

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEBERAGAMAN BUDAYA
MENGUNAKAN GLIDE APPS BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM
MEMBANGUN SIKAP TOLERANSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Narinda Abilia Putri¹, Yustia Suntari², Endang M. Kurniati³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

[¹narindaabiliaputri@gmail.com](mailto:narindaabiliaputri@gmail.com), [²yustiasuntari@unj.ac.id](mailto:yustiasuntari@unj.ac.id), [³ekurniati1@gmail.com](mailto:ekurniati1@gmail.com)

ABSTRACT

Tolerance is one of the essential character traits that should be developed in elementary school students to foster mutual respect within cultural diversity. However, learning about cultural diversity still requires interactive and contextual learning media to help students better understand the material and apply the values of tolerance in their daily lives. This study aimed to develop a contextual-based cultural diversity learning media using Glide Apps to foster tolerance among fifth-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Data were collected through expert validation questionnaires, user response questionnaires, and a tolerance attitude instrument. The results of the study produced a digital learning media based on Glide Apps Apps called "Edu Fun." The validation results from media experts, material experts, and language experts obtained percentages of 88.3%, 95%, and 95%, respectively, which were categorized as very good. The trial results showed positive responses from students, while the N-Gain score of 0.32 indicated an improvement in students' tolerance attitudes in the moderate category. Based on these findings, the developed learning media can be used to support the development of tolerance among fifth-grade elementary school students.

Keywords: Cultural Diversity, Learning Media, Glide Apps Apps, Tolerance Attitude, Elementary School.

ABSTRAK

Sikap toleransi merupakan salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dalam keberagaman budaya. Namun, pembelajaran keberagaman budaya masih memerlukan media yang interaktif dan kontekstual agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta menerapkan nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Keberagaman Budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual dalam membangun sikap toleransi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon pengguna, dan instrumen sikap toleransi. Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Glide Apps* bernama "Edu Fun". Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa masing-masing memperoleh persentase 88,3%, 95%, dan 82,5% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba menunjukkan respons positif dari peserta didik, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,32 menunjukkan peningkatan sikap toleransi dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan

dapat digunakan untuk membantu membangun sikap toleransi siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Keberagaman Budaya, Media Pembelajaran, *Glide Apps*, Sikap Toleransi, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, termasuk dalam menanamkan sikap toleransi di tengah keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Indonesia merupakan negara multikultural yang terdiri atas berbagai suku, bahasa, adat istiadat, dan budaya yang tersebar di seluruh wilayah. Keberagaman tersebut menjadi kekayaan bangsa yang perlu dikenalkan dan dipahami sejak dini melalui pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi keberagaman budaya yang bertujuan agar peserta didik mampu mengenal, memahami, serta menghargai perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran keberagaman budaya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter, terutama sikap toleransi,

saling menghargai, dan hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang majemuk.

Sikap toleransi merupakan salah satu nilai karakter yang sangat penting ditanamkan pada peserta didik sekolah dasar. Toleransi dapat dimaknai sebagai sikap menghargai, menerima, dan menghormati perbedaan yang dimiliki individu maupun kelompok lain, baik dalam aspek budaya, agama, suku, maupun pandangan hidup. Penanaman sikap toleransi sejak usia sekolah dasar diperlukan karena pada tahap perkembangan ini peserta didik mulai aktif berinteraksi dengan lingkungan sosial yang beragam. Melalui pembiasaan sikap toleransi sejak dini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan hidup bersama secara damai, menghormati hak orang lain, serta menghindari perilaku diskriminatif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai

kendala. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Manggarai 03, pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung berpusat pada penyampaian informasi secara satu arah. Media yang digunakan umumnya berupa buku teks, gambar, dan aktivitas sederhana seperti menggunting atau menempel gambar budaya. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung lebih fokus pada penyelesaian tugas dibandingkan memahami makna keberagaman dan nilai toleransi yang terkandung di dalam materi. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia terus mengalami

peningkatan, sehingga pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran digital yang interaktif diyakini dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital adalah *Glide Apps*. *Glide Apps* merupakan platform yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi berbasis web atau perangkat seluler tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini memiliki berbagai keunggulan, seperti mudah digunakan, dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer, serta mendukung integrasi berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, audio, dan kuis interaktif. Karakteristik tersebut menjadikan *Glide Apps* berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan

sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang dekat dengan teknologi digital.

Agar pembelajaran lebih bermakna, pengembangan media pembelajaran dipadukan dengan pendekatan yang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan CTL menekankan proses pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata. Melalui pendekatan ini, pembelajaran keberagaman budaya tidak hanya berfokus pada pengenalan budaya Indonesia, tetapi juga memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memahami pentingnya menghargai perbedaan dalam kehidupan sosial.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Glide Apps* memiliki potensi yang baik dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian Rahmawati dan Julianto (2023) menunjukkan

bahwa media pembelajaran berbasis *Glide Apps* dinilai layak dan efektif digunakan di sekolah dasar karena praktis, mudah diakses, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Agustiani, Hermansyah, dan Prasrihamni (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Glide Apps* yang memuat unsur budaya lokal terbukti valid, praktis, dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi budaya. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran keberagaman budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual untuk membangun sikap toleransi siswa sekolah dasar masih sangat terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan kontekstual guna mendukung pembelajaran keberagaman budaya dan pembentukan sikap toleransi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran keberagaman

budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap keberagaman budaya sekaligus membangun sikap toleransi, bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah digunakan, serta bagi peneliti lain sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Manggarai 03 dengan melibatkan siswa kelas V. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respons pengguna, dan instrumen sikap toleransi. Data dianalisis menggunakan persentase kelayakan dan uji N-Gain untuk

mengetahui peningkatan sikap toleransi siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran keberagaman budaya berbasis *Glide Apps* yang diberi nama *Edu Fun*. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran keberagaman budaya di kelas V masih menggunakan media yang terbatas sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media yang memuat materi keberagaman budaya Indonesia, video pembelajaran, kuis interaktif, permainan edukatif, serta aktivitas berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat *smartphone* maupun komputer sehingga memudahkan

penggunaannya baik di dalam maupun di luar kelas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 88,3%, validasi ahli materi sebesar 95%, dan validasi ahli bahasa sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik pada tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media. Peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara interaktif melalui gambar, video, dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan mereka. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas, penggunaan media

pembelajaran keberagaman budaya menggunakan Glide Apps berbasis kontekstual mampu meningkatkan sikap toleransi peserta didik. Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,32 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya, tetapi juga mendorong tumbuhnya sikap menghargai perbedaan, peduli terhadap sesama, dan mampu bekerja sama dengan teman yang memiliki latar belakang berbeda. Integrasi pendekatan CTL dalam media memungkinkan peserta didik mengaitkan materi dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari sehingga nilai-nilai toleransi lebih mudah dipahami dan diterapkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Glide Apps* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS untuk membantu membangun sikap toleransi siswa kelas V sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia berbasis *Glide Apps* dengan pendekatan kontekstual menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan memuat materi, gambar, video pembelajaran, kuis interaktif, yang dirancang untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat baik sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons yang positif, ditandai dengan meningkatnya ketertarikan, antusiasme, dan kemudahan dalam memahami materi keberagaman budaya. Peningkatan sikap toleransi peserta didik juga terlihat dari hasil perbandingan skor pretest dan posttest yang memperoleh nilai N-Gain kategori sedang. Dengan

demikian, media pembelajaran Keberagaman Budaya menggunakan *Glide Apps* berbasis kontekstual dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan layak untuk mendukung pembelajaran keberagaman budaya di sekolah dasar, khususnya dalam membangun sikap toleransi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, I. O., Hermansyah, & Prasriham, M. (2025, 6). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Pada Materi Kekayaan Budaya Di Sd Negeri 6 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 211-224.
- Almagofi, F. (2023). Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD. Cahya Ghani Recovery.
- Angelina, P., & Halim, A. (2025). Strategi Pembelajaran dalam Membentuk Karakter Toleransi Melalui Pendidikan Multikultural di SDN Pegadungan 08 Petang. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 10(1), 57-67.
- Henrydunan, J. B., Hafiz, A., Syukron, A. I. S., Simanjuntak, Y., & Perdana, A. (2025). Perancangan Aplikasi Cinelivro Berbasis Glide Untuk Mengatur Daftar Tontonan Dan Bacaan Pribadi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 5766-5772.
- Agustiani, I. O., Hermansyah, & Prasriham, M. (2025, 6). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Pada Materi Kekayaan Budaya Di Sd Negeri 6 Palembang. *Pendas :*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 211-224.
- Almagofi, F. (2023). Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD. Cahya Ghani Recovery.
- Angelina, P., & Halim, A. (2025). Strategi Pembelajaran dalam Membentuk Karakter Toleransi Melalui Pendidikan Multikultural di SDN Pegadungan 08 Petang. Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, 10(1), 57-67.
- Anggraeni, M., Febriyani, S. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022, Juni). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar pada Keberagaman di Indonesia. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 7(1), 16-24.
- Anisah, A. S., Widiyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi Mata Pelajaran IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Pendidikan, 6(1), 196-211.
- Arikunto, S., & Jabar, C. (2018). Evaluasi Program Pendidikan (1st ed., Vol. 2). Bumi Aksara.
- Artandi, N. P. A. (2024, 05 25). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. Mimbar Pendidikan Indonesia, 5(2), 176-184.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023, March 10). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asrofi, I., Agustin, I. R., Cahyati, S. N., Fathkiyah, L., & Toriyono, M. D. (2025). Peran Pendidikan dalam Membangun Toleransi di Lingkungan Pendidikan. Al Majid Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 18-29.
- Azzahra, L. L., & Angeli, R. A. (2024). Implikasi perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik serta moral dan spiritual peserta didik dalam pembelajaran pada sekolah dasar. Mesada: Journal of Innovative Research, 1(2), 202-210.
- Hadiamsyah, Y., Meidina, A. R., & Nur, R. Y. (2025). PERAN PENDIDIKAN DALAM MEMBETUK KARAKTER ANAK USIA DASAR. Qalam: Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 39-45.
- Henrydunan, J. B., Hafiz, A., Syukron, A. I. S., Simanjuntak, Y., & Perdana, A. (2025). Perancangan Aplikasi Cinelivro Berbasis Glide Untuk Mengatur Daftar Tontonan Dan Bacaan Pribadi. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 9(4), 5766-5772.
- Hidayah. (2025). Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran (Pertama ed.). Kencana.
- Nawir, M., Zakina, F. N., Ramadhani, I., & Azizah, N. (2025). Literasi Budaya Sebagai Kecakapan Hidup Bagi Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02), 213-223.
- Rahmawati, D., & Julianto. (2023). Pengembangan aplikasi Glide Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. 11(1), 1-10.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran. Eureka Media Aksara.
- Sears, S. (2002). Introducing Contextual Teaching and Learning (CTL). In Contextual Teaching and Learning: A Primer for Effective Instruction (p. 2). Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Setiawan, R., Nurani, D., Mardianto, A., Misiyanto, Komalasari, & Islamiyah, A. (2019). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sinambela, P. N. J. M. (2022). Model-Model Pembelajaran. Sada Kurnia Pustaka.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (2nd ed.). Alfabeta Bandung.