BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dianggap sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta potensi individu agar dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Good dalam (M. Anwar, 2017, hal. 22) mendeskripsikan pendidikan menentukan kehidupan manusia karena terjadinya proses interaksi antara kecerdasan, perhatian serta pengalaman yang dibuktikan dalam perilaku, kebiasaa. Hal tersebut sejalan dengan Thompson (M. Anwar, 2017, hal. 22) berpandangan pendidikan sebagai suatu perubahan yang melekat dalam tingkah laku, pikiran dan sikap karena pengaruh lingkungannya. Pendidikan di Indonesia berlandas tumpu pada pasal 31 UUD 1945 membahas seluruh rakyat Indonesia wajib untuk mendapatkan pendidikan yang difasilitasi oleh pemerintah yang mampu dijangkau oleh seluruh rakyat Indonesia. Kemudian pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai, menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengemukakan tujuan pendidikan sebagai berikut:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan adanya tujuan pendidikan di lingkungan masyarakat, maka akan mempunyai pengalaman pembelajaran yang bermakna sehingga akan menciptakan hal positif pada perkembangan dan pertumbuhannya (Ujud et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan dan pembelajaran berkaitan erat dalam proses mencapai tujuannya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan di dalamnya terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, kemampuan, pemahaman, maupun sikap baru melalui pengalaman langsung atau melalui pemberian instruksi. Wardana & Ahdar Djamaluddin (2021,

Ade Nursamsy Wijaya, 2025
PENGARUH MEDIA KERETA BUDAYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP KEBERAGAMAN BUDAYA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hal. 13) berpendapat pembelajaran adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan pendidik dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung kegiatan belajar. Sejalan dengan itu Mona Nopitasari & Qolbi Khoiri (2024) mengemukakan proses pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran atau pengajar. Dari pendapat beberapa ahli dapat dipahami pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi siswa bersama pendidik dan sumber ajar dalam upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Proses pembelajaran membutuhkan sebuah media sehingga interaksi dapat merangsang penalaran, perasaan, perhatian serta keinginan belajar siswa secara disengaja (Eka et al., 2022). Sejalan dengan itu Bunyamin (2021, hal. 85) pemanfaatan media pembelajaran digunakan guru untuk meningkatkan interaksi siswa dengan lingkungannya.

Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran sudah banyak digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan, minat, motivasi, dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dibantu mengenal materi abstrak yang disampaikan oleh guru dengan adanya visualisasi menggunakan media pembelajaran (Badriyah, 2023, hal. 6–7). Banyak konsep yang mudah di sampaikan melalui visualiasi sehingga sering digunakan media visual oleh guru. Media visual merupakan penyalur pesan melalui simbol-simbol mampu menyampaian informasi, tulisan, dan gambar yang menarik untuk siswa. Visualisasi dalam penggunaan media ini harus memperhatikan kejelasan materi pelajaran, ketertarikan siswa dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep secara jelas agar mudah untuk dipahami (Kristanto, 2016, hal. 31). Sejalan dengan itu Edgar Dale menyampaikan penyampaian dengan visualiasi mampu meningkatkan 30% ingatan siswa. Salah satu media yang mengandalkan media gambar visual tersebut adalah media kereta budaya yang didalamnya terdapat *flashcard*.

Zaman sekarang ini sudah banyak media *flashcard* yang dibuat dengan menggunakan alat cetak digital. Selain itu media *flashcard* ini mampu dimodifikasi dengan menggunakan kereta budaya. Media *flashcard* adalah sebuah kartu yang bermuatan gambar, foto, dan dengan kata-kata yang mendeskripsikan gambar guna

meningkatkan keterampilan siswa (Logayah et al., 2023). Sejalan dengan itu Walter 2008 (dalam Rijalul, 2022, hal. 14) mendeskripsikan *flashcard* sebagai kartu dengan berisi kata atau gambar yang digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, media *flashcard* dapat digunakan di dalam semua mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar kelas IV. Penggunaan media visual *flashcard* ini sejalan dengan teori Piaget yaitu siswa kelas IV pada fase operasional konkret sehingga perlu ada visualisasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan, salah satunya dalam mata pelajaran IPAS.

Berlandas tumpu pada pernyataan diatas, penggunaan media pembelajaran *flashcard* dapat diterapakan dalam pembelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar merupakan gabungan dari dua disiplin ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada penelitian ini akan fokus kepada IPS, IPS dalam mata pelajaran IPAS mencakup aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam kehidupan manusia (Syafruddin et al., 2024). IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengenalkan siswa pada lingkungan sosial mereka, mulai dari lingkup terdekat seperti keluarga, teman, dan sekolah hingga masyarakat. Sejalan dengan itu tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib ada di dalam kurikulum Sekolah Dasar. Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS yaitu tentang kebudayaan, oleh karena itu topik yang akan diambil dalam pembelajaran IPS yang tercantum pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosisal (IPAS) SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi) Bab 7 tentang keragaman budaya dan kearifan lokal, di dalamnya terdapat materi tentang keragaman budaya di Indonesia khususnya Jawa Barat.

Keragaman budaya merujuk pada beragamnya unsur-unsur budaya yang dimiliki oleh kelompok masyarakat atau komunitas tertentu. Hal ini mencakup perbedaan dalam bahasa, adat istiadat, norma-norma, keyakinan keagamaan, seni, musik, rumah adat, pakaian, tarian, arsitektur, dan cara hidup (Savira et al., 2024). Menurut Panggabean (2024) pembelajaran tentang keragaman budaya juga penting dalam mengatasi diskriminasi budaya yang mungkin muncul akibat ketidak

pahaman terhadap budaya orang lain. Dapat ditafsirkan, pemahaman konsep keragaman budaya sangat banyak dan penting untuk diketahui oleh siswa. Rancangan materi dalam penelitian ini berfokus kepada keberagaman budaya yang ada di Jawa Barat. Pemahaman budaya ini harus di pahami oleh siswa dengan mudah, sehingga siswa mempunyai kesadaran untuk melestarikan budayanya sendiri atau memiliki bangga terhadap budaya. Pemahaman tersebut harus mulai ditanamkan ketika siswa jenjang Sekolah Dasar, sehingga siswa terbiasa dengan kebudayaan yang ada di lingkungannya sendiri.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di salah satu sekolah kelas IV di Kota Tasikmalaya, mendeteksi kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS materi keberagaman budaya karena dalam proses pembelajaran guru hanya mengandalkan buku cetak sebagai media penyalur pembelajaran yang berdampak kepada pemahaman siswa terhadap materi ajar, hal ini terjadi karena kurangnya sarana-prasarana seperti media pembelajaran. Dibuktikan oleh penelitian Amelia et al. (2022) siswa kelas IV kurang mengetahui tentang materi kebudayaan karena penggunaan metode dan media yang monoton. Selain itu penelitian Sari Hutami et al., (2023) rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya karena kurang dalam memperaktikan model dan media pembelajaran. Menurut penelitian Febiani Musyadad (2022) menyampaikan pembelajaran kurang aktif, menyenangkan dan bermakna karena ada beberapa faktor kurangnya sarana dan prasarana serta alat peraga sehingga pembelajaran kurang efektif. Sejalan dengan yang penelitian Matondang dalam (May Sela et al., 2023) mengemukakan kurangnya penggunaan media pembelajaran mampu membuat siswa jenuh, bosen, kehilangan semangat serta tidak fokus sehingga menyebabkan pemahaman siswa kurang optimal. Kemudian penelitian Niandy Adeliawati et al. (2020) menyampaikan bahwa pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS masih dibawah KKM karena pemberian materi dengan hafalan dan cerita tanpa menggunakan metode dan media. Penelitian Indah Kurniawati et al., (2023) pemahaman konsep tentang budaya masih sangat rendah guru hanya menjelaskan budaya Indonesia tanpa dibarengi dengan budaya lokal dengan kurangnya media pembelajaran. Sehingga dapat diambil solusi dari hasil

studi pendahuluan yang telah disampaikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media kereta budaya yang didalamnya terdapat *flashcard*. Kereta budaya merupakan media berbentuk kereta yang di dalamnya terdapat kartu *flashcard* yang berisi tentang pakaian adat, rumah adat, dan kesenian daerah dari kebudayaan yang ada Jawa Barat. Media visual kereta budaya yang didalamnya terdapat *flashcard* mampu menjebatani penyampaikan materi keberagaman budaya di Jawa Barat (Eddy Sartono & Wulandari, 2020). Media kereta budaya bermuatan *flashcard* ini mampu ini diharapakan mampu memberikan pemahaman yang lebih menciptakan proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa, serta mengembangkan kemampuan berfikir kognitif. Sedangkan kereta budaya dalam penggunaan ini sebagai fungsi atensi, yaitu agar siswa tertarik dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berlandas tumpu terhadap latar belakang tersebut, kurangnya pemahaman konsep terhadap keberagaman budaya di Jawa Barat karena penyampaian meteri oleh guru kepada siswa tidak menggunakan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV. Maka guru harus mampu menggunakan media pembelajaran visual dalam menunjang proses pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan untuk mengatasinya yaitu menggunakan media pembelajaran kereta budaya, sehingga peneliti mengambil judul "Pengaruh Media Kereta Budaya Terhadap Pemahaman Konsep Keberagaman Budaya Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan peracangan latar belakang diatas menjadi penentu rumusan masalah penelitian, yakni:

1. Bagaimana pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran konvensional dan media kereta budaya?
2. Bagaimana pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran konvensional dan media kereta budaya?

3. Apakah peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV yang menggunakan media pembelajaran kereta budaya lebih baik dibandingkan peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV yang menggunakan media konvensional?
4. Apakah pemahaman konsep keberagaman budaya yang menggunakan media pembelajaran kereta budaya lebih baik dibandingan dengan pemahaman konsep keberagaman budaya yang menggunakan media konvensional?
5. Sejauh mana pengaruh media kereta budaya terhadap pemahaman konsep siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandas tumpu kepada rumusan masalah yang telah di tetapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Menjelaskan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV sebelum menggunakan media pembelajaran konvensional dan media kereta budaya.
2. Menjelaskan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran konvensional dan media kereta budaya.
3. Menjelaskan peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV yang menggunakan media pembelajaran kereta budaya lebih baik dibandingkan peningkatan pemahaman konsep keberagaman budaya pembelajaran IPS siswa kelas IV yang menggunakan media konvensional.
4. Menjelaskan pemahaman konsep keberagaman budaya yang menggunakan media pembelajaran kereta budaya lebih baik dibandingan dengan pemahaman konsep keberagaman budaya yang menggunakan media konvensional.
5. Menjelaskan sejauh mana pengaruh media kereta budaya terhadap pemahaman konsep keberagaman budaya siswa.

1.4 Manfaat/Signitifikansi

Pembelajaran IPS kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran kereta budaya ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sehingga di uraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media cetak kereta budaya yang di dalamnya terdapat kartu *flashcard* dalam materi keberagaman budaya pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya penerapan media kereta budaya terhadap pemahaman konsep keberagaman budaya, penelitian ini mampu dijadikan literatur keefektivitas penggunaan media kereta budaya tersebut. Selain itu, penelitia ini mampu dijadikan penguat teori-teori terkait penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS kelas IV.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Dari segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan menyediakan dasar empiris bagi pengembangan dan penerapan media Kereta Budaya dalam pembelajaran keberagaman budaya di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat mendorong pembuat kebijakan pendidikan untuk memasukkan penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum, khususnya dalam pembelajaran keberagaman budaya guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menghargai serta melestarikan budaya daerah. Dengan demikian, kebijakan ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran akan keberagaman budaya sejak dini, mengintegrasikan pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual, serta memperkuat rasa toleransi dan persatuan di tengah keberagaman masyarakat.

1.4.3 Manfaat Praktis

Secara praktif, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak berikut:

a) Bagi Siswa

Membangun interaksi siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa.

b) Bagi Guru

Media dari hasil penelitian ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memperkaya media pembelajaran. Menerapkan media pembelajaran ini mempermudah sehingga dalam proses penyampaian materi kepada siswa.

c) Bagi Sekolah

Mampu dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas selama proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran.

d) Bagi Orang Tua

Penelitian ini juga bermanfaat bagi orang tua siswa. Hasil penelitian dapat mendorong orang tua untuk lebih mendukung anak-anak mereka dalam belajar IPS, terutama dalam memahami keberagaman budaya sehingga mampu dikaatkan dengan kehidupan sehari-hari.

e) Bagi Peneliti

Menggali pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian.

1.4.4 Manfaat Isu Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sosial dengan meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya memahami dan menghargai keberagaman budaya, khususnya di kalangan orang tua dan lingkungan sekitar sekolah. Melalui pemanfaatan media kereta budaya dalam pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman tentang keberagaman budaya dapat ditanamkan sejak dini, sehingga membentuk generasi yang lebih toleran dan menghormati perbedaan. Selain itu, penggunaan media ini juga menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif, membekali siswa dengan keterampilan nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong kebijakan pendidikan yang lebih responsif terhadap keberagaman budaya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media Pembelajaran kereta budaya terhadap pemahaman konsep keberagaman budaya di Jawa Barat. Fokus penelitian melibatkan siswa dari dua kelas pada salah satu sekolah, dengan

pembagian kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media kereta budaya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain quasi eksperimen, dimana data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* untuk menilai pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Lokasi penelitian dilakukan di Kelas IV SDN 1 Rahayu, dengan rentang waktu penelitian selama 2 hari tanggal 21 sampai 22 April 2025. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media kereta budaya, sementara variabel terikatnya adalah pemahaman konsep keberagaman budaya siswa.

Instrumen dalam penelitian ini berupa soal tes pilihan ganda yang telah disusun oleh peneliti sesuai dengan teori bloom, kemudian soal di validasi kepada ahli untuk mengetahui kelayakan serta di ujicobakan kepada siswa yang dengan kelas yang lebih tinggi yaitu kelas V. Setelah di uji coba kemudian soal dianalisis dengan menggunakan aplikasi Anates V4. Hasil penelitian difokuskan pada analisis perubahan pemahaman konsep siswa, perbandingan dan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta identifikasi pengaruh signifikan dari penggunaan media kereta budaya terhadap hasil belajar siswa. Analisis tersebut dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic* 23. Penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif siswa terkait pemahaman konsep keberagaman budaya yang sesuai dengan materi yang disampaikan selama penelitian, tanpa memasukkan faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi hasil pembelajaran.