

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Aprilia Elsa Faridha¹, Eka Fitriana HS², Siti Nurul Haliza³, Satriawati⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Megarezky

[1apriliaelsafaridha2002@gmail.com](mailto:apriliaelsafaridha2002@gmail.com), [2ekhafitriana88@gmail.com](mailto:ekhafitriana88@gmail.com),

[3haliza@unimerz.ac.id](mailto:haliza@unimerz.ac.id), satriawati.01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the use of video media based on local wisdom on the mathematics learning outcomes of elementary school students. This research is an experimental research using a quantitative approach. This research took place at UPT SPF SD Inpres Perumnas antang III. The population of this study is students who are randomly selected in classes IVA, IVB, and IVC by sampling, namely using simple random sampling. The sample in this study was 28 students in class IVC consisting of 14 males and 14 females. The research instruments used were observation sheets, learning outcome tests and documentation. Data analysis uses descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Descriptive statistical analysis where the teacher's activity obtained an average score of 3.5 with the very good category, then the results of the analysis of student activities obtained an average score of 3.5 with the very good category. The average score of pretest student learning outcomes was 9.61, and posttest 80.00. Furthermore, the inferential statistical analysis in this study shows that the results of the prerequisite test consist of pretest normality test 0.128 and posttest 0.158, homogeneity test results 0.369 and hypothesis test 0.044. So that H_1 is accepted, H_0 is rejected. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the use of video media based on local wisdom has an effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: learning outcomes, mathematics, video media, local wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertempat di UPT SPF SD Inpres Perumnas antang III. Populasi penelitian ini adalah siswa yang dipilih secara acak pada kelas IVA, IVB, dan IVC dengan pengambilan sampel yaitu menggunakan *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa kelas IVC yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dimana pada

aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik, selanjutnya hasil analisis aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kategori sangat baik. Adapun nilai rata-rata hasil belajar siswa *pretest* 9,61, dan *posttest* 80,00. Selanjutnya analisis statistik inferensial dalam penelitian ini menunjukkan dari hasil uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas *pretest* 0,128 dan *posttest* 0,158, hasil uji homogenitas 0,369 dan uji hipotesis 0,044. Sehingga H_1 diterima, H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, media video, kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022). Pendidikan bagaikan cahaya penerang yang berusaha menuntun manusia menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan. Manusia membutuhkan pendidikan melalui proses penyadaran yang berusaha menggali dan mengembangkan potensi dirinya lewat model pembelajaran atau cara lain yang telah diakui oleh masyarakat (Hasniah et al., 2022).

Dunia pendidikan menuntut perubahan yang terus menerus dalam perencanaan dan penyelenggaraan pendidikan akan datang (Ulandari et al., 2023). Perubahan ini mencangkup pengembangan metode, media dan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Tercapai tidaknya tujuan pengajaran salah satunya adalah terlihat dari hasil belajar yang diraih peserta didik (Yogi Fernando et al., 2024). Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lembaga pendidikan yang akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (HS et al., 2021). Pendidikan yang bermutu adalah pembelajaran harus berada dalam kategori baik dimulai dari aktivitas guru, aktivitas siswa hingga hasil belajar yang baik (Sugiarti et al., 2021).

Matematika, sebagai ilmu dasar yang penting dalam mengembangkan potensi siswa dan peningkatan kualitas sumber daya manusia memiliki peran krusial dalam pendidikan (Siswondo & Agustina, 2021). Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) seringkali

menghadapi tantangan, terutama dalam memahami konsep-konsep dasar yang dianggap sulit oleh siswa (Athoillah et al., 2025). Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Akibatnya, banyak siswa yang memiliki hasil belajar matematika yang rendah dan kehilangan motivasi untuk belajar. Hasil belajar matematika berhasil jika pemahaman konsep yang dicapai sudah mampu diaplikasikan dalam proses belajar untuk menyelesaikan soal pada mata pelajaran matematika (Hs et al., 2018).

Hasil belajar siswa tidak terlepas bagaimana orang tua memberi perhatian khusus pada pendidikan anak, misalnya selalu mengingatkan anaknya untuk belajar, mengerjakan tugas rumah dan lain-lain (Dakhi, 2020). Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media video berbasis kearifan lokal. Media video adalah media pembelajaran berupa gambar yang bergerak dengan menampilkan tayangan kejadian yang tidak dapat dilihat secara nyata atau langsung berbahaya tempat yang jauh

susah dijangkau dan kejadian masa lampau. Media video bertujuan untuk memberikan informasi lebih luas dan mendalam (Irmaningrum & Khasanah, 2021). Media video memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan konsep abstrak melalui tayangan yang menarik dan kontekstual.

Ketika kontennya dikaitkan dengan budaya lokal, seperti rumah adat, permainan tradisional, atau sistem ukur tradisional, siswa akan lebih mudah memahami materi karena berhubungan langsung dengan lingkungan mereka. Sejalan dengan penelitian Purwani & Mustikasari, (2024) yang penjelasan bahwa, tujuan penggunaan media video berbasis kearifan lokal adalah untuk meningkatkan literasi humanis siswa. Media ini dirancang agar siswa dapat memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ini membantu menciptakan pembelajaran relevan dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan konteks budaya mereka sendiri.

Observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang III menunjukkan kurangnya variasi media pembelajaran dan

rendahnya pemanfaatan teknologi mengakibatkan kurangnya antusiasme siswa serta rendahnya capaian hasil belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengaitkan materi matematika dengan konteks budaya lokal.

B. Metode Penelitian

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk memperoleh pengalaman belajar yang nyata bagi siswa adalah metode eksperimen yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung, terutama melalui pembelajaran berbasis praktikum (Muh Ali et al., 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest. Desain ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang III, Kota Makassar, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh

siswa kelas IV, dengan kelas IV C yang terdiri dari 28 siswa sebagai sampel yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Sampel	Sebelum	Perlakuan	Sesudah
Kelas IVC	O ₁	X	O ₂

Sumber: (HS, 2014)

Keterangan tabel:

O₁ = Tes sebelum penggunaan media video berbasis kearifan lokal

X = Perlakuan (penerapan media video berbasis kearifan lokal)

O₂ = Tes sesudah penggunaan media video berbasis kearifan lokal

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video berbasis kearifan lokal, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan meliputi:

1. Tes hasil belajar berupa soal uraian sebanyak 10 nomor yang diberikan pada pretest dan posttest untuk mengukur perubahan pemahaman siswa.
2. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran.
3. dokumentasi dalam bentuk foto untuk mendukung data kuantitatif.

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata dan ketuntasan hasil belajar, serta statistik inferensial menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk melihat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Sebelum uji t dilakukan, data diuji terlebih dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV C UPT SPF SD Inpres Perumnas Antang III Kota Makassar yang berjumlah 28 siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest dengan menggunakan instrumen tes esai sebanyak 10 soal. Hasil pretest menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, dengan rata-rata nilai sebesar 9,61. Sebanyak 100% siswa berada dalam kategori sangat kurang. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media

video berbasis kearifan lokal, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata sebesar 80,00. Sebanyak 93% siswa mencapai kategori "baik" (71–85), dan 7% berada pada kategori "sangat baik" (86–100). Seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM. Tabel berikut menyajikan distribusi nilai pretest dan posttest:

Tabel 2. Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Nilai Interval	Pretest (f)	Posttest (f)	Kategori
86 – 100	0	2	Sangat Baik
71 – 85	0	26	Baik
56 – 70	0	0	Cukup
41 – 55	0	0	Kurang
< 40	28	0	Sangat Kurang
Jumlah	28	28	

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan paired sample t-test, yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,044 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media video berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Selain itu, hasil observasi aktivitas guru dan siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,5 yang termasuk dalam kategori "sangat

baik", yang mendukung bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif dan efektif selama perlakuan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Novitasari et al., 2024) yang berjudul ""Peran Media Video Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar". Hasilnya menunjukkan bahwa media video tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 3 Gelas. Siswa lebih mudah memahami materi, nilai rata-rata kelas meningkat dan nilai belajar meningkat. Meskipun konteks mata pelajaran yang berbeda, hasil ini mengidentifikasi bahwa integrasi kearifan lokal dalam video pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna relevan dengan pengalaman siswa. Jadi, berdasarkan hasil penelitian dan juga penelitian terlebih dahulu, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media video berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami konsep secara visual dan kontekstual, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Peningkatan nilai dari pretest ke posttest serta hasil observasi yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dan guru mendukung temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 145–153. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Hasniah, HS, E. F., & Amaliyah, N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Example Non Example Di Kelas Iii Sd Negeri 27 Pundingi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan*, 5(1), 12–18.

- HS, E. F. (2014). *Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Pengajaran Langsung Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Ummul Mukminin Makassar.*
- Hs, E. F., Satriawati, Ahmad, H., & Nurmi. (2018). *Pengaruh Minat Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sd Inpres Perumnas Antang Kecamatan Manggala Kota Makassar.* 1(1), 1–7.
- HS, E. F., Satriawati, S., Salemuddin, M. R., & Abustang, P. B. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Guided Note Taking pada Kelas III SD. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i1.639>
- Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50–63.
- Muh Ali, A., Satriawati, S., & Nur, R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 114–121. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.150>
- Novitasari, Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). *Peran Media Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar.*
- 09, 2361–2373.
- Purwani, R., & Mustikasari, D. (2024). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Dongeng.* 12, 40–50.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40. <http://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3155>
- Sugiarti, A., Hs, E. F., & Fatimah, W. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Model Higher Order Thinking Skill (Hots) Siswa Kelas Iv Sdn Salupompong Kabupaten Mamuju.* 4(2), 79–84.
- Ulandari, S. N., Alam, S., Haliza, S. N., & Fatimah, W. (2023). Pengaruh Budaya Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa Sd Inpres Antang I Kota Makassar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1231–1239. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6178>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal
Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
[https://doi.org/10.59246/alfihris.v2
i3.843](https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843)