

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek dan Penelitian

1. Sejarah berdirinya MI NU ALkKhurriyah 02

Pada tahun 1981, sebuah lembaga Guru Madrasah Ibtida'iyah didirikan di Besito Kauman, Kecamatan Gebog didirikan. Madrasah ini merupakan yang pertama di desa Besito Kauman. Seiring berjalannya waktu dan tantangan modernisasi yang semakin meningkat, masyarakat desa Besito Kauman berinisiatif mendirikan MI NU Al-Khurriyah 02. Pendirinya adalah H. Maskuri, H. Ali Mustofa, Moh. Aris.

Dari berdirinya Madrasah Ibtida'iyah Nahdhatul Ulama Al Khurriyah 02 hingga saat ini telah berganti kepala Madrasah sebanyak 4 kali yaitu Bapak H. Kusrin, S.Pd.I Bapak Muhammad Aris, S.Pd, Ibu Hj. Indah Purwaningsih, S.Pd.I, Bapak Solichul Huda, S.Pd.I. Sehubungan dengan itu dibentuklah organisasi Madrasah dan hasilnya memutuskan untuk mengangkat bapak Sholichul Huda, S.Pd.I sebagai kepala Madrasah Ibtida'iyah Nahdhatul Ulama' Al Khhurriyah 02. Madrasah ibtida'iyah berstatus swasta yang mempunyai nomor statistik Madrasah 111233190093 adapun luas tanah seluas 925 m².¹

Dalam perkembangan selanjutnya, madrasah bekerjasama bersama masyarakat dan pemerintah kabupaten Kudus, sehingga pada tahun 2002, madrasah MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus mendapat dana rehabilitasi untuk memenuhi kebutuhan ruang yang memadai. Hal ini tidak lepas dari peran pimpinan yang dilakukan oleh pengurus dan masyarakat MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus yang sangat mendukung perkembangan madrasah di wilayahnya.

2. Letak Geografis

Lokasi MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus terletak di Desa Besito Rt 03/Rw 03, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Lokasi gedung berada di tengah masyarakat Dukuh Besito Kauman yang sangat strategis karena jauh dari keramaian dan jalan raya. Secara geografis desa tersebut merupakan daerah dataran tinggi ±10 km sebelah selatan Gunung Muria dan ± 10 km sebelah timur laut dari pusat kota Kabupaten Kudus. MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus

¹ Sholichul Huda, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 1, pukul 09.15 WIB diruang Kepala Madrasah. Transkrip

memiliki tanah seluas 1.225 m² dengan luas bangunan 735 m² dalam kondisi yang baik.

Adapun batas-batas tanah MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan jalan Dukuh atau Desa
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan makam umum
- c. Sebelah timur berbatasan dengan Tahfidzul Qur'an *Islamic Boarding School* Ar Roudloh
- d. Sebelah barat berbatasan dengan rumah penduduk.²

3. Visi, Misi dan Tujuan MI NU AL Khurriyah 02

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, MI NU Al Khurriyah 02 memiliki visi, misi dan tujuan. Inilah visi, misi, dan tujuan MI NU AL Khurriyah 02 sebagai berikut :

a. Visi

Mencetak peserta didik yang beriman dan bertaqwa, cerdas dalam prestasi, santun dalam budi pekerti

b. Misi

Sesuai dengan visi MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus mempunyai misi:

- 1) Menciptakan suasana madrasah yang islami
- 2) Mewujudkan peserta didik yang cerdas, terampil dan berakhlakul karimah
- 3) Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang pendidikan

c. Tujuan

Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, mulia, beriman, bertaqwa serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.³

4. Kepegawaian

Pelaksanaan pendidikan di MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus tidak terlepas dari peran aktif seluruh pegawai MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus yang menunaikan tugasnya serta disiplin dan bertanggung jawab sehingga berpengaruh terhadap kemajuan Madrasah.⁴

² Sholichul Huda, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 1, pukul 09.15 WIB diruang Kepala Madrasah. Transkrip.

³ Sholichul Huda, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 1, pukul 09.15 WIB diruang Kepala Madrasah. Transkrip.

⁴ Dokumentasi file MI NU AL-Khurriyah 02 Besito, Gebog, Kudus diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023.

Secara umum data kepegawaian yang ada di MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus 2022/2023 yakni sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data Guru MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus
T.P 2022/2023⁵

Sholichul Huda S.Pd.I	Kepala Madrasah
Falihun Nusro M.Pd.I	Wakil Kepala Kurikulum sekaligus wali kelas IV
Nur Hidayah,S.Pd.I	Bendahara sekaligus wali kelas II
Khusnul Khotimah,S.Ag	Kesiswaan sekaligus wali kelas VI
Dewi Fatimah, S.Pd.I	Humas sekaligus wali kelas I
Moh.Khotib,S.Pd.I	Sarana dan prasarana
Indah Purwaningsih S.Pd.I.	Wali Kelas V
Hadi Rukenan, S.Pd.	Wali Kelas III
Silviyana Sain Nihlah, S.Pd.	Guru Kelas
Ahmad Ilham Aufa, S.Pd.	Tata Usaha

5. Kesiswaan

MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus mempunyai siswa sebanyak 162 siswa. kondisi siswa MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus adalah sebagai berikut:⁶

Tabel 4.2
Jumlah Siswa MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus
Tahun Pelajaran 2022/2023⁷

No	Kelas	Banyaknya Siswa		Jumlah
		L	P	
1	I	13	8	21
2	II	12	11	23
3	III	18	12	30
4	IV	10	12	22
5	V	20	14	34
6	VI	15	19	34
	Jumlah	88	76	164

⁵ Dokumentasi file MI NU AL-Khurriyah 02 Besito, Gebog, Kudus diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023.

⁶ Dokumentasi MI NU AL-Khurriyah 02 diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023.

⁷ Dokumentasi file MI NU AL-Khurriyah 02 Besito, Gebog, Kudus diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023.

6. Sarana dan Prasarana

MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus yakni sebuah lembaga formal yang telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyediakan sarana prasarana yang dibutuhkan. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus sebagai berikut:⁸

- a. Terdapat ruang kelas terdiri dari 6 ruang yang sesuai dengan kapasitas peserta didik.
- b. Terdapat perpustakaan yang memiliki kondisi baik
- c. Terdapat ruang pimpinan yang memiliki kondisi baik
- d. Terdapat ruang Guru yang cukup luas
- e. Terdapat tempat beribadah/ Musholla yang cukup luas
- f. Terdapat ruang UKS yang memadai
- g. Terdapat 4 kamar mandi
- h. Terdapat gudang yang cukup luas
- i. Terdapat laboratorium komputer yang sesuai dengan kapasitas peserta didik.

7. Organisasi Madrasah

Struktur organisasi lembaga sangat dibutuhkan untuk menyatukan hasil kerja beberapa orang atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama, khususnya tujuan pendidikan. Bagan struktur organisasi MI NU Al Khurriyah 02 Besito Kudus adalah sebagai berikut:

**SUSUNAN ORGANISASI MADRASAH
MI NU AL KHURRIYAH 02 BESITO GEBOG KUDUS
Tabel 4.3⁹**

Dewan Pengurus	H. Ali Mustofa
Kepala Madrasah	Sholichul Huda S.Pd.I
Tata Usaha / Operator	Hadi Rukenan, S.Pd
Bendahara	Nur Hidayah, S Pd I
Unit Perpustakaan	Moh Khotib, S.Pd.I
Unit Koperasi & Kantin	Khusnul Khotimah, S.Ag
Unit Kesehatan / UKS	Khusnul Khotimah, S.Ag
Guru Kelas I	Dewi Fatimah, S.Pd I
Guru Kelas II	Nur Hidayah, S.Pd.I
Guru Kelas III	Hadi Rukenan, S.Pd

⁸ Sholichul Huda, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 1, pukul 09.15 WIB di ruang Kepala Madrasah. Transkrip.

⁹ Dokumentasi file MI NU AL-Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023.

Guru Kelas IV	Falihun Nusro, M.Pd.I
Guru Kelas V	Indah Purwaningsih, S.Pd.I
Guru Kelas VI	Khusnul Khotimah, S.Ag

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Implementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02

Implementasi media pembelajaran Kantong Doraemon tidak luput juga dari perencanaan. Perencanaan dalam menyusun media pembelajaran Kantong Doraemon dalam Kegiatan belajar mengajar tidak luput dari Perencanaan yang akan dilaksanakan pendidik. Adapun perencanaan dalam menyusun media Pembelajaran kantong Doraemon adalah perencanaan pertama yang harus dilakukan sebelum kegiatan yang akan dilakukan pada proses belajar mengajar selanjutnya. Perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bisa selalu sepadan dengan yang rencanakan jika rencana pembelajaran tersebut sesuai dan dilaksanakan. Sehingga manfaat pembelajaran menggunakan media akan tercapai, diantara manfaat media pembelajaran menurut Arsyad, media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan penyampaian dan penyajian dan informasi untuk penerima pesan, sehingga bisa mempercepat dan memudahkan peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan. Media pendidikan bisa membangkitkan dan memfokuskan perhatian peserta didik ketika mendapatkan bahan ajar pembelajaran dari pendidik untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran bisa memiliki ketergantungan pikiran, tempat dan waktu serta bisa menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan Guru Kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 yaitu ibu Nur Hidayah S.Pd.I,¹⁰ Perencanaan kegiatan Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon harus dilakukan dengan urut dan tidak ada rencana serta kegiatan yang tertinggal. Adapun Perencanaan yang harus terpenuhi yaitu Pertama, mempersiapkan RPP dan menentukan rancangan materi serta tujuan Pengajaran

¹⁰ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon. Kedua, menetapkan rancangan tentang alat dan bahan yang akan dipakai ketika Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, media pembelajaran Kantong Doraemon harus disiapkan terlebih dahulu. Ketiga, Menetapkan rancangan Langkah-langkah pelaksanaan Kegiatan sesuai dengan materi kegiatan pembelajaran Kantong Doraemon.

Gambar 4.1
Wawancara dengan Guru Kelas



Perancangan aktivitas pembelajaran dengan memakai media pembelajaran Kantong Doraemon memudahkan pendidik dalam mengatur peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran Kantong Doraemon. Kegiatan ini harus dikemas sedemikian rupa sehingga memikat untuk peserta didik dan tidak merasa jenuh. Agar pembelajaran yang menarik mengembangkan semangat di kalangan peserta didik maka proses implementasi media pembelajaran Kantong Doraemon berjalan setara dengan yang direncanakan. Selanjutnya, hasilnya bisa mempermudah peserta didik dalam berhitung yang mana bisa menaikkan prestasi belajar matematika peserta didik.

Dalam proses aktivitas belajar mengajar media pembelajaran adalah faktor terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan pemanfaatan lingkungan belajar yang setara dengan keperluan peserta didik dalam pendidikan tidak jauh dari tugas pendidik. Sebagai pendidik harus dapat menentukan media pembelajaran yang menyenangkan dan memberi kenyamanan peserta didik. Maka penelitian yang berjudul "Implementasi media pembelajaran Kantong Doraemon dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02" bertujuan untuk meneliti bagaimana media pembelajaran Kantong Doraemon dilaksanakan guna menaikkan prestasi belajar pada peserta didik kelas 2 tersebut. Disini penulis akan

membahas bagaimana Implementasi atau penerapan dari media pembelajaran Kantong Doraemon yang digunakan untuk meningkatkan Prestasi belajar peserta didik Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 yaitu Ibu Nur Hayati S.Pd.¹¹ terdapat tahapan dalam kegiatan pembelajaran media Kantong Doraemon. Mengenai prosedur pelaksanaan aktivitas Pembelajaran dengan memakai media Kantong Doraemon pada bahan ajar mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar yaitu sebagai berikut :

- a. Sebelum memulai pembelajaran, pendidik menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Gambar 4.2
Kegiatan pendahuluan



- b. Setelah selesai kegiatan pembukaan, pendidik melakukan sesi tanya jawab tentang pengalaman materi yang akan disampaikan. Setelah itu, pendidik menyerahkan materi pembelajaran yang telah disiapkan hari itu, yaitu menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon.
- c. Kemudian pendidik telah menyiapkan bahan dan alat yang dijadikan media pada pembelajaran tersebut yaitu gambar Doraemon berkantong, Kertas yang bertuliskan angka yang nantinya akan diurutkan Peserta didik ke dalam Kantong Doraemon serta kertas yang berisi soal.
- d. Lalu, pendidik memberitahukan kepada peserta didik cara menyusun pelajaran dengan menggunakan media Kantong Doraemon dan menyiapkan alat dan bahan.

¹¹ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

- e. Setelah alat dan bahan telah disiapkan, Pendidik membaca soal dengan jelas dan berulang agar peserta didik dapat paham dan bisa mulai berhitung
- f. Kemudian pendidik menarik perhatian peserta didik siapa yang akan mengerjakan soal pertama

Gambar 4.3
Antusias peserta didik



- g. Lalu, Peserta Didik yang mendapat kesempatan menjawab pertanyaan pertama akan mengisi Kantong Doraemon dengan kertas yang sudah bertuliskan angka, tentunya telah di acak oleh pendidik.

Gambar 4.4
Peserta didik mengurutkan bilangan



Gambar 4.5
Memasukkan kertas kedalam kantong doraemon



- h. Lalu, peserta didik mempersilahkan duduk di bangku tempatnya untuk di cek apakah benar atau salah jawaban yang telah dikerjakan.
- i. Setelah peserta didik berani maju menjawab pertanyaan, peserta didik tersebut diberi *reward* atau hadiah dari pendidik.

Pembelajaran diakhiri dengan pembagian hadiah kepada para peserta didik, agar setiap pembelajaran mereka juga merasa berkesan berkat hadiah yang diberikan kepada pendidik. Peserta didik kemudian membersihkan dan mengembalikan alat dan bahan serta membersihkan area belajarnya.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Kelas di MI NU Al Khurriyah 02

Kegiatan Pembelajaran Selesai, pendidik bertanya Kepada peserta didik bagaimana perasaanya ketika mengikuti pembelajaran tersebut. Peserta didik juga ditanya apakah suka belajar berhitung menggunakan Media Kantong Doraemon dan sebagainya. Sebagai pendidik harus menanyai satu persatu adakah peserta didik yang belum paham akan permainan dari media pembelajaran Kantong Doraemon ini.

Pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon telah dilaksanakan dan bisa dilihat ternyata Peserta didik memiliki rasa antusias dalam berhitung menggunakan Kantong Doraemon dengan cepat tanggap ingin mengisi maju ke depan. Mereka selalu suka melakukan aktivitas pembelajaran tersebut. Dengan ini pendidik dapat melihat keaktifan anak.

Setelah terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan Kantong Doraemon Ibu Nur Hayati S.Pd.I¹² selaku pendidik kelas 2 menyatakan bahwa Sebelum dan Sesudah dilaksanakannya media pembelajaran Kantong Doraemon terdapat peningkatan yaitu sebelum adanya media pembelajaran Kantong Doraemon banyak yang berbicara sendiri, ada yang masih main dengan temannya bahkan bermain kejar-kejaran sampai keluar kelas, apalagi mata pelajaran matematika yakni pelajaran yang dirasa susah dan mungkin terasa bosan untuk peserta didik. Sedangkan setelah diadakannya media Kantong Doraemon Peserta didik cenderung memperhatikan Pendidik karena mulai tertarik dengan gambar media pembelajaran

¹² Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

Kantong Doraemon. Para peserta didik mulai bertanya dan aktif berebutan ingin menjawab pertanyaan dari pendidik, hal inilah yang menjadikan prestasi belajar peserta didik meningkat.¹³

Implementasi pembelajaran media Kantong Doraemon bisa menaikkan prestasi akademik peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika. Perihal ini terlihat dari observasi yang dilakukan peneliti pada kelas 2 yakni selama pembelajaran memakai media Kantong Doraemon peserta didik bersemangat dan aktif lebih-lebih ada yang tidak sabar untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran tersebut.¹⁴ Hal ini merupakan sinyal positif dalam pelaksanaan keberlangsungan aktivitas pembelajaran.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan yakni dengan memakai media Kantong Doraemon untuk menaikkan prestasi belajar peserta didik kelas 2 dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik terhadap Kegiatan dan Pembelajaran Secara keseluruhan. Tidak hanya itu, psikomotor peserta didik juga terlihat dengan adanya media Kantong Doraemon mendorong peserta didik yang kurang dalam penyampaian secara verbal. Dengan media Kantong Doraemon dalam pembelajaran Matematika materi mengurutkan bilangan peserta didik yang kurang dan terlambat dalam memahami materi ajar yang disajikan dengan lisan akan lebih memahami dengan adanya media Kantong Doraemon yang disampaikan dan akan mudah mengingatnya. Peningkatan kompetensi peserta didik yang merupakan efek dari keikutsertaan dalam program pendidikan, manfaat yang dapat dirasakan lembaga pendidikan dengan adanya penaikan kompetensi peserta didik setelah mengikuti aktivitas belajar mengajar menggunakan media, khususnya media Kantong Doraemon.¹⁵

¹³ Observasi/pengamatan MI NU Al Khurriyah 02 diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

¹⁴ Peserta Didik kelas 2, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 3, pukul 09.45 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

¹⁵ Observasi/pengamatan MI NU Al Khurriyah 02 diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

C. Analisis Data Penelitian

1. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Kelas 2 di MI NU Al Khurriyah 02

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon ada beberapa perencanaan yang dilaksanakan sebelum masuk kegiatan pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar memadai, sehingga peserta didik mampu menangkap pembelajaran dengan baik. Seperti halnya pendidik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 yakni Ibu Nur Hidayah S.Pd.I, sebelum memulai kegiatan pembelajaran pendidik menggunakan perencanaan pembelajaran seperti menyiapkan RPP dan materi, satu hal yang terpenting adalah aktivitas belajar mengajar dengan memakai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan antusias peserta didik. Karena menurut Arsyad media dalam proses pembelajaran bisa diartikan sebagai alat-alat *photografis*, *grafis*, atau *elektronis* untuk menangkap, menyusun, memproses kembali informasi visual dan verbal. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan seperti yang dilakukan oleh bu Nur Hidayah S.Pd.I¹⁶ selaku pendidik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02, beliau juga memasukkan media pembelajaran berupa Kantong Doraemon sesuai dengan syarat-syarat dan kaidah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian bisa disimpulkan yaitu media pembelajaran merupakan segala hal yang bisa di pakai untuk menyampaikan pesan atau sebagai alat pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan emosi, perhatian, minat dan pikiran peserta didik pada saat melakukan aktivitas pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Dengan terperolehnya tujuan pembelajaran, maka secara alami dapat memaksimalkan pembelajaran dan meningkatkan prestasi peserta didik¹⁷

Media bisa berbentuk materi, manusia, peristiwa yang menciptakan ruang yang menarik minat peserta didik mampu membuat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seperti media Kantong Doraemon yang digunakan oleh bu Nur Hidayah

¹⁶ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

¹⁷ 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

S.Pd.I¹⁸ selaku pendidik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02, maka 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. Karena Doraemon sendiri di adaptasi dari kartun anak-anak yang mempunyai kantong ajaib berisi benda-benda yang diharapkan, sehingga peserta didik tidak asing dengan gambar tersebut. Adanya media pembelajaran Kantong Doraemon di kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 yang dilakukan oleh bu Nur Hidayah S.Pd,I psikomotor peserta didik terlihat yakni mereka berebut untuk menjawab pertanyaan dari pendidik karena mereka tertarik ingin mencoba dengan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran menjadi faktor eksternal bisa digunakan untuk menambah efektivitas pembelajaran sebab memiliki kemampuan untuk membangkitkan pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.¹⁹ seperti media pembelajaran Kantong Doraemon ini sangat efisien terbukti ketika menggunakan media Kantong Doraemon kegiatan belajar mengajar menjadi lebih cepat dipahami sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama, bahan dan alat penggunaan media Kantong Doraemon juga tidak membutuhkan biaya besar sehingga dengan menggunakan media pembelaran ini pendidik akan merasa lebih praktis dan efisien.²⁰ Maka dari itu, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam merencanakan media yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Seperti yang dikatakan bu Nur Hidayah S.Pd.I beliau merencanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media Kantong Doraemon. Karena menurut Nurrita, tugas media pembelajaran adalah mengabadikan beberapa objek atau kejadian tertentu yang bisa direkam dengan foto, film atau direkam dengan video atau suara. Seperti halnya media Kantong Doraemon dapat didokumentasikan melalui foto, video atau audio, kemudian

¹⁸ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

¹⁹ M.Ali Hamzah, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*,(Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2014),hlm.95-97

²⁰ Dokumentasi file MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

memanipulasi kondisi atau objek tertentu melalui lingkungan belajar yang edukatif dapat menyajikan materi pelajaran yang abstrak dengan cara yang nyata sehingga mudah dipahami, kemudian meningkatkan semangat dan motivasi. Pembelajaran peserta didik menjadi sumber belajar tunggal untuk menangkap pesan dan informasi yang disampaikan pendidik untuk peserta didik sehingga materi yang diberikan tepat sasaran kepada peserta didik.²¹ Seperti yang dirasakan bu Nur Hidayah S.Pd.I²² selaku pendidik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Kantong Doraemon, pendidik merasakan adanya peningkatan gairah dan motivasi belajar peserta didik karena memakai media Kantong Doraemon yang asik untuk di mainkan dan memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran matematika, sehingga peserta didik dapat cepat tanggap dalam pembelajaran berlangsung dan materi yang disalurkan pendidik juga tersalurkan dengan baik.

Perencanaan dalam menyusun media pembelajaran Kantong Doraemon dalam Kegiatan belajar mengajar tidak luput dari Perencanaan yang akan dilaksanakan pendidik. Perencanaan awal yang dilaksanakan Sebelum melaksanakan Perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan jika rencana pembelajaran tersebut relevan dan dilaksanakan. Sehingga manfaat pembelajaran menggunakan media akan tercapai, diantara manfaat media pembelajaran menurut Arsyad yakni media pembelajaran bisa menjelaskan penyampaian dan penyajian pesan dan informasi kepada penerima pesan, sehingga pendidik mempercepat dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap bahan ajar yang diberikan, media pembelajaran bisa meningkatkan dan mendekati perhatian peserta didik ketika menerima bahan ajar yang diberikan oleh pendidik agar pendidik dan peserta didik berpartisipasi mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indera, ruang dan massa serta menjaga perhatian peserta didik selama pembelajaran.

²¹ 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

²² Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip

Rencana penggunaan media memperhatikan yakni media memiliki ciri-ciri atau sifat khas dimana ada kekurangan dan kelebihan satu dengan yang lain. Seperti halnya media Kantong Doraemon mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kelebihan yang dimiliki media Kantong Doraemon yakni dapat membantu pendidik memberikan bahan ajar pembelajaran dengan lebih menarik, membantu pendidik membawa konsep pembelajaran yang abstrak ke dalam situasi nyata, memperkuat pengetahuan peserta didik dalam memahami nilai tempat bilangan, dan membantu peserta didik menyelesaikan soal operasi hitung dengan menggunakan metode sistematis. Adapun kekurangan yang dimiliki oleh media Kantong Doraemon adalah tidak dapat dipakai dalam pembelajaran operasi hitung yang menyertakan bilangan negatif ataupun desimal. Media Kantong Doraemon juga mempunyai kesulitan tersendiri diantaranya media yang digunakan harus banyak dan memenuhi peserta didik dan karakter peserta didik kelas dua yang masih cenderung berminat, sehingga media kadang langsung hancur.

Sifat yang dibuat dalam penentuan kesetaraan pemakaian media antara lain kendali kontrol, ketergantungan media, keluwesan, jangkauan, biaya dan atribut. Kecocokan pemilihan media berlaku dalam pembelajaran matematika. Media Kantong Doraemon cukup hemat dan tidak menguras waktu karena bahan dan alat yang terbilang murah dan cara pemasangannya yang begitu simpel sehingga tidak menguras banyak waktu. Media dalam arti yang sempit dikenal dengan alat peraga. Ada alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi seperti contoh poster, grafik, bagan, silinder, kubus dari kayu atau karton, kaleng susu dan lain-lain. Media Kantong Doraemon sendiri termasuk dalam alat peraga dua dimensi berupa kubus dari karton. Selain itu, ada alat peraga yang diproyeksikan juga.

Perencanaan kegiatan Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon dilakukan dengan urut dan tidak ada rencana serta kegiatan yang tertinggal. Adapun Perencanaan yang telah terpenuhi yaitu Pertama, mempersiapkan RPP dan menentukan rancangan materi serta tujuan Pengajaran menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon. Kedua, menetapkan rancangan tentang alat dan bahan yang akan dipakai ketika Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, media pembelajaran Kantong Doraemon disiapkan terlebih dahulu. Ketiga, Menetapkan rancangan Langkah-langkah pelaksanaan Kegiatan sesuai dengan

materi kegiatan pembelajaran Kantong Doraemon. Seperti yang dikatakan bu Nur Hidayah S.Pd.I²³ sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Kantong Doraemon ada beberapa perencanaan yang harus di capai yaitu dengan menyiapkan RPP dari silabus, membuat media Kantong Doraemon dengan menggunakan alat dan bahan yang memadai dan menetapkan langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Kantong Doraemon.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 yaitu ibu Nur Hidayah S.Pd.I,²⁴ perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon cukup kondusif walaupun kadang kala masih diperoleh sebagian kecil dari mereka yang mengobrol dengan teman sampingnya, bahkan peserta didik yang biasanya kurang aktifpun ikut mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan dari pendidik. pendidik menunjuk peserta didik yang kurang aktif dalam bertanya. Pada saat sesi pertanyaan berlangsung peserta didik yang ditunjuk ternyata mampu menjawab dengan benar dan cekatan. Bahkan mereka saling rebut untuk menjawab pertanyaan dari pendidik karena melihat media pembelajaran yang menurut mereka menarik dan ingin di coba, Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon peserta didik jauh lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran Kantong Doraemon ini sangat efisien terbukti ketika menggunakan media Kantong Doraemon kegiatan belajar mengajar menjadi lebih cepat dipahami sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama, bahan dan alat penggunaan media Kantong Doraemon juga tidak membutuhkan biaya besar sehingga dengan menggunakan media pembelajaran ini pendidik akan merasa lebih praktis dan efisien. Media Pembelajaran Kantong Doraemon ini bisa menambah dan membimbing perhatian peserta didik ketika mendapat bahan ajar yang diberikan oleh pendidik, sehingga pendidik dan peserta didik dapat menyelesaikan proses belajar yang menyenangkan, lingkungan belajar bisa mengatasi keterbatasan indera, ruang dan massa, serta menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

²³ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

²⁴ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

Pada umumnya pendidik mengajar matematika dengan mengimplementasikan konsep dan operasi matematika, mengajukan contoh soal, dan mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan yang mirip dengan soal yang diajarkan pendidik. Seperti yang dilakukan bu Nur Hidayah S.Pd.I ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media Kantong Doraemon, sebelum masuk ke praktek materi pembelajaran bu Nur Hidayah S.Pd.I²⁵ memberikan stimulasi terlebih dahulu kepada peserta didik, peserta didik diberi pemanasan soal ringan tentang materi yang akan dipelajari pada hari itu, sehingga peserta didik nantinya akan mempunyai pandangan seperti apa soal materi yang akan diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan Van de Henvel-Panhuizen, di Zainurie, ketika peserta didik belajar matematika dengan menerapkan matematika disamping pengalaman sehari-hari. Djamarah menjelaskan kegiatan belajar mengajar, dan tidak jelas apakah materi yang disajikan dapat didukung oleh lingkungan belajar. Media bisa mewakili apa yang tidak bisa diberikan oleh pendidik lewat kata-kata atau kalimat. Media Kantong Doraemon sendiri memiliki gambar yang lucu dan unik, yang di adaptasi oleh kartun anak-anak sehingga peserta didik bisa tertarik dengan menggunakan media Kantong Doraemon. Dengan demikian, media Kantong Doraemon disini untuk mempermudah pendidik menjadi alat penyalur kata-kata atau kalimat yang susah di ungkapkan oleh pendidik²⁶. Menurut Wina Sanjaya²⁷ tujuan dari pemakaian media pembelajaran yakni:

- a. Fungsi komunikasi.
Media pembelajaran dipakai untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi media.
Pembelajaran bisa memotivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Fungsi vital.
Menggunakan lingkungan belajar mungkin lebih masuk akal

²⁵ Dokumentasi file MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

²⁶ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip

²⁷ 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

- d. Fungsi yang menyeimbangkan pengamatan Mampu membandingkan pengamatan setiap peserta didik sehingga mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas dengan latar belakang pendidikan yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, keterampilan pelatih, media pendidikan bisa memenuhi keinginan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan observasi atau penelitian dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media yaitu media pembelajaran Kantong Doraemon melalui mata pelajaran matematika. Media Kantong Doraemon merupakan media pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi dalam bentuk media visual. Kantong Doraemon sendiri diadaptasi dari film kartun anak-anak yang berjudul Doraemon. Doraemon mempunyai kantong ajaib yang dapat mengeluarkan berbagai macam benda yang diinginkan sehingga anak-anak tertarik dan menyukai film kartun tersebut. Desain Kantong Doraemon diciptakan berbentuk kotak dengan empat kantong yang menempel dibagian tengah. Sedangkan sedotan sendiri dipakai sebagai pengisi kantong-kantong yang tersedia sebagai indikator jumlah bilangan yang akan di hitung.²⁸

Dengan memakai media ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasyikkan, sehingga bisa menaikkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, gambar yang menarik diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam belajar dan pendidik dalam mengajarkan mata pelajaran matematika dengan lebih kreatif, efektif dan efisien. Setelah adanya pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon bu Nur Hidayah S.Pd.I selaku pendidik kelas 2 mengatakan pembelajaran berlangsung dengan sesuai dengan rencana pembelajaran, peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dengan media Kantong Doraemon ini para peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, yang sebelumnya tidak suka pelajaran matematika menjadi suka karena mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Kantong Doraemon. Pendidik juga merasa lebih kreatif mengajar dengan

²⁸ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip

menggunakan media karena pembuatannya yang mudah dan waktu yang digunakan juga efisien²⁹.

Definisi matematika bersifat *tentative* (belum pasti), tergantung orang yang mendefinisikannya. Jika seseorang tertarik dengan angka yang dapat memecahkan masalah perhitungan bisnis. Beberapa orang mendefinisikan matematika dalam hal struktur matematika, penggunaannya dalam bidang lain, cara berpikir matematika, dll. Karena matematika sendiri merupakan disiplin ilmu yang memiliki ciri khusus dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, dimana harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan belajar peserta didik.³⁰ Peserta didik MI NU Al Khurriyah 02 khususnya kelas 2 sendiri banyak yang tidak suka dengan pelajaran matematika karena dirasa susah dalam menyelesaikan persoalan matematika dan tidak banyak peserta didik yang tidak menyukai dengan hitung-hitungan, apalagi matematika adalah pelajaran yang kebanyakan orang merasa sulit dipelajari. Dari hal ini, bu Nur Hidayah S.Pd.I selaku pendidik kelas 2 berinisiatif melakukan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media Kantong Doraemon. Hasilnya ada kemajuan yang lebih signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Kantong Doraemon.

Pendidik merasakan ada kemajuan yakni peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika. tidak hanya itu, prestasi belajar peserta didik juga meningkat karena adanya media Kantong Doraemon ini. Dapat dilihat dari perkembangan kognitif peserta didik naik terbukti dengan adanya peserta didik yang mampu menghitung lebih cekatan dari pembelajaran sebelumnya dengan tidak menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon. Bukan hanya itu, afektif peserta didik juga bertambah yakni peserta didik sangat antusias dan berebut menjawab ketika melihat gambar media Kantong Doraemon. Karena Doraemon sendiri di adaptasi dari kartun anak-anak yang mempunyai kantong ajaib berisi benda-benda yang diharapkan, sehingga peserta didik tidak asing dengan gambar tersebut. Adanya media pembelajaran Kantong Doraemon di kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 yang dilakukan oleh bu Nur Hidayah

²⁹ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip

³⁰ M.Ali Hamzah, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*,(Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,2014),hlm.48

S.Pd,I³¹ psikomotor peserta didik terlihat yakni mereka berebut untuk menjawab pertanyaan dari pendidik karena mereka tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Tanpa mempertimbangkan tujuan tersebut, aktivitas pembelajaran tidak akan berhasil. Seseorang dikatakan belajar bila hal itu bisa diharapkan menjadi suatu proses tindakan dalam diri orang tersebut yang mengarah pada perubahan tingkah laku.

Dalam pembelajaran matematika, prinsip-prinsip pembelajaran dipilih terlebih dahulu agar pembelajaran matematika berjalan dengan lancar, Tentunya media memiliki peran terpenting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, juga dalam meningkatkan kualitas pengajaran matematika. Media pembelajaran bisa dipakai untuk menambah pemahaman dan penguasaan topik pengajaran. Beberapa media pembelajaran yang biasa dipakai dalam pembelajaran adalah media cetak, elektronik dan peta. Dalam penelitian ini, media Kantong Doraemon dipakai untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. Dengan tersedianya media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang semula maya menjadi konkret. Sehingga kita bisa mengenalkan konsep dan simbol matematika sejak kecil yang disetarakan dengan tingkat berpikir peserta didik. Pembelajaran dengan media Kantong Doraemon, peserta didik lebih gampang memahami bahan ajar matematika dengan urutan bilangan dari yang terkecil ke terbesar dan sebaliknya. peserta didik yang sebelumnya bingung memahami materi dan aktif berpartisipasi dengan teman yang sudah mengerti. Hal ini memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat.³²

Media Kantong Doraemon yakni media pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam bentuk media visual. Media ini mempunyai kantong yang berguna sebagai tempat soal dan jawaban. Media Kantong Doraemon ini dibuat dari bahan dasar kertas karton sebagai alas dari papan dengan diberi gambar visual doraemon dengan diberi kantong-kantong yang terbuat dari mika untuk meletakkan materi yang akan disampaikan sehingga dapat terlihat dari depan. Dengan memakai media

³¹ Dokumentasi file MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

³² Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip

ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga bisa mengembangkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, gambar yang menarik diharapkan dapat mempermudah pembelajaran peserta didik dan memudahkan pendidik untuk menyajikan suatu topik matematika dengan lebih kreatif, efektif dan efisien.

Tentunya media memiliki peran penting dalam mengembangkan kualitas pendidikan, juga dalam mengembangkan kualitas pengajaran matematika. Media pembelajaran bisa dipakai untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan topik pengajaran. Beberapa media pembelajaran yang biasa dipakai dalam kegiatan belajar mengajar adalah media cetak, elektronik dan peta. Media Kantong Doraemon sendiri berisi materi yang dicetak di atas kertas dengan gambar kartun Doraemon. Dengan tersedianya media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang dulunya maya menjadi konkret. Sehingga kita bisa mengenalkan konsep dan simbol matematika sejak kecil yang disetarakan melalui tingkat berpikir peserta didik.

Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam materi mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar atau mengurutkan bilangan dari yang terbesar ke terkecil yang telah di praktikan oleh pendidik kelas 2 MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus antara fakta dengan teori berbeda. Dalam teori disebutkan terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan ketika menggunakan media pembelajaran Kntong Doraemon yaitu Pertama, siapkan sedotan dan Kantong Doraemon yang akan dipakai untuk melaksanakan operasi hitung. Kedua, tempatkan sedotan pada nilai tempatnya, contohnya 1312 artinya 2 sedotan dalam kantong Doraemon satuan, 4 sedotan dalam kantong puluhan, 3 peluit dalam kantong ratusan, dan 1 sedotan dalam kantong ribuan. Kemudian dilakukan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian) dengan menjumlahkan atau mengurangi sedotan yang ada di dalam kantong sama dengan banyaknya penjumlahan atau pengurangan, maka hasil hitungnya adalah sedotan yang masih ada di dalam kantong. dilakukan prosedur Kemudian hitung lebih banyak sedotan di dalam Kantong Doraemon sama dengan nilai tempatnya. Langkah terakhir adalah jika ada lebih dari sepuluh sedotan dalam satu kantong, ambil sepuluh sedotan di dalam kantong dan tambahkan salah satu sedotan yang bernilai di sebelah kantong.

Berbeda dengan langkah-langkah yang dilaksanakan guru MI NU Al Khurriyah 02 yaitu bu Nur Hidayah, S.Pd.I³³ ketika menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon yaitu langkah pertama pendidik mengkondisikan peserta didik pada posisi siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan disampaikan, kemudian pendidik menyampaikan materi yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media Kantong Doraemon, lalu pendidik menyiapkan bahan dan alat pembelajaran Doraemon berkantong, Kertas yang bertuliskan angka yang nantinya akan diurutkan Peserta didik ke dalam Kantong Doraemon serta kertas yang berisi soal, langkah selanjutnya yakni pendidik mengkomunikasikan kepada peserta didik tentang bagaimana Susunan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon yang akan dikerjakan serta alat dan bahan yang sudah siap, selanjutnya, Pendidik membaca soal dengan jelas dan berulang agar peserta didik dapat paham dan bisa mulai berhitung, lalu Peserta Didik yang mendapat kesempatan menjawab pertanyaan pertama akan mengisi Kantong Doraemon dengan kertas yang sudah bertuliskan angka, tentunya telah di acak oleh pendidik, langkah selanjutnya peserta didik mempersilahkan duduk di bangku tempatnya untuk di cek apakah benar atau salah jawaban yang telah dikerjakan.³⁴

Dari penjelasan di atas bisa dilihat bahwa teori dan fakta berbeda. Dari teori di atas menggunakan materi penjumlahan, pengurangan dan perkalian sedangkan dari fakta sendiri menggunakan materi mengurutkan bilangan dari yang terbesar ke terkecil atau mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar. Dan terdapat perbedaan dari segi bahan yang di buat pada teori dan fakta. Bahan yang dibuat pada teori menggunakan bahan dasar sedotan, kardus, dan botol air mineral kosong.

Sedangkan berdasarkan fakta yang dilakukan peneliti ketika observasi di lapangan bahan yang digunakan yakni media Kantong Doraemon sendiri mempunyai kantong yang berfungsi sebagai tempat soal dan jawaban. Media Kantong Doraemon ini dibuat dari bahan dasar kertas karton sebagai alas dari papan dengan diberi gambar visual doraemon dan diberi

³³Dokumentasi file MI NU Al Khurriyah 02 Besito Gebog Kudus, diperoleh pada tanggal 20 Februari 2023

³⁴ Nur Hidayah, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

kantong yang terbuat dari mika untuk meletakkan kertas yang telah bertuliskan jawaban ke dalam Kantong Doraemon sesuai materi yang akan diajarkan.

Adanya perbedaan tegas antara fakta dengan teori di atas menunjukkan bahwa penelitian ini mempunyai versi sendiri dengan media Kantong Doraemon yang lain. Walaupun berbeda dengan media pembelajaran yang lain, akan tetapi media pembelajaran Kantong Doraemon ini tidak kalah efektif dengan media pembelajaran yang lain. Karena dapat dilihat ketika peneliti mewawancarai beberapa peserta didik MI NU Al Khurriyah 02 di kelas 2 dan salah satunya bernama Muhammad Khoirunnizam³⁵ setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon dia merasa ingin belajar matematika lagi dengan menggunakan Kantong Doraemon. Padahal pelajaran matematika sendiri dominan tidak disukai oleh peserta didik. Menurutnya pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon sangat asik dan mudah dipahami daripada pembelajaran seperti biasa. Fakta juga membuktikan banyak peserta didik yang cenderung memperhatikan dan berkonsentrasi pada Pendidik dengan materi ajar menggunakan media Kantong Doraemon karena mulai tertarik dan bersemangat sehingga rasa ingin tahu dalam belajar meningkat.

2. Keefektifan Media Pembelajaran Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Kelas di MI NU Al Khurriyah 02

Winkel mengemukakan belajar yaitu aktivitas mental atau psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Belajar adalah kegiatan dan perilaku peserta didik yang bersifat kompleks sebagai suatu aktivitas yang pembelajarannya hanya dirasakan oleh peserta didik itu sendiri. Seperti peserta didik MI NU Al Khurriyah 02 yang belajar menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon dalam pelajaran matematika menghasilkan prestasi belajar peserta didik meningkat. Peserta didik merupakan obyek terjadinya proses belajar. Obyek dari penelitian ini yakni peserta didik di MI NU Al Khurriyah 02 pada kelas 2. Proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik mendapat sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dipelajari peserta

³⁵ Peserta didik kelas 2, wawancara oleh peneliti, 20 Februari 2023, wawancara 3, pukul 09.45 WIB diruang kelas 2. Transkrip

didik berbentuk keadaan alam, benda, hewan, tumbuhan, manusia atau benda yang digunakan sebagai bahan ajar.

Sudjana memaparkan hasil belajar yaitu keterampilan yang dikantongi peserta didik setelah menerima pembelajaran. Kemampuan intelektual memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik berdasarkan prestasi belajar. Untuk mengetahui capaian tersebut perlu dilakukan evaluasi yang tujuannya untuk mengetahui kemampuan seseorang setelah mengikuti pembelajaran. Bu Nur Hidayah S.Pd.I dalam mengevaluasi peserta didik kelas 2 dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. Beliau beranggapan prestasi belajar tidak hanya di dapat melalui tes atau post test melainkan bisa dilihat ketika pembelajaran dilaksanakan, yakni dapat dilihat dari psikomotor, afektif dan kognitif peserta didik bisa berkembang dengan adanya pembelajaran media Kantong Doraemon. Prestasi belajar tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, sebab belajar adalah hasil dari proses pembelajaran.

Prestasi belajar ada setelah hasil penilaian pembelajaran yang telah diterima atau dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. Bentuk spesifik dan hasil belajar merupakan akhir tombak penilaian yang dituangkan dalam nilai rapor. Penilaian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Disini peneliti menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika karena media pembelajaran itu sendiri yakni sarana yang efektif untuk menyalurkan pesan atau materi kepada peserta didik dengan cara yang mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi atau pesan yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan pembelajaran yang setara dan kursus yang sesuai dapat lebih mempengaruhi proses belajar peserta didik. Berkat media edukasi, peserta didik bisa dengan mudah memahami materi yang dijelaskan atau diberikan oleh pendidik.

Salah satu kegunaan media pendidikan yakni bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media yang tepat untuk bahan ajar tentunya akan membentuk daya pikir peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menangkap materi yang diberikan. Jika peserta didik bisa menangkap dan memahami bahan ajar dengan baik, maka berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, menggunakan pelajaran matematika dalam materi mengurutkan bilangan dari yang terkecil ke terbesar atau

mengurutkan bilangan dari yang terbesar ke terkecil. Karena memiliki tujuan untuk memudahkan belajar peserta didik dan menyedarhanakan pendidik dalam mejnelaskan materi maka penelitian disini menggunakan media pembelajaran yakni media pembelajaran Kantong Doraemon.

Kenyataannya, matematika yakni mata pelajaran yang seringkali susah bagi peserta didik sebab melibatkan teknik komputer atau menghitung. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang tepat, efektif dan efisien merupakan solusi penyampaian bahan ajar matematika yang baik. Ketika pendidik memakai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dan memfasilitasi pemahaman peserta didik, maka pendidik dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kantong Doraemon perlu dilakukan analisa data. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu menggambarkan kenyataan yang didapat pada saat proses pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon berlangsung. Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon, Adanya perbedaan tegas antara fakta dengan teori di atas menunjukkan bahwa penelitian ini mempunyai versi sendiri dengan media Kantong Doraemon yang lain. Walaupun berbeda dengan media pembelajaran yang lain, akan tetapi media pembelajaran Kantong Doraemon ini tidak kalah efektif dengan media pembelajaran yang lain. Dari sini peneliti dapat mengetahui keefektifan media Kantong Doraemon melalui keaktifan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan bu Nur Hidayah S.Pd.I selaku pendidik kelas 2³⁶ setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon Peserta didik cenderung memperhatikan dan berkonsentrasi pada Pendidik dengan materi ajar menggunakan media Kantong Doraemon karena mulai tertarik dan bersemangat sehingga rasa ingin tahu dalam belajar meningkat. Para peserta didik mulai bertanya dan aktif berebutan ingin menjawab pertanyaan dari pendidik, dengan hal ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik MI NU Al Khurriyah kelas 2 mengalami peningkatan prestasi belajar.

³⁶ Nur Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Februari 2023, wawancara 2, pukul 09.30 WIB diruang Kelas 2. Transkrip.

Berdasarkan teori, prestasi belajar dapat dilihat melalui bentuk konkrit dimana prestasi belajar dilihat dalam bentuk skor akhir dari evaluasi yang dimasukkan dalam nilai raport. Akan tetapi prestasi belajar bisa dilihat dari abstrak yaitu dengan melihat peserta didik aktif bertanya, yang semula pasif menjadi aktif, sering menjawab pertanyaan dari pendidik dan sebagainya. Tidak hanya melalui dengan tes ataupun nilainya meningkat tetapi dapat dilihat melalui aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, ingin menjawab pertanyaan dari pendidik serta berani maju kedepan kelas untuk mencoba mengisi pertanyaan. Hal ini bukan hanya rasa ingin tahu yang tinggi namun juga sikap afektif peserta didik muncul karena dengan adanya pembelajaran menggunakan media Kantong Doraemon dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik terhadap media Kantong Doraemon yang telah mereka lihat dan mampu mengetahui sikap peserta didik terhadap media Kantong Doraemon. Pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik menyukai media tersebut atau tidak. Melalui pembelajaran Kantong Doraemon kognitif anak dapat berkembang yaitu membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan melalui pemanfaatan media Kantong Doraemon. Tidak hanya itu, kompensatoris anak juga terlihat dengan adanya media Kantong Doraemon membantu peserta didik yang lemah dalam penyampaian secara verbal.

Dengan memakai media Kantong Doraemon dalam pembelajaran Matematika materi mengurutkan bilangan peserta didik yang lemah dan lambat dalam memahami materi ajar yang disajikan dengan lisan akan lebih memahami dengan adanya media Kantong Doraemon yang disampaikan dan akan mudah mengingatnya. Psikomotorik peserta didik berkembang karena peserta didik mampu bertindak berani dengan rasa penasarannya dan motorik peserta didik terlihat semakin berkembang karena dengan bergerak maju mampu mencoba menjawab pertanyaan dengan berani maju kedepan kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran Kantong Doraemon peserta didik tidak hanya menggunakan indera penglihatannya saja akan tetapi dengan indera perabanya dengan cara menyentuh dan menggunakan tangannya untuk menjalankan media tersebut. Karena hal inilah yang menjadikan prestasi belajar peserta didik MI NU Al Khurriyah kelas 2 meningkat.