

# PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA KANTONG DORAEMON

Wiranti Sari Asih , Aang Solahudin Anwar  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Buana Perjuangan Karawang  
[sd19.wirantiasih@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:sd19.wirantiasih@mhs.ubpkarawang.ac.id)  
[aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id](mailto:aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id)

## Abstrak

Desa Karangjaya merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Pedes Kabupaten Karawang. Desa Karangjaya terletak di sebelah Utara Kabupaten Karawang, yang semulanya Desa Karangjati kemudian di mekarkan pada 14 November 1982. Desa Karangjaya ini salah satu dari 12 Desa yang berada di Kecamatan Pedes dengan batas disebelah Utara Payungsari, batas Selatan Desa Jatimulya, batas Timur Desa Kertaraharja, batas Barat Desa Kalangsari. Di desa karangjaya lebih tepatnya di dusun Karangjati terdapat sebuah kelompok belajar yang bernama " Konsultasi Belajar Karangjaya " yaitu merupakan program kerja dari patriot desa yang sudah berlangsung selama 3 bulan dengan anak-anak yang berbeda usia dari yang belum sekolah sampai yang sudah Sekolah Dasar. Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan dalam rangka masih kurangnya kemampuan berhitung perkalian siswa. Kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, 21 Juli 2022 di Rumah Konsultasi Belajar Karangjaya dan diikuti oleh 14 siswa. Pelaksanakan kegiatan yang dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran berdasarkan program. Pengetesan yang dilakukan adalah dengan meminta siswa untuk menjawab soal-soal perkalian dengan menggunakan Media Kantong Doraemon. Berdasarkan hasil dari pengetesan, kegiatan pembelajaran matematika menggunakan Media Kantong Doraemon mampu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa dengan lebih aktif dan mengalami perkembangan dalam berpikirnya. Dengan adanya media kantong doraemon diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap matematika semakin lebih baik dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi bagi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.

**Kata kunci:** *Media Kantong Doraemon, Pembelajaran Matematika*

## PENDAHULUAN

Desa Karangjaya merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Pedes Kabupaten Karawang. Desa Karangjaya terletak di sebelah Utara Kabupaten Karawang, yang semulanya Desa Karangjati kemudian di mekarkan pada 14 November 1982. Desa Karangjaya ini salah satu dari 12 Desa yang berada di Kecamatan Pedes dengan batas disebelah Utara Payungsari, batas Selatan Desa Jatimulya, batas Timur Desa Kertaraharja, batas Barat Desa Kalangsari. Di desa karangjaya lebih tepatnya di dusun Karangjati terdapat sebuah kelompok belajar yang bernama "Konsultasi Belajar Karangjaya" yaitu merupakan program kerja dari patriot desa yang sudah berlangsung selama 3 bulan dengan anak-anak yang berbeda usia dari yang belum sekolah sampai yang sudah Sekolah Dasar. Kelompok belajar ini dilaksanakan dalam seminggu 4 kali dari hari Senin-Kamis pada jam 13.00 - 15.00 wib.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika salah satu mata pelajaran yang telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar (SD) sampai ke jenjang yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi) dan matematika salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan menjenuhkan oleh siswa maka dari itu pembelajaran harus dilakukan semenarik mungkin dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam sistem pengajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa, sehingga tercapai tujuan pengajaran secara optimal.

Menurut Sudono Anggani, "Agar tujuan pembelajaran tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran secara tepat". Digunakannya media dalam pembelajaran yaitu agar dapat menjembatani antara konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih kongkrit, sehingga siswa dapat memahami yang disajikan guru. Untuk itu, maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Briggs dalam Wina Sanjaya, media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Maka dari itu dalam mengenalkan perkalian matematika pada anak usia dini sebaiknya memerlukan media yang kongkrit sehingga anak lebih memahami dan mengerti. Untuk memudahkan pembelajaran pada anak sebaiknya menggunakan media/alat praga matematika salah satunya seperti Media kantong doraemon. Dalam tujuan tulisan ini yaitu menggunakan media kantong doraemon dapat menjadikan pembelajaran yang efektif.

## **METODE**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di Rumah Konsultasi Belajar Karangjaya Di desa karangjaya Kec.Pedes dilakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilakukan oleh mahasiswa yang dibantu oleh Dosen Pembimbing Lapangan.

Kegiatan yang dilakukan yaitu observasi yang menggunakan teknik wawancara terhadap Patriot Desa yang bertanggung jawab terhadap Konsultasi Belajar Karangjaya, terkait permasalahan-permasalahan apa saja yang ada di Konsultasi Belajar Karangjaya dari setiap kegiatan belajar mengajar, selanjutnya setelah mengetahui permasalahan yang ada, dilaksanakanlah Kegiatan ini menjadi beberapa tahapan.

Pelaksanaan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kepada peserta didik dilakukan dengan tahapan:

- a. Tahapan Persiapan Kegiatan
  - 1) Menentukan masalah berdasarkan data
  - 2) Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat melakukan kegiatan
  - 3) Menentukan waktu pelaksanaan
  
- b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan
  - 1) Tempat : Rumah Konsultasi Belajar Karangjaya
  - 2) Waktu : 21 Juli 2022
  - 3) Pukul : 13.00 s/d 14.30 wib
  - 4) Pelaksana : Mahasiswa
  - 5) Jumlah Peserta : 14 Siswa
- 6) Pembahasan : Pembelajaran Matematika Menggunakan Media KantongDoraemon

c. Langkah Pelaksanaan

Kegiatan : Kegiatan pendahuluan yaitu Pembukaan pembelajaran seperti berdoa dan menanyakan kabar, lalu dilanjutkan dengan pemaparan materi yang menjelaskan tentang cara penggunaan media kantong doraemon dalam perkalian setelah itu peserta didik diminta untuk mencoba mempraktekan media kantong doraemon, lalu dilanjutkan dengan ice breaking dari pengajar agar peserta didik tidak merasa bosan, dan terakhir dilakukan penutupan dan berdoa.

Metode : Ceramah, Tanya jawab dan demonstrasi

Evaluasi : Menyuruh siswa untuk menjawab soal-soal perkalian menggunakan media kantong doraemon.

Keberhasilan kegiatan ini dilihat dari kemampuan peserta menerapkan media pembelajaran kantong doraemon.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kepada Masyarakat dengan Tema” Inovasi dan Digitalisasi UMKM Menuju Masyarakat Mandiri” yang dilaksanakan di Desa Karangjaya Kec.Pedes-Kab.Karawang. diawali dengan survey tempat dan persiapan untuk pembelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kurangnya pemahaman berhitung perkalian dalam peserta didik yang ada di Konsultasi belajar Karangjaya.

Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan dalam rangka masih kurangnya kemampuan berhitung perkalian siswa. Kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, 21 Juli 2022 di Rumah Konsultasi Belajar Karangjaya dan diikuti oleh 14 siswa. Pembelajaran ini diawali dengan wawancara terhadap pengajar tentang permasalahan pada siswa, selanjutnya pengenalan terhadap media pembelajaran yang akan dipraktekan, lalu melaksanakan kegiatan yang dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek.

Dari hasil wawancara dengan patriot desa yaitu masih rendahnya kemampuan perkalian siswa dengan itu penulis melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media kantong doraemon, antusias siswa dalam belajar matematika menggunakan media kantong doraemon sangat baik siswa cenderung lebih aktif, mereka dengan mudah memahami yang dipraktekan oleh pengajar, menggunakan media dan belajar

sambil bermain menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk berfikir. Mencontohkan atau mempraktekan bagaimana cara menggunakan media kantong doraemon dalam perkalian lalu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan hampir seluruh siswa dapat menggunakan media kantong doraemon dengan baik. Siswa pun menjawab soal-soal dengan semangat dan mengalami perkembangan dalam berpikirnya.

Pelaksanaan Pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa. Menpraktekan bagaimana cara penggunaan media kantong doraemon dalam perkalian dengan mudah dipahami oleh siswa.

Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran berdasarkan program. Pengetesan yang dilakukan adalah dengan meminta siswa untuk menjawab soal-soal perkalian dengan menggunakan Media Kantong Doraemon. Berdasarkan hasil dari pengetesan, kegiatan pembelajaran matematika menggunakan Media Kantong Doraemon mampu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa dengan lebih aktif dan mengalami perkembangan dalam berpikirnya.



**Gambar 1.**

Pengajar Mempraktekan Cara menggunakan Media



**Gambar 2.**

Siswa Mempraktekan Media



### **Gambar 3.** Foto Bersama

#### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan Pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan Media Kantong Doraemon di Konsultasi Belajar Karangjaya dapat berjalan dengan lancar dan diterima dengan baik, semua siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan pembelajaran matematika menggunakan kantong doraemon mampu meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik. Dengan adanya media kantong doraemon diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap matematika semakin lebih baik dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi bagi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.

#### **REKOMENDASI**

Agar anak tidak jenuh dalam belajar sebaiknya guru mempersiapkan pembelajaran yang menarik seperti menggunakan Media Pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Paedagogik*, VI(01), 72–89.
- Amir, A. (2016). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL EKSAKTA*, 2(2008), 34–40.
- Andanawarih, P., & Setyowati, A. (2020). Sosialisasi PHBS di MI 03 Jenggol Kota Pekalongan. *Jurnal ABDIMAS-HIP : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 27–29.  
<https://doi.org/10.37402/abdimaship.vol1.iss1.81>