa Indonesia", (Malang.: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, Vol.3, No 2, 2017), Hal. 120

¹⁶ Lutfi Gusmawati, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar", PENZA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, vol.2, no.1, (April,2020),hlm.35

melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga mewujudkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Belajar yaitu kegiatan dan perilaku peserta didik yang kompleks sebagai suatu kegiatan dimana belajar hanya dirasakan oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik merupakan objek pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung berkat peserta didik menerima sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari peserta didik berupa keadaan alam, benda, hewan, tumbuhan, manusia atau benda yang digunakan sebagai bahan ajar.

Belajar adalah suatu kegiatan dimana individu berpartisipasi sebagai satu kesatuan, baik secara fisik maupun psikis, untuk memperoleh pergantian tingkah laku. Pada saat yang sama, Walker mendefinisikan belajar sebagai perubahan pengorbanan, yaitu proses dimana perilaku individu diciptakan atau disalin melintasi edukasi dan kemahiran.

Menurut pengertian di atas bisa dirangkum yakni belajar yaitu rangkaian aktivitas jasmani dan rohani yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, yang meliputi kegiatan kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁷

Belajar adalah adaptasi atau proses penyesuaian perilaku yang terjadi secara bertahap. Berdasarkan Sudjana, skor belajar atau keterampilan yang dikuasai peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran. Kemampuan intelektual memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik berdasarkan prestasi akademik. Untuk mengetahui capaian tersebut harus dilaksanakan evaluasi yang bertujuan untuk untuk mengerti keterampilan seseorang setelah pelajaran. Belajar tidak bisa dipisahkan dari belajar, sebab belajar yakni skor dari belajar.

Prestasi belajar, yakni skor yang diperoleh oleh hasil latihan, pengetahuan yang didorong dari kesadaran. Prestasi belajar dengan demikian yakni hasil dari perubahan dalam belajar. Secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik sangat bervariasi. Namun hambatan pencapaian peserta didik juga berbeda, tentu ada faktor penyebabnya yakni faktor internal dan eksternal.

¹⁷ Siti Khotimah, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Pkps/Ips Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas Iv Sd Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang*, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2006), hlm.20-21

Hasil belajar yakni hasil penilaian pembelajaran yang telah diterima peserta didik setelah menyertakan proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Bentuk khusus dan hasil belajar merupakan ujung tombak penilaian yang dituangkan dalam nilai rapor. Penskoran dilaksanakan untuk mengerti hasil belajar peserta didik.

Prestasi belajar yakni bentuk penggambaran pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik atau orang lain dan lingkungannya. Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan yakni prestasi belajar yaitu hasil yang diraih peserta didik setelah proses belajar yang tampak berupa angka, huruf atau kegiatan yang memperlihatkan prestasi peserta didik selama masa belajar khusus.¹⁸

10. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan dalam tingkah laku atau keterampilan. Maka dari itu, berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar tergantung dari faktor-faktor yang menguasainya. Berdasarkan Slameto, faktor-faktor yang menguasai hasil belajar bisa dibagi menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri. Faktor eksternal diantaranya adalah:

- a. Status sosial ekonomi orang tua situasi ekonomi keluarga sangat erat kaitannya dengan belajar peserta didik. Kebutuhan belajar dasar anak harus terpenuhi. Apabila seorang anak hidup dalam keluarga kurang mampu, kebutuhan dasar anak kurang terpenuhi sehingga kesehatan anak terhalang. Oleh karena itu, belajar anak juga terganggu.
- b. Latar belakang pendidikan orang tua
Latar belakang pendidikan orang terbesar pengaruhnya terhadap pembelajaran. Semakin tinggi pendidikan orang tua, tambah banyak tuntutan anak dalam berbagai hal dalam perkembangan skor belajar anak.
- c. Media yang digunakan oleh pendidik
Media digunakan untuk mempromosikan pendidikan. Keberhasilan pengajaran tergantung pada apakah media yang digunakan dalam pengajaran direncanakan atau tidak. Pilihan

¹⁸ Lutfi Gusmawati, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar", PENZA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, vol.2, no.1, (April,2020),hlm.37

berbeda yang tersedia membuat media yang baik di setiap pelatihan sekolah berbeda.

d. Kompetensi pendidik

Kompetensi pendidik adalah cara pendidik mengajar peserta didik melalui metode atau program tertentu yang dimaksudkan untuk dilaksanakan sebagai hasil dari kemajuan belajar. Keberhasilan pengajaran tergantung pada apakah program pelatihan direncanakan atau tidak. Peluang berbeda yang ditawarkan membutuhkan metode pendidikan yang berbeda untuk setiap sekolah.

e. Ketersediaan sarana dan prasarana

Di rumah dan sekolah Sarana dan prasarana memegang peranan penting dalam pendidikan dan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar yang strategis di sekolah. Sekolah harus memiliki ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, dan ruang kepala sekolah. Pada saat yang sama, perlu belajar dan bermain di rumah, agar anak dapat beradaptasi sesuai keinginannya. Tujuannya untuk memberikan kemudahan pelayanan kepada peserta didik

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal tersebut antara lain misalnya¹⁹:

a. Kecerdasan

Kecerdasan memiliki pengaruh yang besar untuk menentukan keberhasilan manusia. Seseorang dengan kecerdasan tinggi memproses dan memecahkan masalah lebih cepat daripada orang dengan kecerdasan rendah. Jadi kecerdasan berperan dalam keberhasilan seseorang dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Hal yang sama berlaku untuk hasil akademik. Peserta didik dengan pendidikan tinggi juga tinggi sedangkan peserta didik dengan kecerdasan rendah juga buruk.

b. Bakat

Bakat adalah potensi kemampuan seseorang untuk berhasil di masa depan. Peserta didik yang belajar dengan kemampuan terbaiknya lebih berhasil daripada orang yang belajar di luar kemampuannya.

¹⁹ Siti Khotimah, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Pkps/Ips Sejarah Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pokok Bahasan Peninggalan Bangunan Bersejarah Pada Siswa Kelas Iv Sd Gisikdrono 04 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang*, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang,2006),hlm.22-26

- c. Minat
Seorang peserta didik yang belajar dengan minat mencapai hasil yang lebih baik daripada mereka yang kurang tertarik untuk belajar.
- d. Kesehatan
Kesehatan jasmani dan rohani sangat mempengaruhi kemampuan belajar. peserta didik yang sehat belajar lebih mudah daripada peserta didik yang sakit, sehingga hasil akademiknya juga lebih baik.
- e. Motivasi
Motivasi sebagai faktor internal menciptakan kegiatan belajar di latar belakang. Dengan motivasi, peserta didik mencapai hasil yang baik dan sebaliknya.

11. Mata Pelajaran Matematika

Pembelajaran adalah komunikasi dua arah, pendidik memenuhi pendidik sebagai pendidik, dan belajar dilaksanakan oleh peserta didik. dalam belajar itu berarti belajar dan mengajar. Pembelajaran berfokus pada sesuatu yang perlu dilaksanakan seseorang sebagai mata pelajaran, sedangkan pengajaran berfokus ke apa yang perlu dilaksanakan oleh seorang pendidik sebagai mata pelajaran. Dimiyati berpendapat, pembelajaran dalam kurikulum yaitu kegiatan yang diprogramkan peserta didik untuk menjadikan peserta didik aktif belajar, yang memfokuskan pada perencanaan bahan belajar. Pembelajaran ialah kegiatan pendidik dalam merencanakan alat pembelajaran sedemikian rupa sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif, aktif dan berarti.

Matematika adalah ilmu yang terkait dengan hubungan dan pola, karena matematika kerap dicari kesatuan yang berurutan dan terkait antara konsep atau pola tertentu yang merupakan representasinya, sehingga bisa digeneralisasikan dan dibuktikan secara deduktif.²⁰

Seperti ilmu-ilmu lainnya, matematika mempunyai aspek teoretis dan aspek terapan atau praktis dan diklasifikasikan sebagai matematika murni, matematika terapan dan matematika sekolah. Secara umum, matematika diketahui dengan tidak berwujud, serta bentuk tertentu yang menyimpang dari realitas sekitar manusia. Matematika banyak bertumbuh sesuai

²⁰ Muhammad Aminuddin, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Penerapan Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pengasih Kabupaten Kulon Progo", Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta, 2013,hlm.28

kebutuhan dan teknologi. Maka dari itu, setiap orang harus mengetahui matematika, manfaat matematika di masa depan dan memahami peran matematika.

Secara terminologi matematika bersala dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan, *mathemein* adalah belajar atau berpikir. Dalam Kamus Bahasa Indonesia matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang dipakai dalam penyelesaian masalah terkait bilangan.²¹

Definisi matematika bersifat *tentative* (belum pasti), tergantung orang yang mengartikannya. Jika seseorang tertarik dengan bilangan yang bisa menjelaskan persoalan hitungan perniagaan. Beberapa orang mengartikannya matematika menurut wujud matematika, pemanfaatannya untuk bidang lain, pola pikir matematika, dan lainnya. Inti dari pertimbangan itu, maka ada berbagai pengertian mengenai matematika yaitu²²:

- a. Matematika yakni cabang ilmu yang terdefinisi dan teratur
- b. Matematika merupakan bentuk, ide, dan hubungan yang disusun dalam urutan yang rasional.
- c. Matematika merupakan ilmu logika yang mempelajari tentang susunan banyak besaran, bentuk, dan pengertian lain yang saling berkaitan, dan terbagi menjadi tiga cabang, yaitu geometri, analisis, dan aljabar.

Dalam pengertian lain, ada yang mengungkapkan yakni matematika merupakan metode berpikir atau kebiasaan dan penalaran, simbolik yang bisa dimengerti oleh seluruh orang yang berkesenian budaya, seperti pola, alat-alat arsitek pembuat peta, musik yang penuh simetri, irama, mampu menghibur, produsen mesin, akuntan, dan navigator luar angkasa.

Dalam bukunya Ismail membagikan pengertian hakikat matematika yaitu ilmu yang mengulas angka dan perhitungannya mengulas problematika numerik, terkait besaran dan kuantitas, mempelajari hubungan struktur, bentuk dan pola, kumpulan sistem, alat dan struktur.²³

Dengan demikian matematika adalah ilmu abstrak yang mempelajari segala sesuatu yang eksak atau pasti mengenai

²¹ M.Ali Hamzah, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2014),hlm.48

²² Sri Anitah W dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2008),hlm.74

²³ Ismail dkk, *Kapita Selektu Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2000),hlm.13-15

perhitungan yang mempelajari pola hubungan, bahasa, seni dan pola berpikir yang seluruhnya dikaji menggunakan akal serta sifatnya deduktif (umum ke khusus), matematika bermanfaat untuk mendorong manusia dalam menguasai dan mengetahui masalah alam, ekonomi maupun sosial.²⁴

12. Hakikat Pembelajaran Matematika

Umumnya pendidik mengajar matematika dengan mengimplementasikan konsep dan operasi matematika, mengajukan soal, dan mengajukan peserta didik menyelesaikan soal yang mirip dengan soal yang diperintahkan pendidik. Berdasarkan Van de Henvel-Panhuizen, di Zainurie, ketika peserta didik belajar matematika dengan menerapkan matematika disamping pengalaman sehari-hari. Djamarah menjelaskan terkait aktivitas belajar mengajar, dan tidak jelas apakah materi yang diberikan dapat didukung dengan media. Media bisa mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh pendidik dengan atau kalimat.

Berdasarkan Mujiono, proses pembelajaran memiliki empat bagian khusus yang menguasai keberhasilan belajar seorang peserta didik yakni materi belajar, kondisi belajar, bahan pembelajaran dan alat belajar, dan pendidik untuk subyek mata pelajaran.²⁵

13. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mempunyai karakteristik khusus dibandingkan dengan ilmu lainnya, dimana salah satunya harus melihat sifat matematika dan ketangkasan belajar peserta didik. Tanpa mempertimbangkan tujuan tersebut, kegiatan pembelajaran tidak akan berhasil. Seseorang dikatakan belajar bila bisa diharapkan bahwa dalam diri orang tersebut akan menjadi suatu proses tindakan yang mengarah pada transformasi tingkah laku. Dalam proses pembelajaran matematika, terlebih dahulu harus memilih prinsip-prinsip pembelajaran agar pembelajaran matematika berjalan dengan lancar. Contohnya, ketika menekuni konsep B berdasarkan konsep A, seseorang harus terlebih dahulu memahami konsep A. Tanpa memahami konsep A, tidak mungkin mengerti konsep B.

²⁴ Fahrurrozi dan Syukrul Hamdi, *metode pembelajaran matematika*, (NTB: Universitas Hamzanwadi Press), hlm.9

²⁵ Rostina Sundayana, "*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*", (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm.24.

Artinya pembelajaran matematika harus bertahap dan berurutan serta berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya.

Tentunya media memiliki peran penting dalam menaikkan kualitas pendidikan, juga dalam menaikkan kualitas pengajaran matematika. Media pembelajaran bisa dipakai untuk menaikkan pengetahuan dan keterampilan topik pengajaran. Sejumlah media pembelajaran yang biasa dipakai dalam pembelajaran adalah media cetak, elektronik dan peta. Dengan tersedianya media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang semula maya menjadi konkrit. Sehingga kita bisa mengenalkan konsep dan simbol matematika sejak kecil yang disetarakan dengan tingkat berpikir anak atau peserta didik.²⁶

14. Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Media pembelajaran yaitu alat yang diperlukan untuk menerangkan pesan atau bahan ajar kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah mengerti materi atau pesan yang diberikan oleh pendidik. Ada banyak jenis media pembelajaran misalnya media pembelajaran visual, media pembelajaran suara dan media pembelajaran audiovisual. Pelaksanaan media pembelajaran yang setara dan terarah tentunya dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik ke arah yang terbaik. Berkat media edukasi, peserta didik dapat dengan cepat memahami bahan ajar yang diuraikan oleh pendidik. Penggunaan media yang sesuai untuk bahan ajar yang tepat tentunya akan merangsang daya pikir peserta didik dan melancarkan peserta didik dalam menangkap bahan ajar yang dijelaskan oleh pendidik. Jika peserta didik dapat mengambil dan memahami bahan ajar dengan baik, lalu berpotensi menaikkan skor belajar peserta didik.²⁷

Matematika di MI NU Al Khurriyah 02 khususnya pada kelas 2 sendiri banyak peserta didiknya yang kurang senang atau tidak suka dengan pelajaran matematika karena seringkali dirasa susah bagi peserta didik sebab melibatkan teknik komputer atau menghitung. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang sesuai, efektif dan efisien merupakan solusi penyampaian bahan ajar

²⁶ Rostina Sundaya, "*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*", (Bandung : Alfabeta, 2013),hlm.29

²⁷ Putri Handayani, "*Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*", (SKRIPSI, Jember:2022),hlm.35-36

matematika yang baik. Jika pendidik memakai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dan memudahkan peserta didik mencerna sesuatu yang dikomunikasikan, maka akan lebih ringan bagi pendidik untuk meninggikan hasil belajar matematika peserta didik.²⁸

B. Hasil penelitian terdahulu

Peneliti menjelaskan struktur penelitian ini sebagai bahan referensi dan tentunya juga menyebutkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain yang terkait dengan topik penelitian saat ini. Tujuan dilakukannya perbandingan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti lain yakni untuk memberikan gambaran terkait penelitian ini dan teori yang diperlukan dalam penelitian ini. Maka dari itu, hasil penelitian dari peneliti lain yang sama untuk topik ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Rahma Isnaini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Syaifuddin Jambi, 2021 Yang Berjudul **“Pengembangan Media Pakpindo (*Papan Kantong Pintar Doraemon*) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah”**.

Berdasarkan hasil kajian pengembangan, pertama dilakukan pengembangan media dengan observasi pendahuluan, kemudian observasi dilakukan di sekolah, dan setelah itu pengembangan media dimulai. Perencanaan pengembangan media Pakpindo meliputi model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), dimana bahasa kajian dipelajari pada topik 3, subtopik 4 pada pelajaran 1 yaitu. konversi waktu dan proses pembuatan garam.²⁹

Dari skripsi Rahma Isnaini terdapat kesamaan dan perbedaan dengan peneliti ini. Kesamaannya yaitu sama-sama menggunakan media Kantong Doraemon tetapi dirangkai dengan judul papan kantong pintar doraemon dan diterapkan pada pelajaran matematika. Skripsi Rahma Isnaini ini menerapkan media pakpindo (*Papan Kantong Pintar Doraemon*) pada pembelajaran tematik. Dalam skripsi ini mempunyai perbedaan dalam mengambil metode penelitian yaitu dengan menggunakan metode

²⁸ Observasi/pengamatan MI NU Al Khurriyah 02 diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

²⁹ Rahma Isnaini, “*pengembangan Media Pakpindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah*”,(Skripsi : Universitas Islam Negeri Sultah Thaha Syaifuddin Jambi,2021),hlm.68

kuantitatif serta bahan yang dibuat berbeda. Dalam skripsi ini, dengan pengembangan media pembelajaran pakpindo (*Papan Kantong Pintar Doraemon*) mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan mudah dan baik oleh peserta didik.

2. Penelitian yang ditulis oleh Putri Handayani yang berjudul **“Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022”** penelitian jurusan pendidikan islam dan bahasa, program studi pendidikan guru madrasah ibtdaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

Hasil penelitian ini menunjukkan media pakapin bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengembangan procedural yang bersifat dekriptif model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan model pengembangan berorientasi pada kelas. Penelitian ini memerlukan materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dianggap rumit oleh peserta didik.³⁰

Dari skripsi Putri Handayani menunjukkan adanya kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media Kantong Doraemon dan diterapkan pada pelajaran matematika. disini memiliki perbedaan yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kelas V serta menggunakan metode kuantitatif .

3. Skripsi Handayu Widiyanti Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2019 yang berjudul **“Penggunaan Media Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetetensi Kognitif Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran IPS SD N 97 Rejang Lebong”**.

Dari penelitian Handayu Widiyanti menunjukkan hasil menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini diambil siklus I dan siklus II. Sebelum menggunakan media Kantong Doraemon hasil belajar IPS siswa masih ada yang dibawah kriteria kelulusan minimal belajar (KKM), nilai minimal ketuntasan adalah 65, siswa yang mendapat nilai minimal 65 ada 2 siswa yang berhasil da nada 13 siswa yang belum berhasil. Setelah diterapkannya

³⁰Putri Handayani, “*Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di MI Al Huda Gumukmas-Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*”, (SKRIPSI, Jember:2022),hlm.45-47

media Kantong Doraemon, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu ada 2 siswa yang belum tuntas belajar dan ada 13 siswa yang sudah tuntas dengan nilai rata-rata 77 dan presentase 86,7%.³¹

Dari skripsi Handayu Widitanti ini memiliki perbedaan dan kesamaan yaitu sama dalam menggunakan media Kantong Doraemon tetapi berbeda dalam tujuan pengembangan media serta fokus penelitian hanya di fokuskan di pelajaran IPS. Sama dalam tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dalam penelitian ini hanya berfokus pada pelajaran IPS untuk meningkatkan kognitif (keterampilan sikap).

Berdasarkan temuan penelitian Afrima dan Damri yaitu peningkatan kecerdasan dalam menentukan nilai tempat bilangan pada kelas siswa berkelainan belajar di SDN 19 Air Tawar Barat. memilih untuk menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam 10 kali pertemuan. penulis menggunakan alat pengumpul data berupa tes tertulis untuk menentukan nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan. Untuk e-siswa yang kesulitan belajar matematika di Kelas III SDN 19 Air Tawar Barat Metode SSR dan Pola A-B Hasil Belajar Nilai Tempat Satuan, Puluhan dan Ratusan. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dalam penentuan nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan yang tepat dan benar. Data ini dengan demikian menunjukkan bahwa melalui media tas, bilangan dapat meningkatkan kemampuan siswa berkelainan belajar dalam menentukan nilai tempat. Dari deskripsi jurnal tersebut terdapat kesamaan yaitu menggunakan media kantong bilangan atau dapat disebut Kantong Doraemon dan sama-sama mempunyai tujuan untuk meningkatkan siswa yang kesulitan belajar. Perbedaan dari Peneliti dalam jurnal tersebut memilih menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *single subject research* (SSR). penulis menggunakan alat pengumpulan data berupa tes tertulis untuk menentukan nilai tempat bilangan satuan, puluhan dan ratusan. Peneliti disini hanya berfokus pada siswa yang kesulitan belajar Menentukan Nilai Tempat Bilangan.

4. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus oleh Afrima Yuni dan Damri Universitas Negeri Padang 2019, yang berjudul

³¹ Handayu Widiyanti, “Penggunaan Media Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa Kelas III Dalam Pembelajaran IPS SD N 97 Rejang Lebong”, (Skripsi, Institut Agama Islam Curup, 2019), hlm.41-45

"Meningkatkan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan bagi Siswa Berkesulitan Belajar di SDN 19 Air Tawar Barat"³²

Berdasarkan hasil penelitian Afrima dan Damri, yaitu meningkatkan kecerdasan memberikan nilai tempat bilangan pada siswa SDN 19 Air Tawar Barat Kelas III berkelainan belajar. Pilih untuk menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan selama 10 kali pertemuan. penulis menggunakan alat pengumpul data berupa tes tertulis untuk menentukan nilai tempat satuan, puluhan, dan ratusan. Untuk siswa yang kesulitan belajar matematika di Kelas III SDN 19 Air Tawar Barat Metode SSR dan Pola A-B Hasil Belajar Nilai Tempat Satuan, Puluhan dan Ratusan. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dalam penentuan nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan yang tepat dan benar. Data ini dengan demikian menunjukkan bahwa melalui media kantong bilangan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik berkelainan belajar dalam menentukan nilai tempat.

Dari deskripsi jurnal tersebut terdapat kesamaan yaitu menggunakan media kantong bilangan atau dapat disebut Kantong Doraemon dan sama-sama mempunyai tujuan untuk meningkatkan siswa yang kesulitan belajar. Perbedaan dari Peneliti dalam jurnal tersebut memilih menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *single subject research* (SSR). penulis menggunakan alat pengumpulan data berupa tes tertulis untuk menentukan nilai tempat bilangan satuan, puluhan dan ratusan. Peneliti disini hanya berfokus pada siswa yang kesulitan belajar Menentukan Nilai Tempat Bilangan.

5. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar Islam oleh Miftahul Ilmi Suwignya Putra dan kawan-kawan, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang, 1 April 2022 yang berjudul **"Penerapan Media Kantong Misterius Doraemon Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan"**.³³

³² Afrima Yuni dan Damri, *"Meningkatkan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan bagi Siswa Berkesulitan Belajar di SDN 19 Air Tawar Barat"*, Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus, Vol.7, No.2, 2019.hlm.130

³³ Miftahul Ilmi Suwignya Putra, *"Penerapan Media Kantong Misterius Doraemon Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan"*, Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar Islam, Vol.4, No.1, 2022, hlm.40

Berdasarkan hasil penelitian Miftahul Ilmi Suwignya Putra dan kawan-kawan menunjukkan bahwa jurnal penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan teknik analisis *flow model*. Penelitian ini diambil siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebelum menggunakan media Kantong Misterius Doraemon atau yang disebut Kamido peserta didik pasif, sebagian besar peserta didik mengalami keaktifan belajar pada pembelajaran PKN di dalam kelas dan sumber belajar peserta didik terbatas hanya pada buku. Setelah menggunakan media kamido dengan melalui 2 siklus, peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan.

Dari deskripsi jurnal penelitian tersebut, memiliki kesamaan dan perbedaan. Kesamaannya yakni menggunakan media Kantong Doraemon dan bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik yang pasif. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam mengambil metode dan pengaplikasiannya. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan teknik analisis *flow model*.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran Kantong Doraemon bisa dipakai untuk bermain dan belajar peserta didik. Setelah peserta didik mengaplikasikan Kantong Doraemon, mereka akan merasa riang, tidak jenuh dan tidak tertekan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, apalagi pelajaran matematika yang dianggap susah oleh kebanyakan peserta didik. Sehingga peserta didik bisa dengan ringan menerima materi pelajaran matematika yang disampaikan pendidik. Banyak media pembelajaran yang menarik khususnya untuk pembelajaran matematika, salah satunya yaitu dengan memakai media Kantong Doraemon.

Berdasarkan dari judul penelitian "*Implementasi Media Pembelajaran Doraemon Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02*" peneliti dapat merumuskan kerangka berfikir sebagaimana dibawah ini :

Gambar 2.1

