

cek jur

by Anonymous 1

Submission date: 09-Sep-2022 04:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 1895777137

File name: revisi_terbaru_1_1.doc (174.5K)

Word count: 3389

Character count: 23392



Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Numerasi dengan Kearifan Lokal Untuk Siswa SD

Intan Susetyo Kusumo Wardhani*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek,

Indonesia *Corresponding Author: iin.intanskw@gmail.com

Abstract

The primary school skill to be developed so far is arithmetic, which is known related to understanding numbers, symbols, geometry, and analyzing quantitative information. The purpose of this survey is to understand the effectiveness of learning videos based on local smart computing, the implementation of learning videos based on local smart computing, and the effectiveness of learning videos based on local smart computing in primary schools. The method and type of study used in this study were the RnD and ADDIE development models. The tools used in this study include questionnaires, observations and tests. The study was conducted in an elementary school with 38 low-, middle-, and high-ability fifth-grade students. It is known from the research that (1) the degree of effectiveness of expert-verified local intelligence computing learning videos shows the degree to which 90.6% is achieved in a high category or very effective and appropriate use criteria, (2) computerized learning videos degree of smart implementation. Local Wisdom reached 87.7% high category suitable for use, (3) the effectiveness of Local Wisdom's computing-based learning video reached 89.4% high category suitable for use. The above data shows that the developed number-based local wisdom learning video is deemed to be very effective, highly achievable, and effectively used in learning.

Keywords: learning video; numeration; local culture

Abstrak

Kemampuan yang harus dikembangkan sekolah dasar selama ini adalah berhitung, yaitu pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman angka, simbol, geometri, dan analisis informasi kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran aritmatika cerdas lokal, implementasi video pembelajaran aritmatika cerdas lokal di sekolah dasar. Metode dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan RnD dan ADDIE. Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, observasi dan tes. Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dasar dengan 38 siswa kelas lima berkemampuan rendah, menengah, dan tinggi. Dari hasil penelitian, (1) tingkat keefektifan video pembelajaran aritmatika terverifikasi pakar dengan kearifan lokal menunjukkan angka 90,6% dalam kategori tinggi atau kriteria sangat efektif dan layak digunakan, (2) pembelajaran aritmatika cerdas Untuk video tingkat implementasi, kearifan lokal mencapai 87,7% yang termasuk dalam kategori tinggi dan layak digunakan (3) Tingkat efektivitas video pembelajaran aritmatika mencapai 89,4%, dan kearifan lokal mencapai 89,4% yang termasuk kategori tinggi. dan cocok untuk digunakan. Dari data di atas terlihat bahwa video pembelajaran aritmatika yang dikembangkan dengan kecerdasan lokal diklaim sangat efektif, memiliki eksekusi yang tinggi, dan telah efektif diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: video pembelajaran; numerasi; kearifan lokal

3

Article History:

Received 2022-06-17

Revised 2022-08-02

Accepted 2022-08-07

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2748



3

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2022 by Author

PENDAHULUAN

Pada tahun 2015, *World Economic Forum* memutuskan bahwa pengetahuan yang diharuskan untuk memiliki adalah kemampuan terhadap enam literasi dasar. Numerasi ialah satu dari enam pilar literasi. Menurut Ayuningtyas dan Sukriyah (2020), istilah numerasi dipergunakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk menyatakan literasi matematika. Di Indonesia, khususnya di bidang matematika, siswa masih menunjukkan tingkat literasi yang rendah. Menurut hasil tes PISA 2015 dan TIMSS 2016, Indonesia mendapat nilai matematika 387 dari rata-rata skor 490, sedangkan di TIMSS, Indonesia mendapat nilai matematika 395 dari nilai rata-rata 500. Indonesia menempati peringkat pertama posisi di bawahnya berdasarkan hasil tersebut (Kemendikbud, 2017a). Apalagi menurut hasil PISA 2018, skor kemampuan matematika siswa Indonesia menempati urutan ketujuh dari bawah, 379 poin di bawah rata-rata OECD sejumlah 489 poin. Hasil ini mengungkapkan bahwasanya siswa Indonesia belum mencapai kemahiran berhitung.

Peran sekolah sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Oleh karena itu, cakupan mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kemampuan yang harus dicapai siswa. Selain meningkatkan kemampuan komputasi, guru juga harus mampu mengembangkan bahan ajar berdasarkan materi komputasi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan Abidin dkk (2017:289) yang menjelaskan bahwa guru merupakan modal dasar pertama yang harus ada bagi sekolah untuk mencapai literasi. Matematika untuk Aritmatika di SD meliputi materi tentang bilangan, geometri, pengukuran dan penanganan data (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Secara umum, matematika digunakan untuk perdagangan, pengerjaan kayu, dll. Selanjutnya dengan belajar matematika, seseorang terbiasa berpikir sistematis, ilmiah, menerapkan logika, berpikir kritis, dan dapat meningkatkan kreativitasnya.

Namun pada kenyataannya pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 1 Ngadisuko mengenai pelaksanaan numerasi belum mempunyai kualitas pengajaran yang optimal. Hal tersebut dikarenakan situasi pandemi tidak bisa hasilkan prosedur pembelajaran efektif, selain daripada itu ketersediaan materi ajar belum bermuatkan literasi numerasi pula. Sehingga guru dalam memberikan pembelajaran mengenai numerasi masih menggunakan bahan ajar cetak dan hanya menyuruh siswa untuk menghafalkan rumus tidak dilengkapi dengan contoh-contoh gambar yang sesuai dengan kearifan lokal. Menurut Subagyo dkk. (2019), bangun ruang merupakan suatu benda yang mempunyai ruangan yang beraturan dan memiliki rusuk, sisi maupun titik sudut. Pada pembelajaran geometri materi bangun ruang, siswa tidak diperkenalkan yang termasuk bangun ruang itu apa saja, kemudian sifat-sifat bangun ruang itu bagaimana, siswa tidak diberikan contoh bangun ruang yang sesuai dengan kearifan lokal melainkan guru langsung memberikan materi dengan mengenalkan rumus kepada siswa dan siswa harus menghafal dari rumus bangun ruang tersebut. Akibatnya siswa kurang memahami dan kurang tertarik pada pendalaman numerasi yang guru ajarkan. Alhasil murid belum bisa secara penuh mengaplikasikan numerasi dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan diatas mengharuskan diperlukan munculnya bahan ajar berbasis numerasi. Isu-isu tersebut di atas mengharuskan pengembangan bahan ajar yang berpusat pada berhitung. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif di sekolah, bahan ajar merupakan kebutuhan. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2010) yang menyatakan bahwa bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang memiliki dampak yang cukup besar terhadap proses pembelajaran. Selain memperhatikan materi dalam bahan ajar yang dibutuhkan, bahan ajar diharapkan mampu beradaptasi dengan keadaan dunia nyata siswa. Pendidikan juga terkena dampak pandemi COVID-19 saat ini, sehingga interaksi antara guru dan siswa sangat terbatas. Pelaksanaan pendidikan tatap muka yang efektif tidak mungkin dilakukan. Siswa harus mampu belajar secara mandiri karena tidak adanya interaksi guru-siswa. Ketersediaan bahan ajar dalam format elektronik merupakan alternatif yang cocok untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa. Hal ini dikarenakan bahan ajar berbasis elektronik dan video pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran adalah pilihan terbaik. Miller (2018)

mengusulkan untuk memasukkan teknologi interaktif ke dalam pendidikan matematika untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Akibatnya, pengetahuan lokal dimasukkan ke dalam produksi video untuk pendidikan numerik. Dalam upaya melestarikan budaya lokal suatu daerah, kearifan lokal dapat dimasukkan ke dalam pendidikan (Pingge, 2017). Beberapa penelitian sebelumnya yang rutin melakukan penelitian ini dilakukan oleh Dewi et al. (2016), yang membuat video pembelajaran untuk siswa kelas tiga bahasa Bali yang berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Bali dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Winami Sri dkk. (2020), penggunaan video pembelajaran di kelas efektif dari segi literasi berhitung dan literasi digital siswa. Penelitian lebih lanjut oleh Amrullah et al. (2022) mengungkapkan bahwa media video animasi kinemaster dapat digunakan untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar secara layak dan efektif. Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran berhitung berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi kinemaster dan materi konstruksi spasial untuk memberikan pengalaman belajar berhitung yang konsisten dengan pengetahuan lokal kepada siswa.

Pengembangan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *kinemaster* dengan diisi suara penjelasan yang berkaitan dengan materi, gambar, rumus, serta kuis yang mengenai bangun ruang dengan menggunakan contoh-contoh bangun ruang yang berbasis kearifan lokal. Perihal berikut memiliki tujuan supaya murid bisa mengkorelasikan kearifan lokal dengan numerasi di dalam keseharian kehidupan mereka. Kearifan lokal juga mempermudah siswa dalam memahami setiap konsep dalam materi karena sesuai dengan pengalamannya, pengetahuan yang diperoleh juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya (Shufa, 2018). Secara umum, fungsi menanamkan kearifan ialah (1) identitas sebuah komunitas; (2) perekat kohesi sosial; (3) sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah dan berkembang dalam masyarakat; (4) berfungsi memberikan warna kebersamaan; (5) mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground* (Utari & Degeng, 2017). Dari uraian tersebut maka kearifan lokal perlu dan penting diajarkan sejak dini agar siswa tidak asing dengan kebudayaan serta mengetahui nilai-nilai yang ada di daerah tempat tinggalnya dan mampu melestarikannya sebagai identitas bangsa sehingga dapat terus dijaga oleh generasi selanjutnya. Dengan demikian, tujuan dari penelitian berikut ialah (1) pengujian tingkatan kevalidan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal, (2) menguji tingkat keterlaksanaan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal, (3) menguji tingkat keefektifan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

Metode dan jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian berikut adalah pengembangan ataupun *Research and Development (RnD)*. Model yang dipergunakan dalam penelitian ini ialah ADDIE. Model ini dipilih karena langkah-langkahnya sesuai dengan pengembangan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal. Sesuai dengan pendapat (Molenda, 2003) bahwa penganalisisan (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pengimplementasian (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) termasuk komponen dari model ADDIE (evaluasi). Sementara itu, peneliti menggunakan enam langkah penelitian yang digariskan oleh (Borg & Gall, 2003:573) untuk tahap penelitian. (1) kajian awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) validasi produk, (5) uji coba produk skala terbatas, dan (6) produk akhir. Pemilihan model Borg & Gall didasarkan pada beberapa faktor, yaitu: (1) model pengembangan ini memiliki tahapan-tahapan yang detail dan konsisten dengan produk yang dikembangkan untuk mengatasi masalah pembelajaran; (2) model pengembangan ini menitikberatkan pada pengumpulan informasi awal untuk memperoleh gambaran nyata sehingga pengembangan produk benar-benar menyelesaikan permasalahan yang ada; dan (3) model pengembangan ini diasumsikan mampu menghasilkan video pembelajaran berbasis numerasi dengan konten yang valid.

Validasi dilakukan dari segi materi, bahasa, media, dan praktisi berikutnya diadakan pada produk. Ahli yang ditentukan dalam validator produk yang dimutakhirkan ialah yang memiliki kualifikasi

S2 dan dilakukan oleh guru kelas V yang berlatar belakang pendidikan sarjana agar menguasai bidang keahliannya untuk validasi praktisi. Validasi dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi instrumen yang diuraikan secara rinci untuk masing-masing materi yang dikembangkan. Untuk uji coba produk digunakan pilotan kegiatan pengamatan dan implementasi produk sebagai instrumen pengumpulan data. Rancangan uji coba yang dilakukan peneliti meliputi beberapa kegiatan uji coba kelompok kecil dengan memanfaatkan media video pembelajaran berhitung berbasis kearifan lokal untuk enam siswa yang dipilih secara acak dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi, yang kemudian merevisi video pembelajaran berbasis berhitung tersebut, menggunakan kearifan lokal. Selain itu, 38 siswa diberikan angket tanggapan dan tes sebagai bagian dari uji coba skala lapangan, setelah itu kekurangan diperbaiki dan produk akhir dihasilkan.

Penelitian ini mempergunakan angket, observasi, dan tes sebagai instrumen penelitiannya. Metode analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan. Data validitas, pelaksanaan, keefektifan, tes hasil belajar, dan respon siswa dievaluasi menggunakan data kuantitatif. Dengan mengkategorikan data kualitatif sebagai masukan, umpan balik, saran perbaikan, dan kritik, dilakukan analisis terhadap data tersebut. Hasil analisis data tersebut kemudian digunakan untuk merevisi produk video pembelajaran berhitung berbasis kearifan lokal. Produk pengembangan berupa pembelajaran berhitung berbasis kearifan lokal dianggap layak dan dapat dilaksanakan jika persentase perolehan skor memenuhi kriteria cukup/tinggi dan sangat layak/tinggi.

Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal peneliti menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat video. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu mendownload aplikasi kinemaster tersebut melalui hp selanjutnya menyiapkan gambar-gambar yang berkaitan dengan kearifan lokal beserta bangun ruang, selanjutnya teks materi dan kuis-kuis yang akan dimasukkan kedalam video tersebut kemudian setelah semua siap maka masuk ke aplikasi kinemaster dengan membuat project baru kemudian memasukkan gambar-gambar kearifan lokal dan bangun ruang tersebut selanjutnya menambahkan layer berupa teks agar tampilannya maksimal ditambahkan font di layer video diganti dan diberikan efek *in animation* dan memberikan efek suara dengan memberikan penjelasan di mengenai materi yang ada pada video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal tersebut dan tahap terakhir yaitu menyimpan video dengan mengexport video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli materi dalam video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal yaitu mendapatkan kriteria pencapaian 85% berkategori valid memiliki keterangan bisa dipergunakan namun adanya revisi, validator memberi catatan yakni contoh dalam materi perlu ditambah dengan kearifan lokal yang ada disekitar siswa. Sehingga video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal perlu untuk diperbaiki sebelum digunakan. Selanjutnya validasi bahasa pada video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal yaitu mendapatkan kriteria pencapaian 87,5% dengan kategori valid dengan revisi kecil mengenai penulisan yang baik dan benar serta kebakuan istilah. Pada validasi media atau produk pada video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal yaitu mendapatkan kriteria pencapaian 90,3% berkategori sangat valid berketerangan bisa dipergunakan namun adanya revisi kecil mengenai background yang digunakan disesuaikan dengan judul yang diambil. Selanjutnya di validasi oleh praktisi yang hasilnya 92,5% dengan revisi kecil berupa penjelasan materi (dubbing suara) jangan terlalu cepat. Setelah semua direvisi dari validasi ahli dan praktisi maka dilakukan uji skala kecil yang mana terdapat 6 siswa sebagai subjeknya. Uji skala kecil dilakukan dalam satu kali pertemuan dalam pembelajaran dengan memberikan angket respon siswa mengenai video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal.

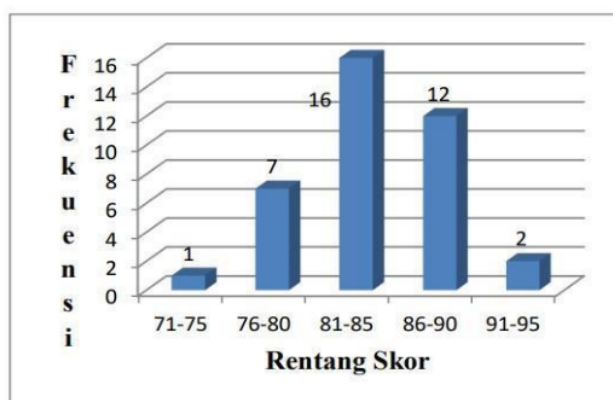
Sesudah dilakukannya pengujian skala kecil dan direvisi selanjutnya dilakukannya pengujian skala lapangan di kelas V dengan jumlah subjek 38 siswa. Pada uji coba lapangan pertemuan ke satu menunjukkan persentase 84,7% termasuk dalam kriteria tinggi, selanjutnya uji coba lapangan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan persentase 88,7% berkategori tinggi, serta pengujian cobaan lapangan pada pertemuan ketiga juga

mengalami peningkatan secara signifikan dengan persentase 95,5% dengan kategori sangat tinggi. Sehingga menurut kriteria keterlaksanaan produk video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal masuk dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 1. Rekapitulasi Tanggapan Siswa pada Uji Skala Kecil

No	Nama Siswa	Persentase
1	ANA	89,2%
2	ARW	87,5%
3	AO	87,5%
4	LYS	80,3%
5	RAB	87,5%
6	SNF	82,1%

Selanjutnya untuk menguji keefektifan bisa diamati bersumber hasil angket respon siswa serta tes. Siswa dinyatakan tuntas belajar dengan klasikal apabila 75% memperoleh nilai ≥ 70 . Frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa tersaji dalam gambar 1.



Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar

Dari gambar grafik hasil belajar diatas dapat dilihat bahwa 1 siswa mendapatkan nilai di rentang 71-75, 7 siswa mendapatkan nilai di rentang 76-80, 16 siswa mendapatkan nilai di rentang 81-85, 12 siswa mendapatkan nilai di rentang 86-90 dan 2 siswa mendapatkan nilai di rentang 91-95. Sehingga dapat dikatakan siswa kelas V yang berjumlah 38 tuntas belajar hal tersebut dapat diketahui lebih dari 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 . Angket respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal mengungkapkan rata-rata 94,72% sesuai dengan analisis pada bab III bahwa 94,72% mengungkapkan kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya respon siswa setelah diberi video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal dapat mendukung tingkat keefektifan penggunaan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Instrumen yang digunakan dalam menguji produk video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal terbagi menjadi tiga aspek yakni kevalidan, keterlaksanaan dan keefektifan. Data hasil analisis kevalidan, keterlaksanaan, dan keefektifan dan disajikan dalam tabel 2. Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa kevalidan dari validasi ahli mengenai video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal menunjukkan tingkat pencapaian 88,9% termasuk dalam kategori tinggi dan valid, kevalidan tersebut diartikan bahwa video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Pada uji coba produk yang sudah diadakan bisa dilaksanakan penganalisisan bahwasanya aspek

keterlaksanaannya video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal mendapatkan pencapaian 95,5% berkategori sangat tinggi serta layak dipergunakan. Keefektifan produk video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal dinilai dari angket respon siswa dan tes menunjukkan persentase 94,72% berkategori sangat tinggi serta layak dipergunakan.

Tabel 2. Hasil Analisis tingkat kevalidan, keterlaksanaan, dan keefektifan

No	Aspek yang dinilai	Skor Persentase	Kategori
1	Kevalidan	88,9%	Tinggi
2	Keterlaksanaan	95,5%	Sangat Tinggi
3	Keefektifan	94,72%	Sangat Tinggi

Pengembangan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal berikut umumnya sudah menyumbang pada pengenalan literasi numerasi. Perihal berikut karena video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal bermuatan gambar-gambar bangun ruang, materi bangun ruang, contoh bangun ruang serta soal-soal yang berkorelasi dengan bangun ruang yang disesuaikan dengan kearifan lokal. Hal tersebut senada dengan Haerudin (2018) yang mengungkapkan bahwasanya terdapatnya hubungan antara literasi numerasi serta pola pikir juga perilaku. Praktek mengasosiasikan angka atau perhitungan tertentu dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari menumbuhkan mentalitas positif untuk memecahkan masalah secara sistematis.

Pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal Kepedulian terhadap hubungan antara literasi dan pentingnya keterampilan teknologi untuk generasi mendatang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Letwinsky (2017) bahwa pendidik harus mengenali potensi perluasan kemajuan teknologi seiring dengan meningkatnya akses terhadapnya. Studi ini memberikan pemahaman tentang persepsi pendidik dan faktor-faktor yang terkait dengan penggunaan teknologi, serta potensi manfaat dari pemanfaatan teknologi komunikasi untuk mempromosikan literasi matematika atau berhitung. Pengembangan video pembelajaran berhitung berbasis kearifan lokal juga merupakan bagian integral dari hubungan antara literasi berhitung, khususnya antara matematika dan representasi budaya dan kemampuan untuk memecahkan masalah dunia nyata dengan memanfaatkan berbagai simbol, angka, dan matematika dan pemecahan masalah, keterampilan. Ojose (2011) mengungkapkan "In order to better understand mathematics literacy, it is important to throw some light on the subject matter of mathematics. Mathematical concepts, structures, and ideas have been invented as tools to organize phenomenon in the natural, social, and mental worlds". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya integritas berbagai komponen seperti alam, sosial, dan kehidupan sehari-hari dalam mengembangkan matematika. Sehingga dalam mempelajari materi numerasi pada video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal, siswa secara tidak langsung terbantu untuk memahami penerapan matematika serta memberi informasi tentang budaya dan tradisi lokal yang berhubungan dengan lingkungan siswa. Selain belajar matematika, nilai-nilai budaya juga dapat dipahami cara mandiri. Untuk menanamkan rasa cinta dan hormat terhadap budaya sendiri, hasil penelitian ini juga dapat digunakan untuk menekankan pentingnya nilai-nilai luhur masyarakat belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan daripada penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal dapat memberikan pengalaman belajar sesuai dengan lingkungan serta memberikan motivasi siswa dalam belajar numerasi. Selain itu memudahkan siswa dalam mempelajari materi mengenai numerasi. Pengembangan produk video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal bisa dinyatakan layak dipergunakan pada segi kevalidan, keterlaksanaan, serta keefektifan.

Saran dalam pemanfaatan video pembelajaran berbasis numerasi dengan kearifan lokal, bagi sekolah mengadakan pelatihan untuk guru mengenai program-program yang berbasis IT dan memberikan sarana dan prasarana yang cukup. Untuk guru diharuskan tingkatkan kompetensi yang dimiliki sehingga

dapat membuat media yang berbasis IT. Bagi siswa dapat memberikan wawasan mengenai kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk pengembang selanjutnya hendaknya menggunakan gambar-gambar yang lebih menarik serta kuis yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amrullah, A.R, dkk. (2022). The Development of Kinemaster Animation Video as a Media to Improve Science Literacy in Elementary Schools. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 151-161. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.151-161>
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis pengetahuan numerasi mahasiswa matematika calon guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2)..
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Education Research an Introduction (fourth edition)*. New York: Longman Inc.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Modul Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta. (Online) (<http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/2021/06/2%20Modul%20Literasi%20Numerasi.pdf>)
- Haerudin. (2018). Pengaruh Literasi Numerasi Terhadap Perubahan Karakter Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 401–409.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Tim GLN Kemendikbud.
- Kemendiknas. (2010). *Pembinaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Kemendiknas.
- Letwinsky, K. M. (2017). Examining the relationship between secondary mathematics teachers' self-efficacy, attitudes, and use of technology to support communication and mathematics literacy. *International Journal of Research in Education and Science*, 3(1), 56–66. <https://doi.org/10.21890/ijres.267371>
- Miller, T. (2018). Developing numeracy skills using interactive technology in a play based learning environment. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0135-2>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-36. <http://www.indiana.edu>.
- Ojose, B. (2011). Mathematics literacy are we able to put the mathematics we learn into everyday use. *Journal of Mathematics Education*, 4(1), 89–100.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan lokal dan penerapannya di sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2).
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Subagyo, A., Listyorini, T., & Susanto, A. (2019). Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis Augmented Reality. *Prosiding SNATIF*, 96–101. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/298>
- Utari, U., & Degeng, I. N. S. (2017). Pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal di sekolah dasar dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 39-44.
- Dewi, N. K. R., Tastra, I. D. K., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).. <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7630>
- Winami, Sri., dkk. (2020). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 0(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

19%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	5%
2	journal.stkippgritrenggalek.ac.id Internet Source	5%
3	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	2%
4	Oktoriyadi Oktoriyadi. "The Implementation of Steam Integrated Thematic Learning Based on Local Wisdom of Kapuas Hulu in Elementary School", JP2D (Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar) UNTAN, 2020 Publication	1%
5	issuu.com Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	Ni Kadek Kasi Widianteri, I Nengah Suparta, Sariyasa Sariyasa. "Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era	1%

Pandemi COVID-19", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2022

Publication

8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
9	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
10	matematikauntuksmp.wordpress.com Internet Source	1 %
11	digilib.yarsi.ac.id Internet Source	<1 %
12	ojs.ikipgribali.ac.id Internet Source	<1 %
13	Rizqi Nur Firdausi, Imam Suchayo. "Pengembangan LKPD Berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Elastisitas Bahan", PENDIPA Journal of Science Education, 2021 Publication	<1 %
14	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
15	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
16	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %

17	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
18	litapdimas.kemenag.go.id Internet Source	<1 %
19	Erlin Ladyawati, Sri Rahayu. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Berbasis Literasi dan Numeari Sebagai Penguat AKM", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 Publication	<1 %
20	docplayer.info Internet Source	<1 %
21	dspace.ewha.ac.kr Internet Source	<1 %
22	feb.unib.ac.id Internet Source	<1 %
23	lppm.upiypk.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
25	www.j-cup.org Internet Source	<1 %
26	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On