

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR KABUPATEN TANAH TIDUNG**

Musakkir

Sekolah Dasar 001 Sesayap Kabupaten Tanah Tidung
musakir@gmail.com

Abstract: This study was to determine the effect of instructional media and learning motivation toward mathematics learning outcomes. This research was conducted at the Primary School Sesayap Tana Tidung North Kalimantan province with a sample of 28 students of class IV were obtained using the technique of multi-stage random sampling. The method used is the experimental design of treatment by level 2 x 2 with the dependent variable consists of local wisdom-based media and media-based presentation, moderator variables consist of high motivation and low motivation as well as the independent variable is the result of learning mathematics. Collecting data using multiple-choice test instruments. Data analysis using descriptive and inferential statistics. Hypothesis testing is done by ANOVA two-lane after passing tests of normality and homogeneity. From the ANOVA calculation on the line between the two lanes of Learning Media (A) is known $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($4.789 > 4.260$) so H_0 rejected and declared there was significant difference in student learning outcomes were studied using local wisdom-based media with the use of media-based presentations. In line AxB interaction known $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($2.628 < 4.260$) so H_0 accepted and declared there was no interaction effect of instructional media and learning motivation on student learning outcomes. Research results prove the use of local wisdom-based media gives better results than the use of media-based presentation of the results of fourth grade students learn math.

Keywords: Learning studying mathematics, learning media, local wisdom, motivation to learn

Abstrak: Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 001 Sesayap Kabupaten Tana Tidung Provinsi Kalimantan Utara dengan sampel penelitian sebanyak 28 siswa kelas IV yang diperoleh menggunakan teknik multi stage random sampling. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen desain treatment by level 2 x 2 dengan variabel terikat terdiri dari media berbasis kearifan lokal dan media berbasis presentasi, variabel moderator terdiri dari motivasi tinggi dan motivasi rendah serta variabel bebas yaitu hasil belajar matematika. Dari perhitungan ANAVA dua jalur pada baris antar Media Pembelajaran (A) diketahui $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($4,789 > 4,260$) dengan demikian H_0 ditolak dan dinyatakan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan yang menggunakan media berbasis presentasi. Pada baris interaksi AxB diketahui $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($2,628 < 4,260$) dengan demikian H_0 diterima dan dinyatakan tidak terdapat pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian membuktikan penggunaan media berbasis kearifan lokal memberikan hasil lebih baik daripada penggunaan media berbasis presentasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

Kata kunci: Hasil belajar matematika, Media pembelajaran, Kearifan lokal, Motivasi belajar

Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Secara umum tujuan pendidikan matematika dapat digolongkan menjadi tujuan yang bersifat formal yaitu menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian siswa dan tujuan yang bersifat material yaitu menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Selain itu, pembelajaran matematika hendaknya menggunakan media agar pembelajaran menjadi interaktif dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Namun Lazimnya dalam pembelajaran yang dijumpai, guru lebih teoretis dan penyajian materi pelajaran tanpa membuat koneksi dengan pengetahuan awal siswa yang diperoleh dalam lingkungannya. Amanto dan Slettenhaar dalam Ahmadi Fauzan (2004: 1) menyatakan bahwa pada umumnya

pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) khususnya untuk topik-topik berhitung berlangsung secara mekanistik. Pada pembelajaran secara mekanistik, proses pembelajaran dimulai dengan guru menerangkan algoritma atau rumus-rumus disertai beberapa contoh, kemudian siswa mengerjakan latihan sesuai contoh yang diberikan guru.

Temuan yang senada dikemukakan Astuti dan Leonard (2002: 102) bahwa pada umumnya, selama ini pembelajaran matematika lebih difokuskan pada aspek komputasi yang bersifat algoritmik. Berbagai studi menunjukkan bahwa siswa pada umumnya dapat melakukan berbagai perhitungan matematik, tetapi kurang menunjukkan hasil yang menggemblirakan terkait penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Keadaan tersebut juga ditemui di SDN 001 Sesayap ketika melakukan observasi pada Oktober 2014. Pelajaran matematika disajikan dengan memasuki materi pelajaran tanpa menghubungkan dengan pengetahuan dan pengalaman siswa serta tanpa menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran demikian hanya menambah keabstrakan konsep matematika sebagaimana dikemukakan Sukadi dan Suharjana (2009: 1) menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun

secara hierarkis dan penalarannya deduktif. Dienes dalam Sukadi dan Suharjana (2009: 1) mengatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkrit. Hal tersebut bersesuaian dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar dengan mengacu pada teori Piaget dalam Santrock (2006: 41) yang menyatakan "*the child can now reason logically about concrete events and classify objects into different sets*". Mengingat tahap perkembangan anak sekolah dasar tersebut dan objek matematika yang abstrak maka Santrock (2006: 46) mengemukakan "...*use concrete materials in mathematics...*".

Menyikapi kenyataan tersebut dan memperhatikan pendapat yang dikemukakan, perlu dilakukan perbaikan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah (2011: 120) menyatakan bahwa bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Berangkat dari pendapat tersebut maka untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media berbasis kearifan lokal.

Media berbasis kearifan lokal merupakan pemanfaatan lingkungan siswa yang dapat berfungsi sebagai penghantar pesan pembelajaran. Henni G. Nuraeni dan Muhammad Alfian (2012: 74) mengemukakan bahwa kearifan lokal adalah hasil dari proses dialektika antara individu dan lingkungannya dan respon terhadap lingkungannya. Muh A. Marfai (2013: 33) menyatakan kearifan lokal merupakan suatu penyikapann dari bentuk-bentuk respon dari interaksi manusia dan lingkungan. Dengan demikian media berbasis kearifan lokal dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang lahir dan tumbuh akibat respon warga tana tidung terhadap lingkungannya dan dapat difungsikan sebagai penghantar pesan pembelajaran.

Kearifan lokal Tana Tidung yang dipergunakan sebagai media pembelajaran yaitu tari jepen. Gerakan melangkah maju, berbalik badan, dan mundur pada tari jepen dimanipulasikan menjadi arah operasi hitung yang dilakukan pada garis bilangan. Penyajiannya dalam kemasan video menjadikan media ini lebih menarik.

Media yang juga dapat dipergunakan ialah media berbasis presentasi. Media berbasis presentasi dijalankan pada *presentation software*. Duffy dan McDonald (2011: 184) menyatakan bahwa "*presentation software includes programes that are designed to create digital support materials for oral presentations*". Dengan demikian

dapat diketahui bahwa presentasi merupakan sarana penyampaian ide atau gagasan dengan paparan secara lisan dengan dukungan digital.

Media berbasis presentasi yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, dan animasi yang dikemas pada program powerpoint. Ignas (2014: 2) menyatakan bahwa powerpoint sebagai sebuah program untuk presentasi merupakan salah satu program yang sangat menarik karena didesain dengan sebuah proyektor untuk menampilkan file pesentasi. Dengan demikian media berbasis presentasi dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menjadi penghantar pesan pembelajaran.

Media berbasis presentasi dipergunakan untuk menghadirkan operasi hitung bilangan yang dilakukan oleh komponen presentasi pada garis bilangan. Komponen tesebut terdiri dari teks, gambar, angka, suara dan animasi. Dengan balutan animasi, pesan pembelajaran pun disajikan.

Dalam pemilihan media maka perlu memperhatikan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang kuat untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan. Nevid (2012: 262) memaknai motivasi dengan *“refers to the “why” of behavior-factors that activate, direct, and sustain goal-directed behavior”*. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa motivasi merupakan penyebab perubahan perilaku secara aktif untuk mencapai tujuan

terentu. Sejalan dengan Schunk, Pintrich dan Meece (2010: 4) yang menyatakan *“motivation is the process whereby goal-directed activity is instigated and sustained”*. Dari pandangan tersebut dapat diketahui bahwa motivasi mempengaruhi dan memberikan energi yang kuat dalam melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dalam setiap pembelajaran ialah membekali siswa dengan berbagai kemampuan yang merupakan hasil dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kompilasi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang jika diterapkan akan menghasilkan suatu kemampuan. Penggunaan kemampuan tersebut membentuk kompetensi. Berdasarkan kurikulum 2013, salah satu kompetensi yang ditetapkan kepada siswa sekolah dasar yaitu memahami pengetahuan faktual dan konseptual.

Memaknai pengetahuan faktual dan konseptual dapat mengacu kepada Anderson dan Krathwohl (2001) yang menyatakan bahwa pengetahuan faktual adalah elemen dasar yang harus diketahui siswa untuk dapat mengenal bidang ilmu tertentu dan menyelesaikan masalah-masalah di dalamnya. Pengetahuan faktual meliputi a) pengetahuan terminologi, mencakup pengetahuan verbal khusus dan pengetahuan tentang nama dan simbol, dan b) pengetahuan spesifik yang

lebih rinci dan elemen-elemen. Dengan demikian pengetahuan faktual merupakan pengetahuan dasar yang harus dimiliki untuk dapat ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi.

Pengetahuan konseptual yaitu saling ketergantungan antara elemen dasar di dalam sebuah struktur yang lebih luas yang memuat elemen yang berfungsi secara bersama-sama. Pengetahuan konseptual, meliputi a) pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, b) pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi. Dengan demikian pengetahuan konseptual merupakan suatu kemampuan dalam membuat hubungan antara elemen dasar.

Mengenali bahwa siswa telah memahami pengetahuan faktual dan konseptual tersebut dapat merujuk pada pendapat Bloom (1979: 89-90) yang menyatakan bahwa ada tiga perilaku yang menandakan pemahaman yaitu *translation*, *interpretation*, dan *extrapolation*. Atwi Suparman (134-135) yang memaknai teori Bloom tersebut menyatakan bahwa pemahaman meliputi menerjemahkan, menafsirkan, menyimpulkan, atau mengekstrapolasi (memperhitungkan) konsep dengan menggunakan kata-kata atau simbol-simbol lain yang dipilihnya sendiri.

Penjelasan lebih lengkap dikemukakan Wiggins dan Mc.Tighe (2012: 62-63) yang

mendefinisikan pemahaman sebagai sebuah konstruksi mental, suatu abstraksi yang dibuat oleh pikiran manusia, untuk menalar banyaknya pengetahuan berbeda dan bukti dari pemahaman tersebut dengan menunjukkan hal-hal khusus tertentu berupa menjelaskan, menginterpretasi, mengaplikasikan, mempunyai perspektif, berempati dan refleksi.

Untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep maka dapat ditempuh dengan pemberian contoh konkret dan berhubungan dengan pengetahuan awal siswa sebagaimana pernyataan Suntrick (2006: 285) berikut "*make a concepts as clear as possible and give concrete example....help student relate new concepts to concepts they already know ...*"

Dari kajian dan identifikasi masalah tersebut maka peneliti menentukan rumusan masalah penelitian ini pada 1) perbedaan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan media berbasis presentasi, 2) pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, 3) perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan yang belajar menggunakan media berbasis presentasi, 4) perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah dan belajar menggunakan

media berbasis kearifan lokal dengan yang belajar menggunakan media berbasis presentasi.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *treatment by level 2x2*. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh variabel bebas dan interaksinya

dengan variabel atribut terhadap variabel terikat. Variabel bebas yaitu media pembelajaran (A) yang terdiri dari berbasis kearifan lokal (A_1) dan media berbasis presentasi (A_2). Variabel atribut yaitu motivasi belajar (B) yang terdiri dari motivasi tinggi (B_1) dan motivasi rendah (B_2). Variabel bebas yaitu hasil belajar siswa (Y). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Motivasi Belajar	Media Pembelajaran	
	Media Berbasis Kearifan Lokal (A_1)	Media Berbasis Presentasi (A_2)
Motivasi Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
Motivasi Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 001 Sesayap Kabupaten Tana Tidung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa dari kelas IVa dan IVb yang terpilih melalui teknik *multi stage random sampling*. Penentuan sampel melalui hasil pengerjaan angket motivasi oleh siswa kelas IVa dan IVb. Skor hasil pengerjaan angket tersebut kemudian diurutkan dari skor tertinggi ke terendah. Kelompok siswa motivasi tinggi ditetapkan dari 27% skor tertinggi dan 27% dari skor terendah dikategorikan motivasi rendah.

Pengumpulan data hasil belajar menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda. Untuk mendapatkan data yang sah

maka instrumen tersebut dikonsultasikan kepada 2 pakar matematika kemudian dilanjutkan dengan validitas empiris untuk menguji validitas yang menggunakan rumus *biserial* dan perhitungan realibilitasnya menggunakan KR-20.

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti baik dalam bentuk tabel maupun histogram. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis melalui ANAVA dua jalan menggunakan uji-F setelah melalui uji normalitas menggunakan

Lillifors dan uji homogenitas menggunakan *Fisher* dan *Bartlett*.

HASIL

Setelah data hasil penelitian dinyatakan memenuhi persyaratan analisis statistik

parametrik, maka pengujian hipotesis dilakukan dan memperoleh hasil sebagaimana tersaji dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil perhitungan ANAVA dua jalur

Sumber Varians	JK	db	RJK	f_{hitung}	f_{tabel} $\alpha=0,05$
Media Pembelajaran (A)	416.57	1	416.57	4.789	4.260
Motivasi Belajar (B)	1157.14	1	1157.14	13.304	4.260
Interaksi AxB	228.57	1	228.57	2.628	4.260
Dalam	2087.43	24	86.98		
Total	3889.71	27			

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini menyatakan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal mendapat hasil lebih baik daripada menggunakan media berbasis presentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, ternyata secara keseluruhan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal lebih tinggi dari siswa yang belajar menggunakan media berbasis presentasi. Media berbasis kearifan lokal memberikan kesan terhadap apa yang dialami dan diketahui siswa dalam kehidupannya. Selain itu media berbasis kearifan lokal menjadikan pengetahuan dan kebudayaan yang dimiliki siswa menjadi lebih berharga.

Dengan menjadikan gerak dasar tari jepen sebagai jalur penemuan pola penjumlahan bilangan bulat maka tanpa disadari siswa beralih dari belajar lingkungan dan kebudayaan menuju pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar bahwa anak belum mampu memisahkan disiplin ilmu sehingga pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dilangsungkan dengan menggunakan pengalaman dan pengetahuan serta lingkungan siswa sebagai penghubung pelajaran.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan tari jepen yang merupakan bagian dari kearifan lokal Tana Tidung dan dikemas dalam video sebagai jalur tempuh dalam menemukan pola

penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dengan memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan siswa tersebut menjadikan belajar matematika semakin akrab dengan kehidupannya. Santrock (2006: 50) mengatakan bahwa "*students do not come to class with empty heads. They have many ideas about the physical and natural world*". Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran harus memberikan ruang kepada siswa untuk mengemukakan pengalamannya yang relevan dengan materi pelajaran. Pembelajaran menjadi wahana mengaktifkan siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Menggunakan media berbasis kearifan lokal menjadikan pelajaran matematika tidak selalu berkutat pada kumpulan angka. Kombinasi budaya dan matematika menghadirkan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Penyajiannya dalam bentuk video memberikan kesempatan kepada seluruh siswa dalam ruang belajar untuk dapat bersama-sama menerima pesan yang dihantarkan media tersebut.

Media berbasis presentasi juga mampu menghadirkan pesan matematis yang dibalut dalam animasi. Dunia anak sekolah dasar yang akrab dengan animasi sangat mendukung dengan penggunaan media ini. Suasana pembelajaran pun

semakin riuh ketika media ini dipergunakan dalam rangka menghantarkan siswa dalam menemukan pola penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Akan tetapi dengan penggunaan perpaduan suara, teks, gambar dan animasi dalam presentasi tersebut kerab mengaburkan pesan yang disampaikan dalam media tersebut.

Pesan yang dimaksud adalah menuntun siswa menemukan pola penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui pengerjaan operasi hitung oleh komponen presentasi tersebut. Siswa sering kali lebih memperhatikan dan menunggu animasi yang akan muncul pada slide power point tersebut sehingga dapat mengaburkan pesan yang diharapkan tersampaikan kepada seluruh siswa.

Hipotesis kedua yang diuji dalam penelitian ini adalah interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa ternyata tidak teruji secara empiris. Media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa baik terhadap siswa dengan motivasi rendah maupun tinggi. Dengan demikian media pembelajaran dapat menjalankan fungsinya dalam keberagaman motivasi belajar siswa. Ketidakterujian hipotesis ini dapat juga disebabkan oleh keterbatasan waktu dan pemahaman dalam

mengoptimalkan penggunaan media tersebut.

Penggunaan media secara optimal untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan memerlukan waktu yang cukup untuk memahami penggunaannya. Untuk memahami karakteristik dan pemanfaatan media maka dibutuhkan latihan dan waktu yang tidak singkat. Waktu yang relatif singkat dapat berefek pada tidak tercapainya hipotesis yang diajukan.

Penelitian yang juga memperoleh hasil bahwa hasil belajar matematika tanpa dipengaruhi interaksi motivasi belajar dengan metode pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuni Desita (2015: 175) yang menemukan bahwa interaksi metode pembelajaran dan motivasi belajar tidak mempengaruhi secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa. Menurutnya metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekalipun motivasi siswa rendah. Demikian pula dengan penggunaan media. Media yang inovatif dan bersifat novelty dapat menggugah motivasi belajar siswa baik yang memiliki motivasi tinggi maupun yang memiliki motivasi rendah.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik terhadap siswa yang

mempunyai motivasi tinggi maupun motivasi rendah.

Dengan tidak ditemukannya pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika maka tidak dilakukan penyelidikan terhadap perbedaan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan yang belajar menggunakan media berbasis presentasi pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi. Dengan tidak ditemukannya pengaruh interaksi tersebut maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar tidak secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar matematika pada kelompok siswa dengan motivasi tinggi.

Siswa dengan motivasi tinggi mempunyai hasrat belajar yang tinggi. Dengan keinginan untuk selalu meningkatkan kemampuannya lalu belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif maka semakin merangsang siswa untuk optimal dalam pembelajaran. Media berbasis kearifan lokal dan media berbasis presentasi yang merupakan media yang bersifat novelty mampu memberi stimulus yang baik sehingga meningkatkan kegairahan untuk belajar. Dengan demikian media berbasis kearifan lokal dan media berbasis presentasi mampu mempengaruhi hasil

belajar matematika siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Pengujian perbedaan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan yang belajar menggunakan media berbasis presentasi pada siswa yang memiliki motivasi rendah juga tidak dilakukan. Dengan tidak adanya pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar maka dapat artikan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar tidak secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar siswa termasuk siswa yang memiliki motivasi rendah. Perbedaan rerata hasil belajar siswa pada kelompok tersebut dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti.

Media pembelajaran yang dikemukakan tersebut dapat mempengaruhi siswa termasuk siswa dengan motivasi rendah untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Dengan nuansa baru yang ditimbulkan oleh kedua media tersebut sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dipenuhi dengan keragaman dan keluasan dalam mengekstraksi pengetahuan yang dimilikinya. Dengan demikian siswa yang memiliki motivasi rendah pun mengalami peningkatan hasil belajar belajar tanpa ada perbedaan yang signifikan antara siswa

yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dan media berbasis presentasi.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media berbasis kearifan lokal memberikan hasil yang lebih baik daripada menggunakan media berbasis presentasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa tidak didukung oleh data empiris. Begitupun hasil belajar siswa lebih baik jika menggunakan media berbasis kearifan lokal daripada menggunakan media berbasis presentasi pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi tidak didukung data empiris. Hasil belajar siswa lebih tinggi jika menggunakan media berbasis presentasi daripada menggunakan media berbasis kearifan lokal pada kelompok siswa dengan motivasi rendah juga tidak didukung data empiris.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan media berbasis kearifan lokal. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan memanfaatkan budaya dan pengetahuan

siswa yang diperoleh dalam lingkungannya sebagai penghantar pesan dalam pembelajaran matematika maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Belajar dengan menggunakan media berbasis kearifan lokal menjadikan pengalaman, pengetahuan dan kearifan lokal siswa menjadi lebih berharga. Hal ini pun dapat menjadi upaya pelestarian kearifan lokal ditengah gempuran globalisasi dan modernisasi yang bertolak belakang dengan nilai-nilai keluhuran.

Bersumber dari hasil penelitian maka disarankan kepada guru sekolah dasar di Tana Tidung dalam membelajarkan matematika agar mengidentifikasi lingkungan dan budaya lokal siswa untuk dapat dihubungkan dengan materi pembelajaran sehingga berfungsi sebagai penghantar pesan dan menjadi jembatan atas objek abstrak matematika dengan tahap operasional konkrit anak sekolah dasar. Disarankan juga agar meningkatkan hasil belajar siswa, tidak berhenti pada taraf *basic skill* tapi hingga *high order thinking*.

Selanjutnya kepada kepala sekolah dasar di Tana Tidung diharapkan dapat menyusun kurikulum di satuan pendidikan yang dipimpinnya dengan memberikan ruang yang cukup dalam pengembangan

materi pembelajaran berintegrasi dengan budaya dan lingkungan lokal.

Lebih lanjut diharapkan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Tana Tidung agar dapat memberikan fasilitas dan bimbingan dalam mengidentifikasi kearifan lokal yang belum terdokumentasikan secara komprehensif hingga kini. Pendokumentasian terhadap kearifan lokal dapat dilakukan melalui penelitian lanjutan. Dengan adanya kearifan lokal yang teridentifikasi dan divalidasi tersebut maka diharapkan memudahkan guru menggunakannya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Fauzan. 2004. *Pembelajaran Topik Perkalian Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. Jurnal Pendidikan. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Anderson, Lorin W. dan David R Krathwohl, ed. 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc
- Astuti, Anggraeni & Leonard. 2012. *Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan

- MIPA. Jakarta: Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI. 2012.
- Bloom, Benjamin S. 1979. *Taxonomy of Educational Objectives: Book 1 Cognitive Domain*. London: Longman Group.
- Desita, Yuni. 2015. *Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika: studi eksperimen pada siswa kelas VI Sekolah dasar se-kota Nanga Bulik Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah*. Jakarta, PPs UNJ.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Duffy, Judy Lever dan Jean B. McDonald. 2011. *Teaching and Learning with Technology*. Boston: Pearson Education.
- Ignas. *Powerpoint 2013 untuk Presentasi Kreatif dengan Multimedia dan Animasi*. 2014. Semarang, Andi.
- Marfai, Muh Aris. 2013. *Pengantar Etika Lingkungan dan Kearifan Lokal*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nevid, S Jeffrey. 2012. *Essentials of Psychology: Concepts and Applications*. Canada: Wadsworth Cengage Learning.
- Nuraeni, Henni G. dan Muhammad Alfian. 2012. *Studi Budaya di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Schunk, H. Dale; Paul R. Pintrich; dan Judith L. Meece. 2010. *Motivation in Education: Theory, Research, and Application*. United States of Amerika: Pearson Education.
- Sukayati & Agus Suharjana. 2009. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika dalam Pembelajaran di SD*. Modul Matematika SD Program Bermutu Yogyakarta: P4TK.
- Santrock, John W. 2006. *Educational Psychology: Classroom Update: Preparing For Practice*. New York: McGraw-Hill.
- Wiggins, Grant & Jay McTighe, 2012. *Understanding by Design*. Terjemahan. Jakarta: Indeks.