

**PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG AJAIB DORAEMON
UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
OPERASI HITUNG BILANGAN PENJUMLAHAN TEKNIK
MENYIMPAN KELAS II SD**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gresik
Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

DIAH ARIFATUN NISAK

16441070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2020



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK



SURAT KETERANGAN

Nomor : 58/KET/II.3.UMG/PGSD /1/2023

Bismillahirrohmaanirrohiim

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd**
NIP.UMG / NIDN : 004411502164 / 00725117301
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gresik

Berdasarkan hasil *Plagiarism Checker X* menyatakan bahwa :

Nama : **Diah Arifatun Nisak**
N.P.M : 16441070
Judul : Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk
Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan
Penjumlahan Teknik Menyimpan Kelas 2 SD

Tingkat plagiasi dari judul skripsi mahasiswa tersebut diatas memiliki presentasi plagiasi sebesar **13 %**, sehingga karya tulis tersebut dinyatakan bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

 12 Mei 2023
Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd

Tembusan :
1. Arsip

PROGRAM STUDI
PGSD



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 13%

Date: Jumat, Mei 12, 2023

Statistics: 1403 words Plagiarized / 10835 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Masalah Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang bersifat basic atau mendasar yang sangat penting yang diberikan semenjak dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Antonius (2006:1) matematika merupakan ilmu dasar untuk memahami, mempelajari, dan mengembangkan ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu konsep-konsep matematika harus dikuasai dan dipahami dengan benar sejak dini. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, peserta didik mulai mengenal angka-angka, dari satuan, puluhan, ratusan, ribuan, sampai seterusnya. Kemudian peserta didik juga belajar tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.


Sebagian peserta didik menganggap pembelajaran matematika sulit, karena membutuhkan daya penalaran peserta didik yang tinggi. Sedangkan dalam menyampaikan materi matematika pendidik kurang memberikan penyegaran seperti penggunaan metode, strategi ataupun media sehingga hasil belajar peserta didik menjadi kurang. Heruman(2007:7) menyatakan penjumlahan bukan termasuk mata pelajaran yang terlalu sulit diajarkan ditingkat sekolah dasar, tetapi dalam mengajarkan mata pelajaran tersebut pendidik harus menerapkan media pembelajaran yang tepat dan juga benar, supaya peserta didik bisa membangun dan mendapatkan penyelesaiannya sendiri.

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar, menurut Hamalik dalam Arsyad(2013) penggunaan media dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan kemauan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan juga rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis kepada peserta didik, penerapan media pembelajaran dapat memicu suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Asyhar (2012:8) media pembelajaran ialah semua hal yang dapat menyampaikan isi informasi atau pesan dari sebuah sumber secara

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh **Diah Arifatun Nisak** ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 06 Agustus 2020

Dewan Penguji


(Arya Setya Nugroho, M.Pd)
NIP. 044 1160 2192

Ketua


(Ismail Marzuki, M.Pd)
NIP. 044 1150 2164

Sekretaris


(Afakhrul Mahsub Bakhtiar, M.pd)
NIP. 044 1150 2165

Anggota

Menyetujui

Dekan FKIP



(Dr. Nur Fauziah, M. Pd)

NIP. 042 1060 5131

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



(Ismail Marzuki, M. Pd)

NIP. 004 1150 2164

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Diah Arifatun Nisak

NIM : 16441070

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Fakultas : FKIP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul:

“Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan Teknik Menyimpan Kelas II SD”

Benar-benar merupakan hasil karya yang saya buat sendiri berdasarkan penelitian yang telah saya lakukan, bukan plagiat terhadap karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat, jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia bertanggung jawab atas nama sendiri dan menganggap semua resiko berdasarkan hukum dan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Gresik.

Gresik, 24 Desember 2022



Diah Arifatun Nisak

NIM. 16441070

ABSTRAK

Diah Arifatun Nisak (NIM. 16 441 070). *Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon untuk Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Teknik Menyimpan Kelas II SD*. (Dibimbing oleh Ismail Marzuki, M.Pd dan Afakhrul Mahsub Bakhtiar, M.Pd)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan kevalidan media Kantong Ajaib Doraemon pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan dengan Teknik Menyimpan di kelas II sekolah dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Gresik untuk memvalidasi media dan di MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik, untuk memvalidasi materi dan desain media pada semester genap tahun ajaran 2020. Subjek penelitian ini adalah validator media (Nanang Khoirul Umam, M.Pd), validator materi (Nur Kholilah, S.Pd), dan Validator desain media (Khilyatin Nisfah, S.Pd). Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni dengan memberikan lembar validasi media pembelajaran. Lembar validasi tersebut digunakan sebagai alat bagi validator untuk memperoleh data yang valid dari media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Berdasarkan analisis data penelitian pengembangan pada media kantong ajaib doraemon untuk pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan kelas II SD yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran kantong ajaib doraemon pada kelas II di sekolah dasar muatan Matematika dengan materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan yang terdapat pada tema 1, sub tema 4 pembelajaran 1, KD 3.3. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan teori pengembangan model 4-D Thiagarajan yang dilakukan hanya tiga tahap dengan modifikasi dari peneliti, yakni tahap *Define* (pendefisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan). Pada tahap *Develop* (pengembangan) peneliti hanya melakukan validasi dan revisi saja, tanpa uji coba

media pembelajaran. Sedangkan validitas pengembangan media pembelajaran kantong ajaib doraemon muatan matematika materi operasi hitung bilangan penjumlahan teknik menyimpan mendapatkan penilaian validasi dari ahli materi mencapai presentase 81,2%. Sedangkan penilaian validasi dari validator ahli materi mencapai presentase 95%. Sedangkan penilaian validasi dari validator ahli desain media pembelajaran mencapai presentase 96,8%. Menjadikan validitas pengembangan media kantong ajaib doraemon digolongkan dalam kriteria sangat valid, yang artinya media pembelajaran kantong ajaib doraemon dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran, kantong ajaib doraemon, pembelajaran matematika*



ABSTRACT

Diah Arifatun Nisak (NIM. 16 441 070). *Development of Doraemon's Magic Bag Media for Mathematics Learning Material Counting Operations Numbers Saving Techniques Class II Elementary School. (Supervised by Ismail Marzuki, M.Pd and Afakhrul Mahsub Bakhtiar, M.Pd)*

This study aims to find out how the development and validity of Doraemon's Magic Bag media in Mathematics Learning Material Operations of Adding Numbers with Saving Techniques in Class II of elementary school.

This type of research is development research conducted at Muhammadiyah University Gresik to validate the media and at MI YKUI Sekargadung Dukun Gresik, to validate media material and design in the even semester of the 2020 school year. The subject of this study was the media validator (Nanang Khoirul Umam, M.Pd.), material validator (Nur Kholilah, S.Pd), and media design validator (Khilyatin Nisfah, S.Pd). The data collection techniques in this study are by providing a learning media validation sheet. The validation sheet is used as a tool for the validator to obtain valid data from the learning media created by researchers.

Based on the analysis of development research data on Doraemon's magic bag media for mathematics learning material operations count the sum of the techniques of storing grade II elementary school related to the problem and research objectives, it can be concluded that the development of Doraemon's magic bag learning media in class II in elementary schools calculate the sum of the saving techniques contained in theme 1, sub theme 4 learning 1, BC 3.3. This learning media was developed in accordance with Thiagarajan's 4-D model development theory which was carried out in only three stages with the modification of the researcher, namely the Define, Design, and Develop stages. At the Develop stage, researchers only validate and revise, without testing the instructional media. While the validity of the development of instructional media magic bag Doraemon mathematics charge material operations count the sum of the number of saving techniques to get a validation assessment of the material experts reached a percentage of 81.2%. While the validation assessment of the material expert validator reached 95%. While the validation assessment of the learning media design expert validator reached 96.8%. Making the validity of Doraemon's magic bag media development classified as very valid criteria, which means that Doraemon's magic bag learning media can be used in the learning process.

Keywords: *learning media, Doraemon magic bag, mathematics learning*

KATA PENGANTAR

Segala puja syukur kepada Allah SWT atas lindungan, rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kantong Ajaib Doraemon Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Penjumlahan Teknik Menyimpan di Sekolah Dasar” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik
2. Ibunda Dr. Sri Uchtiawati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi dan lulus tepat waktu.
4. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Afakhrul Mahsub Bakhtiar, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Para Ibu/Bapak Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dalam setiap semester
6. Staf FKIP yang dengan sabar membantu dalam administrasi perlengkapan keperluan skripsi
7. Bapak Nur Hanif, S.Pd selaku kepala sekolah atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar
8. Ibu Nur Kholilah, S.Pd selaku guru kelas MI YKUI Sekargadung yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

9. Orang tua tercinta, Bapak Musa dan Ibu Shofwah atas kasih sayang yang tak pernah luput, tanpa lelah mendo'akan kemudahan untuk setiap keberhasilan dalam mengerjakan skripsi serta menuntaskan studi.
10. Saudaradan seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.
11. Suamiku tercinta, sahabat dan teman-teman mahasiswa PGSD angkatan tahun 2016 atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama kuliah semoga persaudaran kita tetap terjaga.
12. Segenap pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Gresik, 24 Juli 2020

Penulis,

Diah Arifatun Nisak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	
ABSTRAK	
ABSTRACT.....	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Batasan Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
1. Media pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	12
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
e. Aspek Media Pembelajaran.....	17
f. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
2. Media Kantong Ajaib Doraemon	19
a. Pengertian Kantong Ajaib Doraemon	19
b. Kelebihan dan Kekurangan Kantong Ajaib Doraemon	20
c. Langkah-Langkah Penggunaan Kantong Ajaib Doraemon	22
3. Pembelajaran Matematika	25
a. Hakekat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	25

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	25
c. Penjumlahan Secara Bersusun.....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data.....	39

DAFTAR PUSTAKA	40
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	43
----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi instrument validasi untuk ahli materi.....	38
--	----



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	31
Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 4D menjadi 3D	33



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Langkah Pertama Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon23
- Gambar 2.2Langkah Kedua Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon23
- Gambar 2.3LangkahKetiga Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon.....24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	44
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	47
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Desain Media	50
Lampiran 2 Lembar Silabus	50
Lampiran 2 Lembar RPP.....	50
Lampiran 2 Kisi-kisi Soal	50
Lampiran 2 Lembar Soal.....	50
Lampiran 2 Lembar Kunci Jawaban	50
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Desain Media.....	50
Lampiran 3 Materi.....	53

