



Pengaruh Penggunaan Media Headbelt terhadap Hasil Belajar Materi Keragaman Suku Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas IV SDIT Ahmad Yani Kota Malang

*Iftakul Kalimatul Jannah¹, *Citra Anugrahwati², Shirly Rizky Kusumaningrum³,
Radeni Sukma Indra Dewi⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Indonesia
E-mail: iftakul88@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-11-22 Revised: 2022-12-20 Published: 2023-01-01 Keywords: <i>Media;</i> <i>Headbelt;</i> <i>Cultural Ethnic;</i> <i>Social.</i>	The purpose of this study was to determine the effect of using of Media Headbelt on learning outcomes in ethnic and cultural diversity in Indonesia at fourth grade students of SDIT Ahmad Yani Malang City. The method in this study uses Pre Experiment where there is no full control on the research variables and there is no comparison group. The learning outcomes research instrument uses a validated test. The treatment given is the use of Headbelt media in ethnic diversity learning, then data analysis using a paired t test sample difference test with SPSS version 26.0 software. The results of the sig value show $0.001 < 0.05$, so that the results of the pretest and posttest learning outcomes of fourth grade students of SDIT Ahmad Yani on learning material for the diversity of Indonesian ethnic groups there is a significant increase before and after being given learning treatment using headbelt development media, so the media headbelt is proven to make a significant contribution to student learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-11-22 Direvisi: 2022-12-20 Dipublikasi: 2023-01-01 Kata kunci: <i>Media;</i> <i>Headbelt;</i> <i>Suku Budaya;</i> <i>IPS.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media <i>Headbelt</i> terhadap hasil belajar materi keragaman suku budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDIT Ahmad Yani Kota Malang. Metode dalam penelitian ini menggunakan <i>Pre Eksperiment</i> dimana tidak adanya kontrol penuh pada variabel penelitian dan tidak adanya kelompok pembanding. Instrumen penelitian hasil belajar menggunakan tes yang telah divalidasi. Perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media <i>headbelt</i> dalam pembelajaran keragaman suku bangsa, kemudian analisis data menggunakan uji beda sampel paired t test dengan software SPSS versi 26.0. Hasil nilai sig menunjukan $0.001 < 0,05$, maka dengan begitu hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa kelas IV SDIT Ahmad Yani pada materi pembelajaran keragaman suku budaya Indonesia terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pengembangan <i>headbelt</i> , dengan begitu media <i>headbelt</i> terbukti memberikan kontribusi signifikan pada hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang panjang secara struktur yang dilakukan melalui proses desain dan pengorganisasian sedemikian rupa dengan maksud meraih peningkatan, perbaikan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang (Maunah, 2009). Proses pendidikan sendiri tidak akan lepas dengan karakter dimana pendidikan karakter menjadi hal yang serius untuk diperhatikan dalam pendidikan Indonesia. Hal ini dikemukakan oleh salah satu profesor universitas UPI Bandung dalam (Budimansyah, 2012) dijelaskan bahwa pendidikan karakter di Indonesia masih mengalami kegagalan, hal tersebut dikarenakan fokus sekolah yang hanya sampai dalam tahapan penyampaian menjadi manusia bermoral belum sampai pada tahapan menerapkan pendidikan karakter di kehidupan sehari-hari secara

continue. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan (Faiz & Kurniawaty, 2020) hasil penelitian mengemukakan bahwa stake holder sekolah masih kurang memahami konsep pendidikan karakter dengan peraturan pendidikan yang ada. Pendidikan karakter sendiri berarti melakukan pemberian informasi sampai proses penanaman nilai moral yang mencakup pengetahuan, kesadaran, dan kemampuan berperilaku sesuai dengan nilai yang baik (Tannir & Al-Hroub, 2013).

Pendidikan karakter di Indonesia terdapat 18 karakter (Zubaedi, 2015), salah satu karakter yang ada adalah toleransi, dimana bangsa Indonesia dihadapkan dengan berbagai keragaman suku bangsa, maka karakter ini menjadi salah satu karakter yang perlu dikuatkan pada setiap individu di Indonesia. Toleransi merupakan sebuah sikap yang dapat mewujudkan

kerukunan di tengah perbedaan seperti suku, agama, ras dan budaya (Hoge, 2002), lebih lanjut dijelaskan karakter merupakan kesadaran dalam bersikap melakukan penerimaan setiap perbedaan dengan orang lain. Tentunya pendidikan karakter toleransi bisa dilakukan dari sejak usia dini baik di lingkungan terkecil yakni keluarga (Aryani & Wilyanita, 2022), sehingga bisa diintegrasikan dengan pembelajaran saat berada di sekolah terkait dengan wawasan kebangsaan baik intra/ekstrakurikuler (Hidayatullah 1960-, 2010). Selaras dengan pendapat ahli yang telah dikemukakan pada kenyataannya memang pendidikan karakter di Indonesia masih mengalami kekurangan, beberapa penelitian terbaru mengemukakan hal tersebut diantaranya oleh penelitian (Sari et al., 2020) dimana hasil wawancara yang dilakukan memberikan gambaran dari 37 siswa hanya 10 atau sekitar 30% yang memiliki karakter toleransi pada siswa kelas IV SDN Karangsembung 01 pada tahun 2020. Sedangkan penelitian (Nurhidayah et al., 2017) dimana hasil belajar siswa terkait dengan materi keragaman suku bangsa mendapatkan hasil yang kurang memuaskan karena guru cenderung kurang menarik dalam melakukan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dimana media menjadi sebuah jembatan komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik (Abi Hamid et al., 2020), media pembelajaran juga memberikan banyak manfaat dalam proses belajar yaitu membantu pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu, dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Abi Hamid et al., 2020). Karakteristik media yang baik dalam pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Fun learning adalah salah satu metode pembelajaran yang sering dipakai karena cocok dengan karakteristik anak usia SD. Pembelajaran ini lebih mengarah pada pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya pembelajaran monoton saja sehingga peserta didik akan cepat merasa bosan dalam belajar. Metode joyfull learning atau fun learning adalah metode pembelajaran yang lebih terfokus pada pengembangan minat serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam belajar mengajar, sehingga pembelajaran jauh lebih menyenangkan (Salirawati, 2018). Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Salirawati, 2018).

Berdasarkan kajian literatur maka dalam penelitian ini akan dilakukan studi eksperimen terkait dengan penggunaan media headbelt yakni media yang digunakan di atas kepala dengan menggunakan tulisan suku bangsa di Indonesia yang mana media tersebut di susun oleh siswa sendiri secara langsung, sehingga siswa bisa mengidentifikasi suku yang bangsa yang ada pada temanya, media tersebut di anggap memiliki komponen fun learning dimana peserta didik berani mencoba, mengemukakan ide, mengemukakan pendapat dan berperan dalam penyusunan, sehingga sangat perlu untuk mengetahui pengaruh yang diberikan media headbelt pada hasil belajar pada materi keragaman suku budaya di Indonesia pada siswa kelas IV di SDIT AHMAD YANI Malang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Pre Eksperiment dimana tidak adanya kontrol penuh pada variabel penelitian dan tidak adanya kelompok pembanding. Subjek penelitian ini adalah menggunakan purposive sampling yang mana peneliti memilih sampel dikarenakan tujuan tertentu yakni dimana materi keragaman suku bangsa ada pada kelas IV dan keterbatasan waktu sehingga hanya di ambil pada satu rombongan kelas saja, sedangkan instrumen penelitian hasil belajar menggunakan tes yang telah divalidasi. Perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media headbelt dalam pembelajaran keragaman suku bangsa, kemudian analisis data menggunakan uji beda sampel paired t test dengan software SPSS versi 26.0.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan dengan melakukan pretest dan posttest pada hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa Indonesia. Berikut analisis deskripsi data penelitian.

Tabel 1. Hasil deskriptif data

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	40.00	90.00	66.5833	14.13265
posttest	24	35.00	100.00	73.5417	14.99849
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa perbedaan mean pretest dan posttest memiliki range nilai sebesar 7 poin. Untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peneliti

melakukan uji statistik paired sample t test dengan uji prasyarat normalitas. Berikut hasil uji normalitas dengan uji Shapiro wilk test.

Tabel 2. Hasil Uji Shapiro Wilk

Shapiro Wilk			
	Statistic	dF	Sig
Pretest	.953	24	.315
Posttest	.960	24	.448

Berdasarkan hasil tabel 2 dapat terlihat bahwa nilai sig pada hasil uji normalitas Shapiro wilk pada data pretest dan posttest memiliki nilai > 0.05 , maka data dapat dinyatakan memenuhi syarat normalitas dan dapat dilakukan uji lebih lanjut pada uji beda mean paired sample t test. Berikut hasil yang diperoleh peneliti:

Tabel 3. Hasil Uji Paired T Test

Pair 1 pre-post	
Mean	-6.95
std	9.34
Std err	9.34
lower	10.90
upper	3.01
t	3.64
df	23

Berdasarkan hasil uji paired sample t test pada tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai sig menunjukan $0.001 < 0,05$, maka dengan begitu hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa kelas IV SDIT Ahmad Yani pada materi pembelajaran keragaman suku budaya Indonesia terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pengembangan headbelt, dengan begitu media headbelt terbukti memberikan kontribusi signifikan pada hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Pengembangan dan penggunaan media terbukti memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa terkait dengan keberagaman suku budaya pada tingkat sekolah dasar. Penelitian menggunakan media dengan memberikan bentuk uji efektifitas media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar siswa secara langsung dengan media boneka memberikan hasil belajar yang meningkat pada Sekolah Dasar Negeri Jepatior dimana tingkat hasil belajar meningkatkan rata-rata sebesar 72,9 sedangkan pada kelompok kontrol mendapat nilai rata-rata 61,7

(Febnatasari, 2018). Dalam pembelajaran di kelas selain metode pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi atau informasi dari guru kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk merangsang minat siswa sehingga motivasi belajar siswa diharapkan meningkat. Media pembelajaran bisa berupa media audio, visual media, atau video. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disampaikan.

Hasil peningkatan pada pembelajaran keragaman suku budaya di Indonesia dapat meningkat karena siswa dirasa lebih termotivasi dalam mengikuti dengan aktif dalam pembelajaran, siswa merasa senang dan tertarik dengan materi, sesuai dengan hasil kajian literatur (Febrita & Ulfah, 2019) yang mengemukakan bahwa melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa, tentu saja media yang digunakan dalam proses untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pembelajaran juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Selain itu memang penggunaan media headbelt mampu memberikan ketertarikan terhadap proses pembelajaran dimana salah satu indikator meningkatnya motivasi belajar siswa adalah meningkatnya ketertarikan pada pembelajaran dimana disini peran media menjadi penting untuk diperhatikan (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Penggunaan headbelt dengan memberikan nama suku, foto dan peta letak asal suku yang dilakukan peneliti memberikan partisipasi aktif siswa dalam belajar IPS materi keberagaman suku budaya di Indonesia, dengan begitu pembelajaran menjadi menyenangkan, kemudian melakukan pembelajaran Student Center. Pembelajaran headbelt dilakukan dengan tahap awal siswa membuat headbelt dengan bertuliskan nama suku di provinsi yang sudah ditentukan oleh guru, kemudian siswa memakai headbelt selama pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa bersama guru mencari suku pada headbeltnya pada peta yang sudah disediakan guru, dengan bantuan stik siswa harus meletakkan stiknya pada

provinsi yang sesuai dengan suku pada headbelt nya. Berikut gambar penggunaan media headbelt yang dilakukan siswa dalam pembelajaran suku budaya di Indonesia. Tujuan pembelajaran ini siswa mampu megenal suku beserta asal provinsinya, sehingga siswa dapat belajar menyenangkan melalui media yang menarik. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran menyenangkan dimana siswa mampu mengekspresikan dirinya, bersifat rileks serta relevan dengan materi (Rose & Nicholl, 1997). Menurut Rusman (Rusman, 2011), pembelajaran menyenangkan (joyful instruction) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan memiliki pola hubungan yang baik antara guru dan anak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan headbelt yang terpasang gambar, nama suku dan maps tentang materi keberagaman suku budaya di Indonesia mampu memberikan pembelajaran yang efektif, menyenangkan serta menarik sehingga memotivasi siswa dan hasil uji beda mean pretest dan posttest memberikan jawaban bahwa penggunaan media headbelt secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sdit Ahmad Yani pada materi keragaman suku budaya di Indonesia.

B. Saran

Saran penelitian selanjutnya dalam dilakukan pada lingkup yang lebih luas dan menggunakan kelompok kontrol untuk dapat memberikan validitas yang lebih tinggi pada hasil penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aryani, N., & Wilyanita, N. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Terintegrasi Pembelajaran Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Toleransi Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4653-4660.
<https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i5.23>

39

- Budimansyah, D. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Karakter Seri Pembinaan Profesionalisme Guru*. Widya Aksara Press.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 155-164.
- Febnatasari, J. (2018). Keefektifan Media Bonus (Boneka Nusantara) Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Jepatlor. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HIMA DAN PRODI PGSD 2017*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812*(2019), 181-188.
- Hidayatullah 1960-, M. F. (Muhammad F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa / M. Furqon Hidayatullah*. Yuma Pustaka.
- Hoge, J. D. (2002). Character Education, Citizenship Education, And The Social Studies. *The Social Studies*, 93(3), 103-108.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Maunah, B. (2009). *Peer Review Buku Landasan Pendidikan*.
- Nurhidayah, R. S., Kurnia, D., & Sudin, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya*, 2(1), 2051-2060.
- Rose, C., & Nicholl, M. J. (1997). *Accelerated Learning For The 21st Century*. Dell Publishing.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*.

- Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Bumi Aksara.
- Sari, M. Z., Fitriyani, Y., & Amalia, D. (2020). Analisis Bahan Ajar Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Dalam Implementasi Karakter Toleransi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 382. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2824>
- Tannir, A., & Al-Hroub, A. (2013). Effects Of Character Education On The Self-Esteem Of Intellectually Able And Less Able Elementary Students In Kuwait. *International Journal Of Special Education*, 28(2), 47–59.
- Zubaedi, M. A. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media.