



Penggunaan Media Kantong Doraemon pada Peserta Didik dalam Memahami Budaya Nusantara

Niswatul Magfiroh¹ Ayu Maya Damayanti² Daryono³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara, Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: niswatulmagfirohsw11@gmail.com¹ bundabimbim99@gmail.com² daryono.jarwo@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari era keterbukaan informasi dan globalisasi saat ini, arus budaya global berkembang dengan cepat. Arus budaya ini dapat memengaruhi cara generasi muda melihat budaya lokal dan nasional mereka. Mobilitas sosial yang tinggi, media digital, dan teknologi komunikasi telah mengubah hubungan budaya lokal menjadi global. Pembelajaran seringkali bersifat informatif dan menekankan pemahaman konsep. Namun, kurangnya kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami, mendiskusikan, dan mereleksikan interaksi budaya yang sebenarnya. Oleh karena itu, untuk pendidikan kebudayaan di sekolah, alat pembelajaran inovatif harus dikembangkan dan digunakan. Urgensi penggunaan media Kantong Doraemon terletak pada kemampuannya menggabungkan elemen visual, interaktif, dan karakter Doraemon sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Kantong Doraemon terhadap pembelajaran Interaksi Budaya Nusantara pada peserta didik kelas XI SMKN 1 Nguling. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk meneliti fenomena dalam lingkungan alami, mempelajari dinamika sosial, dan menemukan pola yang tidak dapat ditemukan dengan metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa penggunaan Media Kantong Doraemon dapat membantu peserta didik kelas XI di SMKN 1 Nguling dalam pembelajaran interaksi budaya nusantara dengan suasana belajar yang seru, bermakna serta materi yang di ajarkan dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap penggunaan media ajar yang inovatif dan bermakna dapat diterapkan pada pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dan memaknai pembelajaran dengan baik, sehingga mereka dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Kantong Doraemon, Interaksi Budaya Nusantara



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan formal memiliki tanggung jawab strategis dalam menanamkan keberagaman serta nilai-nilai budaya melalui kurikulum, materi pembelajaran, dan metode pengajaran di dalam kelas. Dengan tujuan menciptakan individu yang memiliki karakter, kesadaran kebangsaan, dan sikap toleran terhadap beragam budaya, mata pelajaran Interaksi Budaya Nusantara dan Kewarganegaraan (PPKN) memiliki tanggung jawab khusus. Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci yang membuat individu lebih bernilai dibandingkan makhluk hidup lainnya. Dalam konteks manusia, pendidikan sering diartikan sebagai proses yang disengaja untuk menyampaikan informasi dan keterampilan, serta memfasilitasi penguasaan pengetahuan dan kemampuan baru. Sekolah berperan sebagai lokasi di mana murid dapat menimba pengetahuan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk sains (Kusuma et al., 2024). Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran seringkali mengandalkan alat pembelajaran yang relevan dengan konteks, yang menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Terdapat banyak jenis media pembelajaran, mulai dari media visual, audio visual, dan lain-lain. Demikian pula, siswa memiliki berbagai karakter dan teknik belajar

yang berbeda, di sinilah diperlukan alat pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan minat mereka, terutama dalam pembelajaran interaksi budaya nusantara yang membahas tentang keberagaman budaya di wilayah nusantara. Sebagaimana dinyatakan oleh Sahib, peran media pembelajaran adalah menciptakan suasana di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan secara tepat dan mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir mereka, serta membentuk karakter siswa. Media pembelajaran telah menunjukkan signifikansi yang besar dalam proses pengajaran, terutama dalam memicu minat dan motivasi siswa untuk belajar (Saleh et al., 2023). Selain itu, penelitian ini meliputi analisis kesenjangan yang membedakannya dari studi lainnya, karena penelitian ini menawarkan sesuatu yang baru, yaitu integrasi media Kantong Doraemon dengan materi Interaksi Budaya Nusantara untuk siswa kelas XI di SMKN 1 Nguling. Penelitian ini tidak sekadar menggunakan media Doraemon sebagai alat bantu yang menarik, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk memperkuat pemahaman siswa di sekolah kejuruan. Kebaruan dalam penelitian ini juga terletak pada lokasi penelitian yang berada di SMKN 1 Nguling. Penelitian ini dinilai penting dilakukan sebab media pembelajaran berperan krusial dalam mendukung pemahaman peserta didik, dan di SMKN 1 Nguling, pemahaman siswa mengenai interaksi budaya nusantara menjadi fokus utama, mengingat minimnya penelitian terkait media pembelajaran yang melibatkan siswa kelas XI di institusi tersebut sebagai informan utama. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media kantong doraemon dalam pembelajaran Interaksi Budaya Nusantara bagi peserta didik kelas XI di SMKN 1 Nguling.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Afrisa Ardianty Kusuma, Widya Kusumaningsih, Nora Widyastuti (Kusuma et al., 2024)	Impementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Matematika Peserta Didik Di Kelas I Sdn Gemah	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 1 SDN Gemah Kota Semarang.	Jenis peneilitian ini adalah jenis penilitian kuantitaif dengan metode pre eksperimental dengan bentuk <i>one group pretest-posttest design</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 1 dapat meningkatkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media kantong Doraemon
2	St. Hamsina, Supriadi, Nuriani, Arsad Bahri (Kusuma et al., 2024)	Menumbuhkan Keterampilan Berkomunikasi Abad 21 Dengan Menggunakan Model Talking Chip Kantong Ajaib Doraemon Di MTs Negeri Barru	Untuk mengetahui inovasi atau kreatifitas guru dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif talking chip kantong ajaib doraemon.	Metode penelitian yang digunakan penulis adalah kajian literature ilmiah atau literature reveiew dengan mengumpulkan informasi dan mengkaji beberapa hasil penelitian sebelumnya.	Hasil penelitian mampu meningkatkan motivasi siswa dalam berkomunikasi dilihat dari aktivitas siswa menggunakan kartu talking chip, selain itu juga dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok selama proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
3	Rahmad Khodari, Shanti Nurhidayah (Khodari & Nurhidayah, 2025)	Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat	Bertujuan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari kearifan lokal kepada anak-anak dan remaja guna meningkatkan interaksi sosial serta kreativitas mereka	Metode Kualitatif	Menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja sama, strategi, ketangkasan motorik, serta memperkuat interaksi sosial.

			di tengah dominasi penggunaan gadget.		
4	Achmad faizal ababil (Ababil, 2025)	Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal : Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan Augmented Reality berbasis kearifan lokal dapat mentransformasi media pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sebagai mediator bernilai sangat penting, bahwa mereka harus bekerja sama dengan orang-orang di budaya lokal, dan membuat desain pembelajaran yang fleksibel dan reflektif.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah kualitatif dengan tipe deskriptif. Penelitian ini tergolong dalam kategori kualitatif karena memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengeksplorasi fenomena di dalam konteks yang asli, menganalisis interaksi sosial, dan menemukan pola yang tidak bisa diungkapkan melalui pendekatan kuantitatif. Alat utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi transkrip wawancara mendalam, formulir observasi, dokumentasi serta catatan yang dibuat oleh peneliti. Dalam pendekatan kualitatif, penekanan diberikan pada pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena pembelajaran daripada sekadar pengukuran angka, sehingga instrumen ini di anggap tepat karena sifatnya yang fleksibel, memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan pertanyaan dan fokus observasi sesuai dengan perubahan situasi yang terjadi di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Nguling dengan informan yang berasal dari siswa kelas XI di sekolah tersebut. Pemilihan SMKN 1 Nguling sebagai tempat penelitian didasari oleh pertimbangan yang signifikan dan strategis, baik dari segi akademik, demografis, maupun konteks lokal. Sekolah ini memiliki karakteristik siswa yang aktif dengan beragam latar belakang sosial budaya, yang sangat mendukung penelitian terkait interaksi budaya Indonesia di antara para siswa.

Pada studi ini, observasi yang dilakukan meliputi pencatatan kejadian penting, termasuk perilaku, interaksi, serta sikap yang terlihat saat media kantong Doraemon dipakai. Pengumpulan data dilakukan melalui catatan lapangan, gambar, atau video. Analisis data observasi menggunakan pendekatan deskriptif untuk menemukan hal-hal yang relevan dengan penelitian. Aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti selama observasi berhubungan dengan pengamatan kegiatan peserta didik yang meliputi partisipasi dalam berbagai aktivitas. Dalam penelitian ini, wawancara yang diterapkan adalah wawancara semi terstruktur. Metode pengumpulan data yang dikenal sebagai wawancara semi terstruktur mengkombinasikan kebebasan dari wawancara terbuka dengan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk meneliti tema yang muncul di luar pertanyaan tetapi tetap berfokus pada isu penelitian. Pada sesi wawancara ini, peneliti melakukan wawancara dengan 15 siswa kelas XI SMKN 1 Nguling yang memenuhi kriteria telah menggunakan media kantong Doraemon dalam pelajaran Interaksi Budaya Nusantara. Selanjutnya, terdapat dokumentasi, sebuah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan informasi dari dokumen atau catatan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Dokumentasi memberikan dukungan pada observasi dan wawancara serta menjadikan data yang dikumpulkan lebih dapat dipercaya. Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap bagi metode observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan media kantong doraemon berkontribusi pada peserta didik dalam memahami serta menjelaskan pembelajaran mengenai interaksi budaya Indonesia. Penelitian yang dilaksanakan di SMKN 1 Nguling, dengan responden utama adalah siswa kelas XI yang dilakukan antara bulan Mei hingga Juli 2026, mengungkapkan bahwa pemahaman mereka sebelum menggunakan media pembelajaran kantong doraemon hanya terbatas pada pengetahuan umum. Contohnya, siswa kelas XI hanya mengenali budaya Indonesia dalam hal makanan dari berbagai daerah, perbedaan bahasa di setiap pulau, hingga adat pernikahan yang bervariasi di masing-masing daerah. Dari responden yang diwawancarai oleh peneliti, terdapat beberapa yang menyatakan bahwa pemahaman mereka sebatas yang mereka ingat saat berada di SMP dan kelas X. Namun, setelah memanfaatkan media kantong doraemon, siswa mulai menyadari bahwa interaksi budaya di nusantara Indonesia sangat bervariasi. Usai menganalisis dan memproses hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa semua informan utama menyatakan bahwa dengan hadirnya media kantong doraemon, mereka lebih memahami interaksi budaya yang ada di nusantara. Selain itu, ketika peneliti meminta pendapat dari informan tentang sejauh mana kantong doraemon membantu dalam pembelajaran, para siswa menjelaskan bahwa penggunaan kantong doraemon tidak hanya mendukung pemahaman mengenai interaksi budaya nusantara, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak membosankan, yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan media kantong doraemon. Berdasarkan pandangan Yulia Safitri dan Jupriyanto, penggunaan media pembelajaran interaktif yang berlandaskan budaya dapat dianggap sebagai salah satu solusi kreatif untuk membawa konteks lokal ke dalam proses edukasi. Dengan memanfaatkan elemen visual serta fitur interaksi instan, media ini mampu menghasilkan pengalaman belajar yang dapat menarik perhatian dan mendalam, sekaligus sejalan dengan budaya para siswa. Penyajian visual seperti gambar yang merepresentasikan budaya setempat, tradisi, atau folklore dapat memberikan gambaran nyata mengenai nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Yulia Safitri & Jupriyanto, 2025).

Dari hasil wawancara yang telah melalui proses reduksi data, peneliti juga menemukan bahwa dari penggunaan media kantong doraemon peserta didik mampu mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari mulai dari kegiatan di sekitar, seperti lebih menghargai teman sesama yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda, mengimplementasikan budaya nusantara melalui benda atau makanan di sekitar. Penggunaan media kantong doraemon yang mengandalkan visualisasi yang menarik dan cara penggunaan yang mudah membantu peserta didik untuk menggunakannya secara mandiri atau dapat diimplementasikan pada pembelajaran lain. Interaksi secara langsung dengan peserta didik membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan aktif, dengan system penggunaan yang mengandalkan kecepatan, kecekatan dan konsentrasi menjadikan semangat peserta didik meningkat dan rasa kompetitifnya membuat mereka focus dalam mengikuti pembelajaran dengan media kantong doraemon. Ani Daniyati menyatakan bahwa media belajar mencakup segala sesuatu yang mampu mengirimkan informasi melalui berbagai jalur, yang dapat merangsang pikiran serta emosi siswa, sehingga dapat memfasilitasi terciptanya proses pendidikan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan baru dalam diri siswa dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media belajar merupakan komponen yang tak terpisahkan dari keseluruhan sistem dan proses pendidikan, yang berarti bahwa media pembelajaran berperan penting dalam aktivitas belajar dan menjadi elemen yang sangat krusial dalam proses pendidikan (Daniyati Muttaqien Purwakarta et al., 2023).

Pembahasan

Media dalam Implementasi Pembelajaran Interaksi Budaya Nusantara

Sesuai dengan pendapat M. Sahib Saleh dan rekan-rekan, media pembelajaran sejatinya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) yang menerima. Bila lingkungan belajar disusun secara terencana, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Saleh et al., 2023). Berdasarkan pandangan tentang media pendidikan, sesuai dengan temuan penelitian yang telah peneliti lakukan, yaitu berkaitan dengan media kantong doraemon. Dengan menggunakan media kantong doraemon, para siswa dapat lebih mudah memahami informasi mengenai pelajaran serta terjalin komunikasi yang baik karena suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Pandangan lainnya juga diungkapkan oleh Musyirah Rahman dan rekan-rekannya mengenai media pembelajaran sebagai alat atau jenis rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan. Rangsangan yang dapat digunakan sebagai media antara lain adalah hubungan atau interaksi antar manusia, kenyataan, gambar bergerak atau tidak, tulisan, serta suara yang direkam (Rahman et al., 2023).

Implementasi pembelajaran mengenai interaksi budaya di nusantara yang menguraikan keragaman budaya di wilayah ini memerlukan sarana yang menarik agar para pendidik dapat menjelaskan dengan baik dan memberikan gambaran yang memudahkan siswa untuk memahami materi. Kekayaan budaya yang ada di nusantara tentu saja menuntut adanya media pendidikan yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar siswa. Alat pendidikan ini bukan hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga memiliki perannya masing-masing. Menurut Aisyah dan rekan-rekannya, terdapat empat peran utama dari media pembelajaran. Pertama, media berfungsi mengubah fokus dari pendidikan formal, menjadikan pembelajaran yang semula abstrak menjadi lebih nyata. Kedua, penggunaan media meningkatkan motivasi belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih praktis. Dalam konteks ini, dorongan berperan krusial bagi siswa karena pemanfaatan alat bantu belajar membuat kegiatan pendidikan menjadi lebih menarik. Selanjutnya, agar informasi dan pengalaman yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan baik dan mudah dimengerti, penerapan media sangat vital dalam proses pengajaran (Fadilah et al., 2023). Berdasarkan pendapat Asyhar dalam Muhammad Yaumi, tipe-tipe media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu (1) media yang bersifat visual, (2) media yang berbentuk audio, (3) media yang menggabungkan audio dan visual, (4) serta multimedia. Media kantong doraemon termasuk dalam jenis media visual karena memiliki tampilan yang menarik. (Mia Rachmi Widyaningrum, Pipit Festi Wiliyanarti, 2024).

Pembelajaran Interaksi Budaya Nusantara

Pembelajaran yang didasarkan pada budaya adalah metode pendidikan yang menggabungkan elemen budaya dalam aktivitas pengajaran. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperkenalkan serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada anak-anak sejak usia dini melalui pengalaman yang nyata, seperti memakai busana tradisional, mempelajari seni dan musik lokal, serta terlibat dalam permainan khas dari daerah setempat. Dalam hasil studi wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan seputar pembelajaran interaksi budaya nusantara kepada siswa. Setelah menganalisis data menggunakan teknik triangulasi, ditemukan bahwa pembelajaran tentang interaksi budaya nusantara sangat membantu siswa kelas XI di SMKN 1 Nguling dalam memahami beragam budaya yang ada. Mereka juga menyadari bahwa interaksi antar budaya dapat mempengaruhi satu sama lain, contohnya interaksi antara budaya lokal Pasuruan dan budaya Madura. Kurangnya saling menghargai antara budaya bisa memicu konflik lokal. Sebagai ilustrasi, terdapat berbagai latar belakang

budaya di antara siswa, di mana dalam konteks kelas XI di SMKN 1 Nguling, tidak hanya bahasa Indonesia dan Jawa yang digunakan, tetapi juga ada penggunaan bahasa Madura. Ini merupakan bagian dari interaksi budaya nusantara dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan komunikasi antar individu. Sejalan dengan teori yang ada sebelumnya, metode pembelajaran melalui interaksi budaya di nusantara selaras dengan teori sosial-kultural yang diungkapkan oleh Lev Vygotsky dalam karya Siti Azalea Malika. Ia menekankan bahwa proses pembelajaran berlangsung dalam konteks sosial dan budaya. Menurut Vygotsky, aktivitas belajar seharusnya dipahami sebagai perkembangan cara berpikir yang dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan sejarah dari individu (Aristawidya & Santoso Agus, 2025).

Menurut Hidayah, dalam pembelajaran interaksi budaya, koneksi antara individu merupakan fokus utama dalam proses pendidikan, sebab melalui percakapan dan pengalaman langsung, seseorang bisa meresapi kenyataan sosial yang beragam. Dengan demikian, pendekatan ini lebih aktif dan melibatkan dibanding hanya sekedar pengenalan budaya secara teoritis. Kualitas dari interaksi yang berlangsung dalam lingkungan belajar menjadi penentu utama keberhasilan pembelajaran interaksi budaya (Hidayah et al., 2026). Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, pemanfaatan media kantong doraemon dalam pembelajaran interaksi budaya juga mencakup interaksi dengan sesama siswa, sehingga melahirkan dialog dan pengalaman langsung yang menjadikan suasana belajar lebih berarti. Pembelajaran interaksi budaya adalah salah satu metode yang menitikberatkan pada pemahaman, penghargaan, dan komunikasi di antara individu yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda. Melalui metode ini, siswa didorong untuk tidak hanya memahami agama mereka sendiri, tetapi juga menghargai nilai-nilai kemanusiaan yang ada dalam agama-agama lain, sehingga tercipta kesadaran akan pentingnya hidup damai dalam keragaman. Pembelajaran interaksi budaya memiliki dasar dari teori interkultural yang menyoroti signifikansi komunikasi dan pemahaman terhadap identitas sosial.

Penggunaan Media Kantong Doraemon Terhadap Pembelajaran

Menurut Dina Zairida dan rekan-rekan, media kantong Doraemon adalah sebuah alat yang dirancang dalam bentuk papan dengan kantong dan sebuah keranjang, yang bertujuan untuk melatih partisipasi siswa dalam menjawab serta untuk memahami motivasi mereka dalam proses belajar. Media permainan kantong Doraemon ini disusun untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam menjawab dan mengeksplorasi motivasi mereka saat mengikuti pelajaran di kelas (Zairida et al., 2019). Pendapat lain juga dinyatakan oleh Rindiani Putri dkk bahwa media permainan kantong Doraemon adalah salah satu media pembelajaran yang mana media merupakan media visual dua dimensi berupa papan berkantong yang menyerupai doraemon. Papan kantong merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap guru (Irianti et al., 2024). Penggunaan media kantong doraemon menjadi media yang tepat dalam pembelajarann interaksi budaya nusantara karena didukung dengan visualisasi yang menarik serta tidak asing bagi peserta didik. Penggunaan media kantong doraemon telah diimplementasikan pada peserta didik kelas XI SMKN 1 Nguling dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami interaksi budaya nusantara dengan lebih dalam, bukan sekedar paham materi namun juga mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari sekitar atau lingkungan sekolah. Penggunaan media kantong doraemon juga membuat pembelajaran bermakna karena melibatkan interaksi langsung peserta didik, suasana kelas tidak monoton serta pelajaran terasa menyenangkan. Penggunaan media kantong doraemon yang mudah juga membantu jalannya pembelajaran dengan lancar, penggunaannya dapat digunakan oleh peserta didik tanpa perlu menggunakan alat bantu lain yang bisa sulit di akses. Maka penggunaan media kantong doraemon pada



peserta didik kelas XI SMKN 1 Nguling sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran interaksi budaya nusantara di Indonesia.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media kantong doraemon membantu peserta didik kelas XI di SMKN 1 Nguling dalam memahami serta mengimplementasikan pembelajaran interaksi budaya nusantara di Indonesia. Penggunaan media yang menarik dan mudah digunakan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sebagai alat dan sarana agar pembelajaran berjalan dengan baik dan bermakna perlu diperhatikan sehingga peserta didik bukan hanya paham materi namun juga merealisasikannya dalam kehidupan. Hasil temuan juga telah menjawab rumusan masalah serta tujuan dari penelitian ini yakni bagaimana penggunaan media kantong doraemon pada pembelajaran interaksi budaya nusantara pada peserta didik kelas XI di SMKN 1 Nguling. Selain itu, setelah melakukan penelitian, peneliti menemukan novelty atau temuan baru dalam penelitian ini yakni pembelajaran intraksi budaya nusantara yang dilakukan pada peserta didik kelas XI di SMKN 1 Nguling dimana masih minimnya dilakukan riset disana menunjukkan bahwa penggunaan media kantong doraemon menunjukkan fungsinya dengan baik yakni membantu jalannya pembelajaran dengan suasana bermakna, menarik dan membantu peserta didik lebih aktif di kelas.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, maka peneliti berharap saran dan kritik membangun sehingga penelitian ini dapat dikembangkan lebih baik di masa mendatang. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperkaya kajian penelitian tentang Interaksi Budaya Nusantara, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran tentang Interaksi Budaya Nusantara dengan menggunakan media kreatif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teoretis kita tentang bagaimana media pembelajaran visual-interaktif berhubungan dengan pembentukan sikap, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran budaya nusantara. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berbasis Interaksi Budaya Nusantara. Selain itu, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan, baik dalam bidang inovasi pembelajaran maupun bidang lainnya. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini memberikan manfaat bagi penliti dalam menambah wawasan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang kontekstual. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mendapat pemahaman mengenai media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran di kelas lebih aktif, inovatif dan meningkatkan *critical thinking* peserta didik. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan serta membantu memberikan masukan selama proses penelitian ini berlangsung sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. F. (2025). Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal : Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara Achmad faizal ababil 1 1 Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo Jawa Timur, Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Agama, Dan Budaya*, 1(3), 152–164.
- Aristawidya, A. E., & Santoso Agus, R. (2025). *Upaya Guru Dalam Mengenalkan Keberagaman Budaya Nusantara Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Pembangunan Jaya Bintaro) Skripsi*. 6(6), 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani



- Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran (Understanding Media, Purpose, Function, Benefits and Urgency of Learning Media). *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hidayah, N., Najamuddin, & Alwi, A. (2026). *Pendidikan Lintas Budaya sebagai Upaya Membangun Kerukunan Umat Beragama di Indonesia* How to cite : Hidayah , Nur , dkk ., “ Pendidikan Lintas Budaya Sebagai Upaya Membangun Kerukunan Umat Beragama di Indonesia ”, *Inspirasi : Jurnal Pendidikan Pendahuluan*. 3(1), 1–13.
- Irianti, R. P., Fitriani, A. A., & Kusumaningrum, S. (2024). Pengaruh Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 38–45. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.5620>
- Khodari, R., & Nurhidayah, S. (2025). Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 494–501. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029>
- Kusuma, A. A., Kusumaningsih, W., & Widyastuti, N. (2024). Impementasi Media Pembelajaran Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Matematika Peserta Didik Di Kelas I Sdn Gemah. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1599–1609.
- Mia Rachmi Widyaningrum, Pipit Festi Wiliyanarti, M. S. (2024). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media*. 2(April), 306–312.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Yulia Safitri, & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v4i2.2849>
- Zairida, D., Akhyar, O., & Wardhani, R. R. A. A. K. (2019). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 2(2), 6–14. <https://doi.org/10.31602/dl.v2i2.2382>