



IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MELAYU MATERI GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SDN 161 PEKANBARU

Oleh:

Yulia Rosa^{1*}, Jesi Alexander Alim², Erlisnawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

*Email:yulia.rosa5298@student.unri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2701>

Article info:

Submitted: 18/12/24

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan numerasi siswa serta untuk mengetahui apakah dengan penggunaan video animasi berbasis budaya melayu berbasis budaya melayu materi geometri dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 161 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu penelitian yang menggunakan dua kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan video animasi berbasis budaya melayu. Penelitian ini memberikan *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan dan memberikan *posttest* sesudah mendapatkan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis yang telah peneliti lakukan, diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) uji t-test nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,026. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan nilai signifikansi $0,026 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh hasil 0,45 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan numerasi siswa dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu

Kata Kunci: Video Animasi, Geometri, Budaya Melayu, Kemampuan Numerasi

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan di sekolah. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga siswa perlu mengikuti pelajaran matematika di sekolah. Pembelajaran matematika pada abad 21 berfokus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan mengaitkan pengetahuan pada dunia nyata, penguasaan teknologi, melakukan komunikasi, serta melakukan kolaborasi. Keterampilan yang diharapkan pada abad 21 bisa tercapai asalkan siswa memiliki kemampuan numerasi (Janah et al., 2019). Kemampuan numerasi adalah keterampilan yang penting untuk dimiliki siswa, karena keterampilan ini membuat siswa mampu untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang ada di kehidupannya. Meskipun memiliki peran yang penting dalam kehidupan, kenyataannya kemampuan numerasi khususnya pada siswa tingkat sekolah dasar masih terbilang rendah.

Berdasarkan rapor pendidikan SD Negeri 161 Pekanbaru tahun 2023, kemampuan numerasi siswa mencapai skor 43,33% yang mana peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk numerasi, namun perlu adanya upaya untuk mendorong lebih banyak peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum. Penyebab rendahnya kemampuan numerasi siswa yaitu faktor internal yang meliputi rendahnya minat belajar siswa dan rendahnya motivasi belajar siswa dan faktor eksternal yang meliputi kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Rendahnya kemampuan numerasi



tersebut membuat kemampuan numerasi dalam pembelajaran matematika menjadi hal penting yang harus ditingkatkan di Indonesia, khususnya bagi generasi muda (Purbaningrum et al., 2022). Siswa harus memiliki kemampuan numerasi yang kuat karena kemampuan numerasi akan memudahkan siswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Pangesti, 2018; Putri & Muzakki, 2019).

Menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan mendorong siswa tertarik dan menyukai materi pelajaran merupakan salah satu tugas guru. Pendidik harus mampu memilih strategi pengajaran dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran agar tujuan dapat tercapai dengan sukses. Guru dapat memberikan suatu inovasi baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tujuannya untuk membantu siswa yang masih dalam tahap operasional konkret. Siswa menjadi tertarik, lebih senang, dan lebih bersemangat saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran, dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. (Kurniawan & Trisharsiwi, 2016).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan kepada siswa. Media video memiliki beberapa manfaat yang dapat membantu guru dalam menjelaskan atau menyampaikan ilmu, sehingga sangat menarik bagi siswa dan membantu siswa dengan mudah menerima mata pelajaran yang diajarkan. (Daryanto, 2012). Dengan menggunakan media video animasi siswa dapat melihat dan membayangkan apa yang ditampilkan selama pemutaran video, sehingga media video bagus untuk diajarkan kepada siswa. Menurut Munir (2015) kelebihan penggunaan video animasi sebagai media yaitu (a) lebih efektif dan cepat dalam penyampaian materi; (b) kemampuan untuk mengulang beberapa pembahasan; (c) penggunaan video dapat menjelaskan proses dan kejadian secara detail dan realistik; (d) kemampuan untuk mengkonkretkan objek atau materi yang abstrak; (e) kerusakan yang rendah dan tahan lama, sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang; (f) kebutuhan akan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi; (g) peningkatan pengetahuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa.

Siswa SD dituntut untuk dapat menghubungkan konsep pengetahuan yang mereka miliki dengan permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran yang mereka pelajari di sekolah dapat lebih bertahan lama dalam ingatannya dan mengetahui kegunaan pembelajaran matematika di dalam kelas (Fendrik, 2019). Saat ini matematika dapat dikaitkan dengan budaya daerah. Untuk membantu siswa memahami ide-ide matematika dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna secara kontekstual, guru dapat mengaitkannya dengan aspek budaya lingkungan sekitar. Penggunaan video animasi berbasis budaya melayu merupakan salah satu cara untuk membantu siswa menguasai materi dan menjaga kelestarian budaya melayu khususnya bagi pelajar di daerah Riau. Walaupun zaman sudah berubah dan semakin modern, namun budaya kita tetap dilestarikan agar tidak punah oleh kemajuan teknologi saat ini dan siswa tetap ingat dengan budaya melayu. Salah satu budaya di daerah Riau yang bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika yaitu rumah adat melayu Riau. Rumah adat Riau diberi nama Selaso Jatuh Kembar, melalui rumah adat Selaso Jatuh Kembar ini dapat diterapkan pada materi geometri jika dilihat dari struktur bangunan rumah adat Selaso Jatuh Kembar.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang dikemukakan diatas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menerapkan video animasi berbasis budaya melayu materi geometri untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 161 Pekanbaru.

Video Animasi

Video animasi merupakan sebuah bentuk media visual yang diciptakan dengan menggabungkan gambar, ilustrasi, atau objek yang bergerak untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi. Proses pembuatan video animasi melibatkan teknik tertentu yang menghasilkan ilusi gerakan melalui urutan gambar statis yang diproyeksikan secara cepat. Video animasi termasuk media audio visual, melalui media audio visual, siswa dapat melihat dan mendengarkan film, sehingga siswa tidak hanya mendengar ceramah dari guru. Di dalam video animasi memuat gambar-gambar bangun datar yang berwarna, sehingga siswa diharapkan senang dan focus terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Lanang, dkk., 2010). Jadi, Video animasi merupakan salah satu jenis media yang dapat membantu guru dalam



menyampaikan materi. Siswa dapat mengamati video dimanapun dan kapanpun dengan penggunaan media video dan juga video animasi dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Budaya Melayu

Budaya Melayu adalah salah satu budaya Indonesia yang kesehariannya menggunakan bahasa, adat dan budaya melayu yang turun temurun dari zaman dulu sampai zaman sekarang. Provinsi Riau merupakan salah satu yang terkenal dengan budaya melayu di Indonesia. (Rahayu et al., 2019). Unsur-unsur budaya melayu Riau yaitu pandangan hidup melayu, kesenian melayu, sastra melayu, kuliner melayu, upacara adat melayu, peralatan melayu, busana melayu, artefak melayu, bangunan melayu. Suku Melayu terkenal dengan rumah panggung dari kayu dengan dinding bambu atau kayu. Adapun ragam rumah adat yang ada di Riau yaitu Selaso Jatuh Kembar, Hunian Melayu Lipat Kajang, Rumah Melayu Atap Lontik, dan juga Rumah Singkah Siak. Rumah adat Selaso Jatuh Kembar sebagai rumah resmi Provinsi Riau yang umumnya disebut rumah, karena kebanyakan masyarakat Riau adalah Suku Melayu.

Budaya melayu Riau terbagi menjadi dua yaitu budaya artefak dan budaya non artefak. Contoh dari budaya artefak yaitu rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, permainan tradisional dan kerajinan melayu Riau. Sedangkan budaya non artefak dari budaya melayu Riau yaitu syair, pantun, dan gurindam. Namun, sebagian besar budaya melayu di Riau seiring berjalannya waktu kurang terlestarikan dan bahkan sudah jarang dikenal lagi. Oleh karena itu, para guru dan tenaga pendidik sebaiknya memasukkan aspek dan nilai budaya Melayu Riau ke dalam mata pelajaran yang diajarkannya supaya budaya Melayu tetap dilestarikan.

Kemampuan Numerasi

Istilah “numerasi” pertama kali diperkenalkan di Inggris oleh Crowther Report (Ministry of Education, 1959) dan didefinisikan sebagai cerminan literasi yang melibatkan pemikiran kuantitatif. Berdasarkan definisi tersebut, numerasi pun sering dinamakan sebagai literasi kuantitatif. Dalam perkembangannya, definisi tentang numerasi ini pun mengalami banyak penyempurnaan dari waktu ke waktu. Kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misal di rumah, pekerjaan dalam kehidupan masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar kita (Han, Susanto, & dkk, 2017). Kemampuan numerasi menurut Traffer's (Suciati dan Subagyo, 2017) adalah suatu kemampuan dalam mengelola bilangan dan data serta mengevaluasi pernyataan berdasarkan masalah atau lebih dikenal dengan kemampuan menyelesaikan masalah yang terkait dengan bilangan. Kemampuan numerasi adalah kemampuan menginterpretasikan pemahaman dan penerapan konsep matematis dalam memahami keadaan sekitar, mengembangkan diri serta menyelesaikan atau memecahkan masalah dengan cakupan yang luas dalam kehidupan sehari-hari (Anggraini & Setianingsih, 2022).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi adalah kemampuan memahami, merumuskan, dan memecahkan masalah matematika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator kemampuan numerasi menurut Tim Gerakan Literasi Numerasi (2017) yaitu (1) Menggunakan berbagai macam angka atau symbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari (2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (3) Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk mengambil keputusan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan antar variable. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok uji coba atau eksperimen dan kelompok



pengendali atau kontrol (Sugiyono,2018). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 orang dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 19 orang. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 161 Pekanbaru. Jenis ini digunakan karena peneliti ingin melihat sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu materi geometri dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN 161 Pekanbaru. Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan data awal kemampuan numerasi siswa dengan *pretest*, setelah itu dilanjutkan dengan perlakuan, dan pengumpulan data akhir dengan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Kemudian uji hipotesis dilakukan dengan uji t-test, dengan uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Setelah hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas diperoleh, hasil ini diuji normalitasnya, untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan uji Shapiro Wilk dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 24. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. < 0,05 , maka data tidak dapat berdistribusi normal
2. Jika nilai Sig. > 0,05 , maka data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Setelah data kedua kelas dinyatakan normal dilanjutkan dengan uji homogenitas, untuk melihat apakah kemampuan kedua kelas homogen atau heterogen. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan based on mean > 0,05, maka data homogen
2. Jika nilai signifikan based on mean < 0,05, maka data tidak homogen

Uji Independent Sample T Test

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* di uji dan dinyatakan memenuhi uji prasyarat, peneliti melakukan uji independent sample t-test untuk melihat apakah terdapat pengaruh menggunakan video animasi berbasis budaya melayu pada materi geometri di kelas IV B dan pengaruh perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan video animasi berbasis budaya melayu pada kelas IV A. Derajat kebebasannya (db) pada keseluruhan distribusi yang diteliti yaitu $Db = N-2$ dengan N adalah keseluruhan jumlah individu yang diteliti. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5%. Kriteria pengujian adalah

1. H_0 diterima jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dan H_a ditolak
2. H_a diterima jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan H_0 ditolak

Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa kelas IV yang diberikan perlakuan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu. Peningkatan ini diambil dari peroleh nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa. Kategori gain ternormalisasi berpedoman pada standar dari Hake dalam Rostina Sundayana (2014) yaitu :

Tabel 1. Kategori N-Gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi penurunan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kemampuan awal siswa diambil sebelum diberikannya perlakuan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu materi geometri. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan numerasi awal siswa pada materi geometri bangun datar. Setelah dilakukan *pretest*, peneliti melakukan perlakuan pada kedua kelas, setelah kedua kelas diberikan perlakuan, dilakukan *posttest* kemampuan numerasi siswa. Hasil analisis statistic deskriptif *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Analisis statistic deskriptif

Kelas	N	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
		Min	Max	Mean	Min	Max	Mean
Eksperimen	19	33	66	51,57	50	92	72,57
Kontrol	20	33	66	52,3	42	83	63,95

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai di kedua kelas, hasil dari penilaian ini akan diuji normalitas dan homogenitasnya sebagai prasyarat uji independent sample t-test dan uji N-Gain. Adapun uji normalitas dari hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas

Hasil Kemampuan Numerasi Siswa	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig
	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,915	19	0,091
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,906	20	0,052
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,950	19	0,398
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,944	20	0,283

Pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwasannya hasil dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing $> 0,05$, sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Homogenitas

Data	Levene statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	.094	1	37	.761
<i>Posttest</i>	.381	1	37	.541

Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ artinya kedua kelas homogen. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, data tersebut digunakan untuk menguji hipotesis dengan independent sample t-test. Uji ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistic 24. Adapun hasil dari uji independent sample t test sebagai berikut :

Tabel 5. Uji independent sample t test *pretest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig	T	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference



Hasil Pretest	Equal variances assumed	0.087	.770	.221	37	.834	.721	3.414	7.639	6.197
	Equal variances not assumed			.221	37.000	.834	.721	3.410	7.630	6.188

Pada tabel 5 diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) *pretest* adalah 0,834 yang artinya $0,834 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan kemampuan numerasi yang signifikan di antara kedua kelas. Lalu pada *posttest* diperoleh hasil uji independent sample t test sebagai berikut :

Tabel 6. Uji independent sample t test posttest

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig	T	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Pretest	Equal variances assumed	0.386	.538	2.312	37	.026	8.629	3.732	1.067	16.191
	Equal variances not assumed			2.316	36.988	.026	8.629	3.725	1.081	6.177

Pada hasil uji independent sample t test pada tabel 6, diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0,026, yang artinya $0,026 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh menggunakan video animasi berbasis budaya melayu materi geometri untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 161 Pekanbaru. Untuk mengetahui sejauh mana dalam mengembangkan kemampuan numerasi siswa kelas IV yang diberikan perlakuan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu, dapat dilihat hasil uji N-Gain sebagai berikut :

Tabel 7. Uji N-Gain

Kelas Eksperimen	Kategori
N-Gain Score	
Rata-rata	0,45
	Sedang

Berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 0,45 yang termasuk dalam kategori sedang. Dari hasil uji N-gain diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbasis budaya melayu cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN 161 Pekanbaru.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini dihasilkan beberapa temuan serta pembahasannya, yaitu hasil tes awal dan hasil tes akhir antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada hasil uji t nilai tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $0,834 > 0,05$ sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima, dapat dikatakan tidak signifikan. Berdasarkan dari hasil uji t, siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Ketika proses pembelajaran, kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu. Ketika menonton video animasi berbasis budaya melayu siswa mulai tertarik dan antusias, siswa juga menjadi lebih aktif. Pada kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran tidak menggunakan video animasi berbasis budaya melayu. Setelah kedua kelas diberi perlakuan, dilanjutkan dengan mengukur



kemampuan akhir siswa dengan *posttest*. Pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil uji t yaitu sebesar $0,026 < 0,05$ dapat dikatakan signifikansi. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh menggunakan video animasi berbasis budaya melayu materi geometri dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 161 Pekanbaru.

Selain uji t test, pengaruh video animasi berbasis budaya melayu materi geometri dapat dilihat pada nilai rata-rata setiap indikator kemampuan numerasi. Adapun hasil pengujian rata-rata kemampuan numerasi kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil dari Kemampuan Numerasi Siswa

No	Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar	2,73	3,10	2,45	2,8
2	Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk	2,15	2,63	1,95	2,3
3	Menafsirkan hasil analisis	1,26	3,0	1,9	2,6

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat pada kelas eksperimen indikator pertama terjadi peningkatan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,37. Pada indikator kedua terjadi peningkatan sebesar 0,48. Pada indikator ketiga terjadi peningkatan sebesar 1,74. Sedangkan pada kelas kontrol indikator pertama terjadi peningkatan sebesar 0,35. Pada indikator kedua terjadi peningkatan sebesar 0,35. Pada indikator ketiga terjadi peningkatan sebesar 0,7. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen terdapat peningkatan kenaikan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* yang tertinggi pada indikator ketiga sebesar 1,74 dan rata-rata terendah pada indikator pertama sebesar 0,37. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan kenaikan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* yang tertinggi pada indikator ketiga sebesar 0,7 dan rata-rata terendah pada indikator kedua dan ketiga sebesar 0,35.

Mengacu pada deskripsi hasil yang sudah dipaparkan, menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa setelah menggunakan video animasi berbasis budaya melayu mengalami peningkatan. Ketika pembelajaran tanpa menggunakan video animasi berbasis budaya melayu, siswa kurang paham dengan materi sifat-sifat bangun datar dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu dalam pembelajaran yang dilakukan terbukti mampu meningkatkan keaktifan berpikir siswa dan pembelajaran jadi lebih menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu memanfaatkan budaya yang ada di sekitar siswa untuk membantu siswa agar lebih mengetahui budaya yang ada di tempat tinggalnya. Kemampuan numerasi menurut Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemdikbud 2021 dijelaskan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan menggunakan konsep, prosedur, fakta, serta alat matematika dalam memecahkan permasalahan di kehidupan (Kemdikbud, 2021).

Pengaruh ini juga didukung dengan hasil N-Gain kedua kelas, dimana diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan video animasi berbasis budaya melayu dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa memperoleh rata-rata 0,45 dengan interpretasi sedang yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis budaya melayu dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa SDN 161 Pekanbaru. Video animasi mampu menarik siswa untuk focus dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi terbuka untuk menuangkan pemahamannya sendiri, dan siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kritis.



4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kelas kontrol yang diberikan perlakuan tanpa menggunakan video animasi berbasis budaya melayu siswa kurang mengerti dengan materi sifat-sifat bangun datar dan ada beberapa siswa yang tidak mengetahui rumah adat Riau, sedangkan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu, siswa mulai tertarik dan sangat antusias menonton video animasi berbasis budaya melayu. Setelah menonton video animasi berbasis budaya melayu siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kritis. Siswa mulai mengerti dengan materi sifat-sifat bangun datar dengan menonton video animasi berbasis budaya melayu.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa kemampuan numerasi siswa kelas IV SDN 161 Pekanbaru terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai *posttest* dari kelas eksperimen dalam menerapkan video animasi berbasis budaya melayu. Hasil analisis data uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh hasil dengan nilai signifikan (2-tailed) pada *posttest* dari kedua kelas sebesar $0,026 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini juga dibuktikan dengan peningkatan pada nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada uji N-Gain diperoleh bahwa video animasi berbasis budaya melayu cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan numerasi siswa kelas IV B SDN 161 Pekanbaru meningkat dengan menggunakan video animasi berbasis budaya melayu, terlihat pada peningkatan kemampuan numerasi siswa yang lebih baik dari pada sebelumnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A., Fauzan, A., Arwana, I. M., & Musdi, E. (2020, February). Model of Geometry Realistic Learning Development with Interactive Multimedia Assistance in Elementary School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1471, No. 1, p. 012053). IOP Publishing.
- Alim, J. A., Fauzan, A., Arwana, I. M., & Musdi, E. (2019). Interactive Multimedia in Learning 2-Dimensional Gemoetric Shapes in Elementary School. *Prosiding CELSciTech*, 4, 51-53.
- Carter, M. G., Klenowski, V., & Chalmers, C. (2015). Challenges in embedding numeracy throughout the curriculum in three Queensland secondary schools. *The Australian Educational Researcher*, 42(5), 595–611. doi:10.1007/s13384-015-0188-x
- Daryanto. (2012). Penelitian Pendidikan. UPI.
- Fendrik, M. (2019). *Pengembangan kemampuan koneksi matematis dan habits of mind pada siswa*. Media Sahabat Cendekia
- Green, D. A. & Riddell, W. C. (2013). Ageing and Literacy Skills: Evidence from Canada, Norway and the United States. *Labour Economics*, 22, 16-29.
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 905–910. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29305>
- Kemendikbud. Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. Risalah Kebijakan. No. 3. 2021
- Kurniawan, T., & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*.
- Ministry of Education (1959). 15 to 18: A report of the Central Advisory Council for Education. London: HMSO
- OECD. (2021). OECD Skills Studies The Assessment Frameworks for Cycle 2 of the Programme for the International Assessment of Adult Competencies. OECD Publishing
- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi pada Pembelajaran Matematika dengan Soal HOTS. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 5(9), 566-575.



- Purbaningrum, M., Nisa', T. K., Febriani, I. R. F., & Kohar, A. W. (2022). Flip-Stik for Flipped Classroom: Statistics Learning EModule Assisted by Flipbook to Promote Students' Numeracy. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11(1), 276. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4428>
- Rahayu, Setyawan, A. A., & Wahyuni, P. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Kuliner Melayu Riau di Sekolah Dasar. AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. MES: Journal of Mathematics Education and Science, 2(1). *MES: Journal of Mathematics Education and Science*.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D/Sugiyono* (Vol. 15).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Uno, H. B. (2010). Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara