

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan esensial peserta didik, termasuk dalam menanamkan pemahaman tentang kekayaan dan keberagaman budaya bangsa¹. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan sikap, nilai, dan karakter sosial. Oleh karena itu, pembelajaran perlu diarahkan tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai sosial seperti sikap saling menghargai, toleransi, dan kepedulian terhadap keberagaman atau perbedaan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman keberagaman budaya sekaligus membangun sikap toleransi adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS di sekolah dasar dirancang untuk membantu peserta didik memahami kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan masyarakat Indonesia yang majemuk. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu mengenal berbagai bentuk keberagaman budaya, adat istiadat, suku bangsa, dan kebiasaan masyarakat, serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, IPS tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan sikap sosial dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, dalam praktiknya masih dijumpai berbagai bentuk perilaku peserta didik yang menunjukkan belum optimalnya sikap toleransi terhadap keberagaman. Sebagian peserta didik masih cenderung memilih teman berdasarkan kesamaan latar belakang, kurang menghargai perbedaan pendapat, serta belum terbiasa bekerja sama dengan teman yang memiliki karakter atau budaya berbeda. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

¹ M. Nawir et al., "Literasi Budaya Sebagai Kecakapan Hidup Bagi Siswa di Tingkat Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 2 (2025), hlm. 213–223.

pemahaman mengenai keberagaman budaya belum sepenuhnya diinternalisasikan menjadi sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga perlu memberikan pengalaman belajar yang mampu menanamkan nilai saling menghargai, menghormati perbedaan, dan hidup berdampingan secara harmonis.

Penguatan pemahaman terhadap keberagaman budaya juga sejalan dengan Gerakan Literasi Nasional sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui peningkatan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21 dengan melibatkan partisipasi seluruh warga negara Indonesia². Gerakan Literasi Nasional mengembangkan enam jenis literasi, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan, yang dikembangkan melalui tiga ranah, yakni keluarga (Gerakan Literasi Keluarga), sekolah (Gerakan Literasi Sekolah), dan masyarakat (Gerakan Literasi Masyarakat). Dalam konteks pendidikan formal, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya memiliki budaya belajar sepanjang hayat melalui pelibatan seluruh pemangku kepentingan³. Salah satu bentuk implementasi literasi yang relevan dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah literasi budaya dan kewargaan. Literasi ini penting ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu mengenal, memahami, dan menghargai keberagaman budaya Indonesia sebagai identitas nasional. Pendidikan budaya di sekolah dasar tidak hanya berfungsi untuk memperkenalkan keragaman budaya, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai toleransi, saling menghormati, dan hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang plural. Di tengah arus globalisasi yang semakin pesat, pendidikan budaya berperan sebagai benteng pertahanan identitas

²Koesoema et al., *Pedoman Penilaian dan Evaluasi Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm. 1.

³Setiawan et al., *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).

nasional sekaligus sebagai filter terhadap pengaruh budaya asing, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut guru untuk tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital. Perubahan ekosistem pendidikan ini menuntut inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi, konteks nyata, dan kebutuhan belajar siswa. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% dari populasi menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat terkoneksi internet⁴. Kondisi ini membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, dan sesuai dengan karakter serta kebutuhan generasi sekarang.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri Manggarai 03, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam materi keberagaman budaya masih terbatas. Media yang digunakan umumnya masih didominasi dan berfokus pada penyajian visual dan penyampaian informasi secara satu arah, serta belum sepenuhnya mengaitkan materi budaya dengan pengalaman nyata siswa. Hal ini berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah dan pembelajaran belum optimal dalam membangun sikap menghargai dan toleransi terhadap keberagaman. Terdapat peserta didik yang kurang menghargai pendapat teman saat berdiskusi, cenderung memilih kelompok pertemanan tertentu, serta belum menunjukkan sikap saling menghormati secara konsisten ketika berinteraksi dengan teman yang memiliki karakter berbeda. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran belum optimal dalam menumbuhkan sikap toleransi sebagai salah satu tujuan pembelajaran IPS. Guru juga menggunakan aktivitas

⁴Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, *Profil Pengguna Internet Indonesia 2023* (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023)

menggunting dan menempel gambar sebagai media pembelajaran. Meskipun kegiatan tersebut menarik perhatian peserta didik, fokus mereka lebih tertuju pada penyelesaian tugas dibandingkan memahami makna keberagaman budaya dan pentingnya sikap toleransi, akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan belum optimal dalam menanamkan nilai-nilai toleransi.

Hasil studi pendahuluan juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media digital yang memuat gambar, video, audio, dan kuis interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi digital sekaligus menghubungkan materi keberagaman budaya dengan pengalaman nyata peserta didik. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya, tetapi juga mendorong terbentuknya sikap toleransi melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mudah dikembangkan guru, mudah diakses peserta didik, serta mampu mengintegrasikan berbagai bentuk konten multimedia. Salah satu alternatif media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Glide Apps*. *Glide Apps* merupakan platform pengembangan aplikasi yang tidak memerlukan kemampuan pemrograman sehingga mudah digunakan oleh guru. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif yang dapat diakses melalui telepon pintar maupun komputer.

Pengembangan media ini dipadukan dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*). Pendekatan kontekstual menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa. Melalui prinsip-prinsip CTL seperti konstruktivisme, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik, siswa dapat lebih mudah memahami materi budaya karena dikaitkan langsung dengan

kehidupan sehari-hari mereka⁵. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep keberagaman budaya secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Glide Apps* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Rahmawati dan Julianto dengan judul Pengembangan Aplikasi Glide sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa aplikasi berbasis *Glide Apps* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo tersebut menunjukkan bahwa tanggapan guru terhadap media *Glide Apps* sangat positif karena media ini praktis, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21⁶. Temuan serupa juga diperkuat oleh penelitian Ira Octa Agustiani, Hermansyah, dan Mega Prasriham berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Materi Kekayaan Budaya di SD Negeri 6 Palembang. Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Glide yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi kekayaan budaya lokal. Melalui integrasi unsur kearifan lokal dan fitur interaktif Glide, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa⁷.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar atau pemahaman materi. Penelitian yang mengintegrasikan *Glide Apps* dengan pendekatan kontekstual pada materi keberagaman budaya sebagai media

⁵ Choi Chi Hyun et al., "Implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) to Improve the Concept and Practice of Love for Faith-Learning Integration," *International Journal of Control and Automation*, Vol. 13, No. 1 (2020), hlm. 365-383.

⁶ Desi Rahmawati dan Julianto, "Pengembangan Aplikasi Glide sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 1 (2023), hlm.1-10.

⁷ Ira Octa Agustiani, Hermansyah, dan Mega Prasrihamni, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang pada Materi Kekayaan Budaya di SD Negeri 6 Palembang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 02 (2025), hlm. 211-225.

pembelajaran di sekolah dasar masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak media yang secara khusus dirancang untuk menghubungkan materi keberagaman budaya dengan pengalaman nyata peserta didik sebagai upaya mendukung pembentukan sikap toleransi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran keberagaman budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual dalam membangun sikap toleransi peserta didik kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran digital yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam memahami keberagaman budaya sekaligus mendukung pembentukan sikap toleransi.

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan serta uji kelayakan media pembelajaran berbasis *Glide Apps*. Penelitian belum mengkaji perubahan sikap toleransi peserta didik secara mendalam melalui pengamatan jangka panjang, sehingga aspek tersebut menjadi salah satu keterbatasan penelitian dan dapat menjadi rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan mendasar dalam pembelajaran budaya di sekolah dasar.

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya masih terbatas sehingga pembelajaran cenderung bersifat teoritis.
2. Media pembelajaran digital yang kontekstual dan interaktif masih terbatas, sehingga kurang mengaitkan materi keberagaman budaya dengan pengalaman nyata siswa serta mendukung pembentukan sikap toleransi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Glide Apps* berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada upaya membangun sikap toleransi siswa kelas V sekolah dasar melalui penggunaan media yang dikembangkan. Penelitian akan dilaksanakan di SDN Manggarai 03 dengan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek penelitian.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil analisis (studi pendahuluan) dalam pengembangan media pembelajaran keberagaman budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual di kelas V SD?
2. Bagaimana desain dari pengembangan media pembelajaran keberagaman budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual di kelas V sekolah dasar?
3. Apakah kelayakan media pembelajaran keberagaman budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual di kelas V sekolah dasar menurut penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil dari penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Glide Apps* yang dipadukan dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

pada materi keberagaman budaya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi teoretis dalam pengembangan pembelajaran IPS yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap toleransi siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai para pembacanya.

a. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar melalui penyajian materi budaya yang interaktif dan kontekstual, serta membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia serta menumbuhkan sikap menghargai dan toleransi terhadap perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah diimplementasikan tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus, sekaligus menjadi contoh penerapan pendekatan CTL berbasis digital dalam upaya membangun sikap toleransi siswa melalui pembelajaran keberagaman budaya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Glide Apps* atau platform digital serupa pada mata pelajaran maupun materi yang berbeda. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman materi dan sikap toleransi siswa sekolah dasar.