

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Semua hal tersebut tertuang dalam Standar Nasional Pendidikan yang bertujuan untuk menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>1</sup>

Tujuan pendidikan nasional ini dapat tercapai melalui peningkatan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu menanamkan makna belajar agar hasil belajar peserta didik dapat bermanfaat bagi

---

<sup>1</sup> Depdiknas, 'Undang-Undang No. 20 Tahun 2003', *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, 2002, p.4.

kehidupannya di masa sekarang dan di masa yang akan datang. Karena pendidikan yang berkualitas merupakan sebuah kekuatan yang dapat mengubah dan menentukan masa depan bangsa. Namun, sampai saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini disebabkan oleh beberapa permasalahan. Permasalahan yang sering terjadi yaitu sarana dan prasarana pendidikan yang tidak merata menjadi sebuah permasalahan yang cukup signifikan terutama di sekolah-sekolah pada daerah terpencil. Guru yang kurang kreatif dan inovatif dalam merencanakan pembelajaran juga menjadi faktor rendahnya kualitas pendidikan. Terkadang guru kurang memberikan perhatian kepada peserta didik terutama peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Peserta didik kurang mendapatkan pembelajaran yang bermakna karena kurang tersedianya fasilitas seperti media pembelajaran yang ada di sekolah. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadikan belajar di sekolah hanya sebagai pelaksanaan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Namun, tidak memaknai bahwa pembelajaran yang ada di sekolah harus ditanamkan juga pada kehidupan sehari-hari. Padahal kurikulum yang ada sekarang yaitu kurikulum merdeka menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar.

Kurikulum merdeka yang dicanangkan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk mengembangkan kurikulumnya sendiri. Hal ini memberikan peluang bagi sekolah untuk menanamkan nilai-nilai toleransi pada siswa melalui berbagai kegiatan dan materi pembelajaran. Toleransi merupakan sikap saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di antara manusia. Sikap toleransi sangat penting ditanamkan sejak dini, terutama pada siswa sekolah dasar. Salah satu cara untuk menanamkan sikap toleransi siswa ini yaitu dengan memberikan pemahaman pentingnya toleransi pada

pembelajaran di sekolah yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Jika sebelumnya pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dibelajarkan terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Buku guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS, jadi IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda bab/topik (tidak terintegrasi). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial yang menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pada pembelajaran IPAS sendiri di kelas IV guru memiliki teknis tersendiri yakni pembelajaran IPAS berlangsung digabungkan dalam 1 persemester yaitu dengan cara adanya pembelajaran IPA dan IPS persemesternya. Berbeda dengan tahun yang sebelumnya yaitu antara IPA dan IPS dipisahkan tidak dicampurkan, dengan cara semester 1 mata pelajaran IPA dan semester 2 mata pelajaran IPS.

Fokus pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), sikap dan nilai (*attitude and values*), serta keterampilan (*skill*) yang akan membantu peserta didik mampu memahami lingkungan sosialnya dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah sosial, maupun mengambil keputusan serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dilakukan guna membangun berbagai aspek yang menjadi tujuan pembelajaran IPS tersebut. Guru yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pendidikan efektif kepada peserta didik secara maksimal dengan menekankan pada penanaman sikap dan nilai yang berkarakter. Integrasi

pembelajaran IPS dengan pendidikan karakter bertujuan agar pengamalan nilai moral dapat dicapai peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS dituntut membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Dalam pembelajaran IPS guru harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menanamkan pendidikan karakter. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik tidak jenuh saat belajar dan memudahkan peserta didik saat belajar serta memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru serta beberapa peserta didik kelas IV SDN Ciracas 11, didapatkan informasi bahwa sebagian besar peserta didik masih belum dapat memaknai pembelajaran IPAS ini dalam kehidupan sehari-hari. Terlihat pada saat peneliti melakukan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM). Peneliti melakukan observasi langsung dan hasil yang didapatkan yaitu masih banyak siswa yang kurang memiliki sikap toleransi, contohnya seperti mengejek temannya yang dianggap berbeda suku maupun agama. Salah satunya adalah ada peserta didik yang berasal dari suku ambon, siswa ini berkulit hitam dan beragama yang menjadi minoritas di sekolah tersebut yaitu agama kristen. Peserta didik ini kerap kali mendapat perlakuan yang berbeda oleh teman-temannya. Siswa tersebut sering dijadikan objek lelucon dan bahkan mendapatkan julukan/panggilan yang berbeda oleh teman-temannya, seperti "ambon". Permasalahan ini terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Pada proses pembelajaran pun guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar beberapa budaya Indonesia yang berasal dari buku atau *power point*.

Kegiatan pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif karena peserta didik hanya menyimak dan tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik bosan dan mempengaruhi minat dan motivasinya sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi siswa dan tidak diterapkan di kehidupan sehari-harinya. Sebagai solusi dalam permasalahan media pembelajaran yang monoton guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda yaitu berupa *flashcard* yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* ini juga dapat meningkatkan minat, motivasi dan keaktifan peserta didik di kelas sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran berupa *flashcard* ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menunjang pembelajaran aktif dan menyenangkan. Media ini dirancang dengan *design* yang menarik yaitu berupa kartu sehingga peserta didik akan merasakan suasana belajar yang baru. Jika sebelumnya peserta didik hanya menggunakan buku paket sekolah sebagai sumber belajar, dengan adanya media *flashcard* ini peserta didik dapat belajar dengan hal yang baru.

Pengembangan *flashcard* yang akan dirancang untuk keperluan pembelajaran peserta didik kelas IV SDN Ciracas 11 adalah *flashcard* BUNDO berbasis menanamkan sikap toleransi. Media *flashcard* ini akan dikembangkan dengan memuat informasi beberapa budaya Indonesia. Selain itu, *flashcard* ini juga tidak hanya sebuah kartu melainkan peserta didik dapat bermain tebak-tebakan dari kartu ini. Karena *flashcard* ini memiliki *design* bagian depan dan belakang yang berbeda sehingga peserta didik dapat menggunakan media ini sebagai media yang interaktif. Hal ini menjadi perbedaan antara *flashcard* ini dengan *flashcard* yang ada di pasaran.

Kelebihan media pembelajaran *flashcard* ini dengan media *flashcard* lain yaitu terletak pada ukuran dan isinya. *Flashcard* yang biasanya ditemui yaitu berukuran 8 x 12 cm serta hanya berisi satu jenis budaya dalam satu seri, misalnya pakaian adat. Oleh karena itu, *flashcard* yang akan dikembangkan ini memiliki ukuran yang sedikit lebih besar yaitu 10 x 15 cm. Hal ini ditujukan agar siswa dapat melihat ilustrasi dengan baik dan jelas karena *flashcard* ini memiliki keunggulan yaitu memasukkan beberapa unsur kebudayaan dalam satu provinsi hanya dengan 1 kartu seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, dan lagu daerah. Selain itu, pada bagian sudut setiap kartu akan ada *QR Code* yang dapat di scan menggunakan *smartphone* untuk mendengarkan lagu dari daerah tersebut. Sehingga siswa dapat lebih praktis dan efisien dalam menggunakannya.

Guru dapat menggunakan media *flashcard* BUNDO ini untuk menanamkan sikap toleransi peserta didik karena mereka akan memahami bahwa Indonesia kaya akan budaya yang berbeda dan harus saling menghargai atas perbedaan tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini juga dapat memotivasi peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan menghilangkan rasa jenuh saat belajar serta dapat menanamkan pendidikan karakter pada peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran *flashcard* dilakukan oleh Wilujeng Dewi Latiifah Hasan, Hanif Istiani, dan Fida Chasanatun dengan judul Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal dengan bertujuan untuk menerapkan media belajar *flashcard* berbasis kearifan lokal yang dapat meningkatkan minat belajar yang berpengaruh langsung terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 1 Dawuhan, Kecamatan Trenggalek. Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan

diperoleh hasil bahwa 90% siswa yang sudah mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).<sup>2</sup>

Hasil penelitian berikutnya yaitu yang dilakukan oleh Eka Sapta Melli Yanti, Donni Pestalozi, dan Andri Valen dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Contextual Learning* Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 83 Lubuklinggau. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pengembangan media *flashcard* berbasis *Contextual Learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 83 Lubuklinggau dan menghasilkan media *flashcard* berbasis *Contextual Learning* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 83 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis *Contextual Learning* memiliki peningkatan yang baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.<sup>3</sup>

Berikutnya, pada penelitian yang dilakukan oleh Linda Zakiah tentang Pengembangan Buku Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Sosial Siswa Sekolah Dasar Di DKI Jakarta menunjukkan bahwa nilai N-Gain yang diperoleh berada dalam kategori sedang. Hal ini terjadi karena perubahan sikap memerlukan waktu dan proses internalisasi yang lebih panjang dibandingkan dengan peningkatan pengetahuan kognitif.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Vivi Andalusia Dewi, Desi Eka Pratiwi, dan Anna Rosyanti dengan judul Pengembangan Media *Flashcard* Dalam Papan *Dart* Untuk Menanamkan Jiwa Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media sederhana dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas,

---

<sup>2</sup> Wilujeng Dewi and others, 'Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Melalui Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal', *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 21.2 (2023), 759–71.

<sup>3</sup> Eka Yanti, 'Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Kontekstual Learning Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 83 Lubuklinggau', *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2.3 (2022), 26–35.

dibuat dalam bentuk *flashcard*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dalam papan *dart* dapat dikembangkan terhadap pembelajaran PKn pada materi Penanaman Jiwa Nasionalisme siswa Sekolah Dasar dapat dan sangat layak digunakan.<sup>4</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas, media pembelajaran *flashcard* tidak hanya dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi juga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Inovasi yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan peneliti sebelumnya yaitu *flashcard* BUNDO (Budaya Indonesia) berupa kartu yang menggabungkan dua unsur yakni konvensional dan digital, sehingga dalam penggunaannya harus menggunakan *smartphone* untuk *scan* QR Code lagu daerah yang ada di setiap kartu. Hal ini dapat dilakukan bersama dengan guru di kelas dan didengarka melalui speaker di kelas sehingga siswa dapat mendengarkan bersama-sama pada saat *ice breaking*. Peserta didik diajak untuk membuat kelompok untuk membagi di setiap pulau yang ada di Indonesia, kemudian peserta didik mengambil kartu sesuai nama pulau yang didapatkan dan menyelesaikan tantangan atau pertanyaan yang ada dalam kartu tersebut. Kelompok yang telah menyelesaikan misi diperbolehkan menukar kartu pada kelompok lain untuk memaksimalkan poin yang didapatkan.. Pada *flashcard* ini peneliti menggunakan gambar dan item yang ramah di mata anak-anak dengan gambar berbentuk kartun menarik sehingga dapat menarik peserta didik untuk menggunakannya ataupun memainkannya pada saat pembelajaran. Selain itu, tujuan dari pengembangan media ini juga menjadi salah satu keterbaharuan karena peneliti akan merancang media ini dengan tujuan menanamkan sikap toleransi peserta didik terhadap perbedaan budaya di Indonesia.

---

<sup>4</sup> Andalusia Dewi, Vivi, Eka Pratiwi, Desi, and Anna Roosyanti, 'Pengembangan Media Flashcard Dalam Papan Dart Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5.1 (2021), 12–19.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development (RnD)* yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* ‘BUNDO’ (Budaya Indonesia) Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan selama ini masih monoton dan membosankan
2. Sikap toleransi siswa masih rendah terhadap teman sebayanya
3. Proses pembelajaran IPA yang kurang menyenangkan dan interaktif
4. Pembelajaran IPAS di sekolah yang masih belum diimplementasikan siswa pada kehidupan sehari-hari
5. *Flashcard* yang ada di pasaran saat ini masih terbatas (belum lengkap dan interaktif)
6. *Flashcard* BUNDO (Budaya Indonesia) untuk menanamkan sikap toleransi masih belum banyak yang mengembangkan

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini membatasi masalah yang diteliti yaitu:

1. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Media yang dikembangkan berupa *flashcard* dan mengacu pada mata pelajaran IPAS materi budaya Indonesia yaitu rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, dan tarian daerah.
3. Pengujian kelayakan produk hanya meliputi 3 ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) dan uji peningkatan menggunakan N-Gain.

4. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* BUNDO "Budaya Indonesia" untuk menanamkan sikap toleransi siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran *flashcard* BUNDO "Budaya Indonesia" untuk menanamkan sikap toleransi siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana peningkatan media pembelajaran *flashcard* BUNDO "Budaya Indonesia" untuk menanamkan sikap toleransi siswa kelas IV sekolah dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, antara lain:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran IPAS yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dengan perkembangan peserta didik dan menyesuaikan dengan zaman dan kurikulum.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Hasil dikembangkan dalam bentuk *flashcard* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Sebagai upaya aktif untuk

mengembangkan proses pembelajaran yang fleksibel dan memungkinkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa produk media *flashcard* dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu saat mengajar mengenai budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar agar menjadi aktif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran alternatif yang tepat untuk memotivasi guru dalam perkembangan zaman.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan pengetahuan dan memberi informasi kepada peserta didik pada media yang dikembangkan. Selain itu, juga dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media yang lainnya.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan *flashcard* ini dapat menjadi inspirasi dan referensi selanjutnya, sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik dan bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.