

**KOMPARASI EFEKTIVITAS MEDIA BUKU CERITA
BERGAMBAR DAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TOLERANSI PADA
PESERTA DIDIK KELAS BAWAH DAN KELAS ATAS DI
MINU CURUNGREJO**

TESIS

FITRIATUNNISA'

23186130001



**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

2025

**KOMPARASI EFEKTIVITAS MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR
DAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TOLERANSI PADA PESERTA DIDIK KELAS BAWAH
DAN KELAS ATAS DI MINU CURUNGREJO**

TESIS

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan
program Magister Pendidikan Agama Islam**

OLEH

FITRIATUNNISA'

23186130001

MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

2025

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PERSETUJUAN TESIS

**KOMPARASI EFEKTIVITAS MEDIA BUKU CERITA
BERGAMBAR DAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TOLERANSI PADA
PESERTA DIDIK KELAS BAWAH DAN KELAS ATAS DI
MINU CURUNGREJO**

DISUSUN OLEH

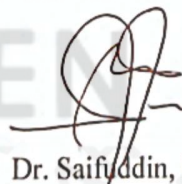
FITRIATUNNISA'

23186130001

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dapat diajukan
kepada Dewan Penguji

Malang, 01 Juli 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Saifuddin, M.Pd

PENGESAHAN TESIS

**KOMPARASI EFEKTIVITAS MEDIA BUKU CERITA
BERGAMBAR DAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TOLERANSI PADA
PESERTA DIDIK KELAS BAWAH DAN KELAS ATAS DI
MINU CURUNGREJO**

DISUSUN OLEH :

FITRIATUNNISA'

23186130001

Telah Diajukan oleh Dewan Penguji Pada :

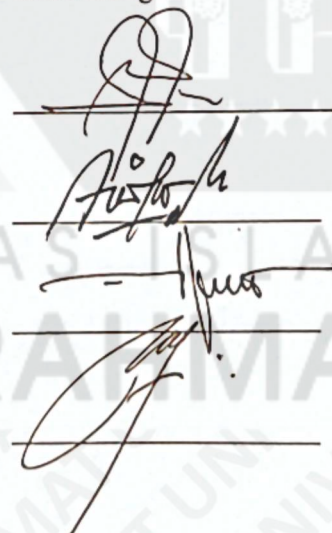
Malang, 19 Juli 2025

Dewan Penguji,

Nama

Tanda Tangan

- 1 Dr. Saifuddin, M.Pd
- 2 Dr. Hasan Bisri, M.Pd
- 3 Dr. Sutomo, S.Ag., M.Sos
- 4 Dr. M. Nursalim, M.Pd



Mengetahui,

Direktur

Kaprodi



Prof. Dr. Suardji Dahri Tiam, M.Pd

Dr. Ilma Fahmi Aziza, M.Pd.I



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriatunnisa'

NIM : 23186130001

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UNIRA
Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 30 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Fitriatunnisa'

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Fitriatunnisa'. 2025. *"Komparasi Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Dan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Pemahaman Toleransi Pada Peserta Didik Kelas Bawah Dan Kelas Atas Di Minu Curungrejo"*. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Dr Saifuddin, M.Pd,

Kata Kunci: Toleransi, Buku Cerita Bergambar, Permainan Edukatif, Peserta Didik SD/MI, Media Pembelajaran

Toleransi merupakan salah satu nilai karakter yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu hidup berdampingan secara damai, menghargai perbedaan, dan menghindari konflik sosial sejak usia dini. Namun, tantangan dalam mengajarkan nilai-nilai toleransi terletak pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral dan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan efektivitas dua media pembelajaran, yaitu buku cerita bergambar dan permainan edukatif, dalam meningkatkan pemahaman toleransi peserta didik pada jenjang kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo. Nilai-nilai toleransi yang menjadi fokus meliputi sikap menghargai perbedaan, saling menghormati, kerja sama, dan empati dalam lingkungan sosial.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental tipe non-equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari kelas 3A dan 6A sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media buku cerita bergambar, serta kelas 3B dan 6B yang menggunakan permainan edukatif. Setiap kelompok mendapat perlakuan sebanyak empat kali pertemuan. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest berbasis indikator toleransi. Data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi peserta didik. Namun, terdapat perbedaan efektivitas berdasarkan jenjang kelas. Media buku cerita bergambar lebih efektif untuk peserta didik kelas bawah, sedangkan permainan edukatif menunjukkan hasil lebih baik pada peserta didik kelas atas. Temuan ini menunjukkan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan usia dan karakter peserta didik untuk mendukung pendidikan karakter.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pengembang kurikulum dalam menentukan media pembelajaran yang paling tepat berdasarkan jenjang kelas dan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter.

ABSTRACT

Fitriatunnisa'. 2025. "Comparative Effectiveness of Picture Storybooks and Educational Games in Improving Understanding of Tolerance in Lower and Upper Grade Students at Minu Curungrejo." Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Raden Rahmat Islamic University, Kepanjen, Malang. Supervisor: Dr. Saifuddin, M.Pd.

Keywords: Tolerance, Picture Storybooks, Educational Games, Elementary School Students, Learning Media

Tolerance is a crucial character value to instill from an early age, especially in elementary school. This is essential to enable students to live peacefully side by side, respect differences, and avoid social conflict from an early age. However, the challenge in teaching tolerance lies in selecting learning media that are appropriate for the students' cognitive developmental stage. Therefore, innovation is needed in the use of learning media that are not only engaging but also effective in conveying moral and social messages.

This study aims to determine and compare the effectiveness of two learning media, namely picture storybooks and educational games, in improving students' understanding of tolerance in lower and upper grades at MINU Curungrejo. The values of tolerance focused on include appreciating differences, mutual respect, cooperation, and empathy in social settings.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group design. The research subjects consisted of classes 3A and 6A as the experimental group given treatment in the form of picture story books, and classes 3B and 6B who used educational games. Each group received treatment in four meetings. The research instrument was a pretest and posttest based on tolerance indicators. Data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests.

The results showed that both learning media were effective in improving students' understanding of tolerance. However, there were differences in effectiveness based on grade level. Picture storybooks were more effective for lower-grade students, while educational games performed better for upper-grade students. These findings highlight the importance of selecting media appropriate to the age and character of students to support character education.

This research provides practical contributions for teachers and curriculum developers in determining the most appropriate learning media based on grade level and student needs. Furthermore, the results can serve as a reference in designing a more participatory, contextual, and character-oriented learning approach.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Komparasi Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar dan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Toleransi pada Peserta Didik Kelas Bawah dan Kelas Atas di MINU Curungrejo*” ini dengan lancar. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Tesis ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat (UNIRA) Malang, Bapak H Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si, Ph.D yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas pendidikan kepada penulis selama menempuh studi.
2. Direktur Pascasarjana UNIRA Malang, Bapak Prof. Dr. Sunardji Dahri Tiam, M.Pd beserta seluruh staf, atas pelayanan dan dukungan akademik yang telah diberikan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Ibu Dr. Ilma Fahmi Aziza, M.Pd.I atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti selama proses penyusunan tesis ini.

4. Dosen Pembimbing Bapak Dr Saifuddin, M.Pd, atas segala arahan, masukan, dan kesabarannya dalam membimbing penulis selama proses penyusunan tesis.
5. Kepala MINU Curungrejo, guru-guru, serta seluruh peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini, atas kerjasama dan keterbukaannya dalam mendukung proses pengumpulan data.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber semangat dan doa tiada henti.
7. Rekan-rekan seperjuangan di Pascasarjana UNIRA Malang, atas semangat dan kebersamaan yang telah menguatkan selama proses studi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik, saran, maupun masukan yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam penerapan media pembelajaran yang mendukung penguatan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan peserta didik, maupun bagi para praktisi pendidikan yang mencari pendekatan inovatif dan relevan dalam kegiatan belajar-mengajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Hipotesis Penelitian.....	12
E. Asumsi Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
G. Variabel Penelitian dan Indikator Variabel.....	19
H. Definisi Operasional.....	21
I. Penelitian Terdahulu	22
J. Sistematik Penulisan	25
BAB II	27
KAJIAN PUSTAKA	27
A. Media	27
B. Media Buku Cerita Bergambar	31
C. Media Permainan Edukatif.....	35
D. Pemahaman Toleransi	39
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Rancangan Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	47
C. Instrumen Penelitian.....	48

D. Uji Instrumen Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Analisis Data	56
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN.....	63
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
B. Deskripsi Data Hasil Uji Asumsi Penelitian	68
C. Deskripsi Data Hasil Uji Hipotesis Penelitian	73
BAB V	84
PEMBAHASAN.....	84
A. Efektivitas Media Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Toleransi Pada Peserta Didik Kelas Bawah Dan Kelas Atas Di Minu Curungrejo	84
B. Efektivitas Media Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Toleransi pada Peserta didik Kelas Bawah dan Kelas Atas di MINU Curungrejo	87
C. Perbedaan Efektivitas antara Media Buku Cerita Bergambar dan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Pemahaman Toleransi pada Peserta didik Kelas Bawah dan Kelas Atas di MINU Curungrejo	91
BAB VI	95
PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	105

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 2 Indikator Penilaian	50
Tabel 3 Hasil penelitian uji statistik deskriptif Pemahaman Toleransi Peserta didik Kelas Bawah	64
Tabel 4 Hasil penelitian uji statistik deskriptif Pemahaman Toleransi Peserta didik Kelas Atas	66
Table 5 Uji Normalitas Data - Pretest	69
Table 6 Uji Normalitas Data - Post-test	70
Table 7 Uji Homogenitas	72
Table 8 Hasil Uji t Kelas 3A dengan 3B	76
Table 9 Hasil Uji t Kelas 6A dengan 6B	78
Table 10 Hasil Uji t Kelas 3A dengan 6A	80
Table 11 Hasil Uji t Kelas 3B dengan 6B	82

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Perbandingan Skor Pretes dan Posttes Pemahaman Toleransi Peserta Didik Kelas Bawah.....	66
Gambar 2 Diagram Perbandingan Skor Pretes dan Post-test Pemahaman Toleransi Peserta didik Kelas Atas	68
Gambar 3 Uji normalitas (Shapiro-Wilk) Pretes dan Post-test	70
Gambar 4 Uji hipotesis 3a dan 3b	72
Gambar 5 Uji hipotesis 6a dan 6b	74
Gambar 6 Uji hipotesis 3a dan 6a	76
Gambar 7 Uji hipotesis 3b dan 6b	78

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Toleransi adalah sebuah konsep yang sangat penting dalam kehidupan sosial. Ia mengajarkan kita untuk menghargai perbedaan, baik dalam hal agama, budaya, etnis, maupun pandangan hidup. Sebagai nilai sosial, toleransi tidak hanya penting untuk menjaga keharmonisan di masyarakat, tetapi juga berperan besar dalam membentuk karakter anak-anak. Mengajarkan toleransi pada anak-anak sejak dini merupakan langkah krusial, karena anak-anak cenderung lebih mudah menyerap nilai-nilai moral dan sosial ketika mereka masih muda.

Pada usia Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang memungkinkan mereka untuk mulai memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, termasuk toleransi. Di usia ini, mereka belajar mengenai hubungan antar individu, bagaimana berbagi, bekerja sama, serta menerima keberagaman yang ada di sekitar mereka. Namun, pemahaman tentang toleransi pada anak-anak SD/MI seringkali masih terbatas pada pengertian yang sangat sederhana dan konkret. Mereka lebih cenderung memandang dunia dari perspektif yang langsung mereka alami, sehingga mereka membutuhkan bimbingan dan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

Menurut Zubaedi, toleransi merupakan bagian dari pendidikan karakter yang menekankan pada sikap menghormati dan menghargai perbedaan sebagai wujud

dari nilai kemanusiaan. Pemahaman anak terhadap nilai-nilai seperti ini perlu dikembangkan secara bertahap sesuai tahap perkembangan moral mereka.

Sementara itu, Hurlock menjelaskan bahwa perkembangan moral anak usia sekolah dasar masih berada pada tahapan konvensional awal, di mana mereka mulai memahami aturan sosial dan pentingnya norma kelompok. Ini membuat anak lebih responsif terhadap nilai yang diajarkan melalui model atau pengalaman konkret.

Sukmadinata juga menyebutkan bahwa pemahaman nilai pada anak tidak terjadi secara instan, melainkan melalui proses pembiasaan, pengalaman langsung, dan contoh nyata dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari guru dan media pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan harus mampu menjembatani antara pengalaman nyata dan nilai abstrak yang ingin ditanamkan, agar pemahaman toleransi dapat berkembang secara bertahap dan berkelanjutan.

Dalam konteks pendidikan, sekolah dasar menjadi tempat yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai toleransi. Anak-anak di usia SD/MI berinteraksi dengan berbagai teman sekelas yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Di sinilah mereka akan belajar tentang keberagaman, baik dalam hal agama, budaya, maupun bahasa. Dengan mengajarkan toleransi, sekolah tidak hanya membentuk karakter peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung pertumbuhan sosial yang sehat.

Namun, cara mengajarkan toleransi kepada peserta didik kelas bawah (1-3 SD/MI) berbeda dengan peserta didik kelas atas (4-6 SD/MI). Pada peserta didik kelas bawah, pendekatan yang digunakan harus lebih sederhana dan konkret. Mereka lebih mudah memahami nilai-nilai toleransi melalui cerita atau permainan yang menggambarkan interaksi sosial yang melibatkan kerjasama, berbagi, dan menghargai perbedaan. Misalnya, cerita tentang dua anak yang berbeda budaya tetapi bisa menjadi teman baik atau permainan yang melibatkan kerjasama tim dapat membantu mereka memahami pentingnya saling menghormati meskipun ada perbedaan.

Sementara itu, peserta didik kelas atas sudah memasuki tahap perkembangan kognitif yang lebih kompleks, sehingga mereka dapat memahami nilai toleransi dalam konteks yang lebih luas dan mendalam. Anak-anak di kelas atas mulai dapat menganalisis ketidakadilan sosial, perbedaan etnis, dan perbedaan agama secara lebih kritis. Oleh karena itu, pengajaran toleransi untuk mereka bisa melibatkan diskusi tentang isu-isu sosial yang lebih besar, seperti diskriminasi atau konflik antar kelompok. Proyek kelompok yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama dengan teman-teman yang memiliki latar belakang berbeda juga bisa menjadi metode yang efektif untuk mengajarkan toleransi.

Dalam mengajarkan nilai-nilai toleransi, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman anak dan membantu mereka memahami konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Buku cerita bergambar dan

permainan edukatif adalah dua jenis media yang sangat efektif dalam mengajarkan toleransi kepada anak-anak.

Dalam buku cerita bergambar, nilai-nilai toleransi seringkali diwujudkan dalam kisah-kisah sederhana yang memperlihatkan tokoh-tokoh dengan latar belakang berbeda yang belajar untuk saling memahami. Cerita-cerita ini dirancang untuk menyentuh sisi emosional anak dan membantu mereka membentuk empati terhadap sesama. Karakter-karakter yang beragam mencerminkan keberagaman dunia nyata, sehingga anak-anak dapat mengenal konsep perbedaan dengan cara yang lebih halus dan tidak menggurui.

Ilustrasi yang penuh warna dan ekspresif dalam buku cerita bergambar mampu menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam mengikuti jalannya cerita. Visual yang kuat membuat pesan moral lebih mudah diingat dan dimaknai. Anak tidak hanya membaca teks, tetapi juga "melihat" dan "merasakan" pengalaman para tokoh di dalam cerita.

Pembelajaran melalui cerita bergambar memungkinkan guru menyampaikan pesan-pesan moral secara implisit, sehingga anak dapat menangkap makna melalui interpretasi dan refleksi pribadi. Hal ini mendorong perkembangan kognitif dan afektif secara bersamaan. Anak yang mampu menghubungkan cerita dengan pengalaman pribadinya cenderung memiliki pemahaman nilai yang lebih dalam.

Namun demikian, penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran nilai toleransi memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam

menggambarkan situasi kehidupan nyata yang kompleks. Cerita yang ditampilkan dalam buku sering kali bersifat ideal dan sederhana, sehingga tidak selalu sesuai dengan dinamika sosial yang dihadapi anak dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, interaksi anak dengan buku cerita bergambar bersifat pasif. Anak hanya berperan sebagai pendengar atau pembaca, tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membuat pemahaman nilai menjadi kurang mendalam, karena anak tidak mengalami langsung nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata.

Menurut Supriyadi, cerita bergambar memiliki kekuatan dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan karena menggugah emosi dan imajinasi anak, namun perlu disertai diskusi atau refleksi agar pesan dapat diterima secara mendalam.¹

Menurut Suyanto, buku cerita bergambar efektif digunakan pada anak usia dini karena mampu memvisualisasikan pesan moral dan sosial secara sederhana.² Sementara itu, menurut teori Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang artinya mereka membutuhkan contoh yang nyata dan konkret dalam memahami konsep seperti toleransi.

Dalam konteks pendidikan modern yang menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif, permainan edukatif mulai banyak digunakan sebagai alternatif media

¹ Supriyadi, 2009. *Pendidikan Nilai Melalui Cerita Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 74.

² Suyanto, 2007. *Pembelajaran Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, hal. 6

pembelajaran. Permainan edukatif memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang mana sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui bermain, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar secara aktif.

Permainan edukatif dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk terlibat secara fisik maupun emosional. Keterlibatan ini membuat pesan yang disampaikan dalam permainan lebih mudah diinternalisasi. Anak-anak belajar tentang kerja sama, kejujuran, dan toleransi tidak melalui ceramah, tetapi melalui interaksi nyata dengan teman-temannya.

Dalam permainan yang dirancang dengan baik, anak-anak belajar untuk menyelesaikan masalah secara kolektif, menghargai peran orang lain, serta beradaptasi dengan perbedaan. Situasi ini memberikan pengalaman otentik yang membentuk keterampilan sosial dan emosional yang penting, termasuk sikap toleran terhadap orang lain.

Permainan edukatif juga membuka ruang dialog dan negosiasi antar peserta, yang sangat berguna dalam melatih kemampuan berempati dan menghargai pendapat orang lain. Permainan seperti role-play, simulasi, atau board game yang memerlukan kerja sama tim bisa menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai toleransi secara konkret dan menyenangkan.

Keunggulan permainan edukatif terletak pada pendekatannya yang berbasis pengalaman nyata. Anak tidak sekadar mengamati atau membaca tentang toleransi,

tetapi benar-benar mengalaminya dalam situasi yang mereka hadapi selama permainan. Dengan demikian, pemahaman yang terbentuk lebih otentik dan berpotensi membentuk perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, seperti halnya media pembelajaran lainnya, permainan edukatif juga memiliki keterbatasan. Tidak semua jenis permainan efektif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial seperti toleransi. Permainan yang terlalu fokus pada kompetisi atau terlalu sederhana dapat mengalihkan perhatian anak dari pesan moral yang ingin disampaikan.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif membutuhkan persiapan yang matang dari guru, baik dari segi alat, waktu, maupun pengelolaan kelas. Guru harus mampu memfasilitasi jalannya permainan, memastikan semua anak terlibat, dan mengarahkan refleksi pasca permainan agar nilai-nilai yang diharapkan benar-benar tersampaikan.

Menurut Yuliana, permainan edukatif meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak, termasuk toleransi, karena memberikan pengalaman langsung dan menciptakan situasi interaktif yang mendukung pembentukan karakter.³

³ Yuliana. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish. hal. 72

Menurut teori Vygotsky, pembelajaran yang terjadi dalam konteks sosial dan interaksi aktif antara peserta didik memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan sikap, termasuk sikap toleransi.⁴

Penggunaan media pembelajaran dalam menanamkan nilai toleransi perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik berdasarkan jenjang kelas. Peserta didik kelas bawah yang berada pada tahap berpikir konkret cenderung lebih mudah menerima nilai-nilai toleransi melalui media yang bersifat visual dan langsung, seperti buku cerita bergambar. Sementara itu, peserta didik kelas atas yang mulai mampu berpikir abstrak dan logis dapat lebih efektif memahami konsep toleransi melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif dan interaksi sosial, seperti permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang diskusi dan kerja sama. Oleh karena itu, penting untuk membandingkan efektivitas kedua media ini dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada masing-masing jenjang kelas.

Sekolah MINU Curungrejo dipilih sebagai lokasi penelitian ini karena memiliki karakteristik yang sangat mendukung dalam pengkajian pendidikan toleransi. Sekolah ini dikenal memiliki peserta didik dengan latar belakang yang beragam, baik dari sisi budaya, maupun status sosial ekonomi. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang sangat relevan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai toleransi sejak dini.

⁴ Vygotsky, L.S. 1978., *Mind in Society*, Cambridge: Harvard University Press, hal. 86.

Keberagaman yang ada di MINU Curungrejo memberikan tantangan sekaligus peluang bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat nilai, khususnya toleransi. Dalam konteks ini, keberadaan media pembelajaran yang tepat menjadi sangat penting agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk membandingkan dua jenis media pembelajaran, yaitu buku cerita bergambar dan permainan edukatif, dalam meningkatkan pemahaman toleransi peserta didik. Kedua media ini dipilih karena mewakili pendekatan yang berbeda dalam menyampaikan pesan: satu melalui narasi visual yang bersifat pasif dan reflektif, dan satu lagi melalui aktivitas langsung yang interaktif dan partisipatif.

Buku cerita bergambar diyakini cocok untuk peserta didik kelas bawah yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Melalui ilustrasi dan alur cerita yang sederhana namun bermakna, peserta didik dapat mengenal dan memahami nilai-nilai toleransi dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan. Cerita-cerita tersebut juga bisa menjadi sarana refleksi yang kuat bagi anak-anak usia dini.

Sebaliknya, permainan edukatif diperkirakan lebih efektif digunakan pada peserta didik kelas atas yang telah memiliki kemampuan berpikir lebih abstrak dan logis. Permainan yang dirancang dengan skenario tertentu memungkinkan peserta

didik untuk belajar toleransi secara langsung melalui pengalaman sosial seperti kerja sama, menghargai pendapat, dan menyelesaikan konflik.

Dengan membandingkan efektivitas kedua media tersebut pada dua jenjang kelas yang berbeda, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana pendekatan pembelajaran yang berbeda bekerja dalam konteks pendidikan toleransi. Hal ini sekaligus membuka ruang evaluasi terhadap praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan di tingkat sekolah dasar.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai pendidikan karakter dan penggunaan media pembelajaran, studi yang secara spesifik membandingkan buku cerita bergambar dan permainan edukatif masih sangat terbatas. Kebanyakan penelitian hanya berfokus pada salah satu media secara terpisah tanpa membandingkan dampaknya terhadap kelompok usia yang berbeda dalam satu studi yang sama.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan memberikan analisis yang mendalam tentang kelebihan dan kekurangan masing-masing media dalam konteks pendidikan toleransi. Dengan pendekatan komparatif ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat serta referensi empiris yang bermanfaat untuk pengembangan strategi pembelajaran.

Tidak hanya itu, hasil dari penelitian ini juga memiliki kontribusi praktis yang signifikan. Guru dan praktisi pendidikan dasar dapat menggunakan temuan ini

sebagai pedoman dalam memilih dan menyesuaikan media pembelajaran yang tepat berdasarkan karakteristik peserta didik yang mereka hadapi di kelas masing-masing.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penting bagi dunia pendidikan, baik dalam hal pengembangan teori mengenai media pembelajaran, maupun sebagai solusi praktis dalam penguatan pendidikan karakter, khususnya toleransi, di sekolah dasar yang memiliki keberagaman tinggi seperti MINU Curungrejo.

B. Rumusan Masalah

Untuk mengetahui efektivitas media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi, maka dirumuskan permasalahan penelitian berikut.

1. Bagaimana efektivitas media buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo?
2. Bagaimana efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo?
3. Apakah terdapat perbedaan efektivitas antara media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membandingkan efektivitas dua media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik.

1. Menganalisis efektivitas media buku cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
2. Menganalisis efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
3. Membandingkan efektivitas antara media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.

D. Hipotesis Penelitian

Setelah dirumuskan tujuan penelitian, maka untuk memperjelas arah pengujian dalam penelitian ini, perlu diajukan hipotesis sebagai dugaan sementara yang akan dibuktikan melalui data empiris.

Hipotesis Alternatif (H_a)

1. Media buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.

2. Media permainan edukatif efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
3. Terdapat perbedaan efektivitas antara media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.

Hipotesis Nol (H₀)

1. Media buku cerita bergambar tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
2. Media permainan edukatif tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
3. Tidak terdapat perbedaan efektivitas antara media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.

Hipotesis ini akan diuji menggunakan metode penelitian yang sesuai, seperti pretest-post-test, untuk menentukan signifikansi perbedaan antara kedua media pembelajaran.

E. Asumsi Penelitian

Selain hipotesis, dalam penelitian ini juga perlu ditetapkan asumsi-asumsi dasar yang digunakan sebagai landasan berpikir dan pelaksanaan penelitian.

1. Media buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik memahami konsep toleransi melalui narasi dan ilustrasi yang menarik, sehingga diharapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman toleransi pada peserta didik kelas bawah di MINU Curungrejo.
2. Media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman toleransi peserta didik karena melibatkan interaksi aktif, kerja sama, dan pengalaman langsung, yang dapat memperkuat pemahaman konsep toleransi pada peserta didik kelas atas di MINU Curungrejo.
3. Efektivitas media buku cerita bergambar dan permainan edukatif dapat berbeda tergantung pada tingkat perkembangan kognitif, pengalaman belajar, dan gaya belajar peserta didik kelas bawah dan kelas atas di MINU Curungrejo.
4. Peserta didik kelas bawah cenderung lebih responsif terhadap buku cerita bergambar karena visualisasi yang menarik dan alur cerita yang sederhana, sedangkan peserta didik kelas atas lebih mungkin mendapatkan manfaat dari permainan edukatif karena melibatkan pemecahan masalah dan interaksi sosial.
5. Faktor lingkungan, latar belakang pendidikan, dan dukungan guru atau orang tua dapat mempengaruhi efektivitas kedua media pembelajaran

dalam meningkatkan pemahaman toleransi peserta didik di MINU Curungrejo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan. Berikut ini adalah manfaat teoritis yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

a. Pengembangan Teori Media Pembelajaran

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori media pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan media buku cerita bergambar dan permainan edukatif untuk pembelajaran toleransi. Dengan membandingkan kedua media tersebut, penelitian ini berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakteristik media yang lebih efektif dalam mengembangkan nilai-nilai sosial, seperti toleransi, pada anak.

b. Kontribusi terhadap Pengajaran Nilai Toleransi pada Anak

Penelitian ini dapat memperkaya literatur yang menghubungkan teori pengajaran nilai sosial dengan penggunaan media. Pemahaman mengenai bagaimana buku cerita bergambar dan permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai toleransi pada anak, baik di kelas bawah

maupun kelas atas, memberikan perspektif baru dalam teori pengajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter.

c. Model Pembelajaran Berbasis Media yang Tepat Sasaran

Dari sudut pandang teori pendidikan, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya pemilihan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian dapat memperkuat pemahaman tentang keefektifan penggunaan media yang berbeda berdasarkan usia dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, khususnya dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak seperti toleransi.

d. Pendalaman Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Dengan menggunakan media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung (seperti melalui permainan edukatif), penelitian ini dapat memperkuat teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Dalam hal ini, toleransi sebagai nilai sosial yang harus dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Penyempurnaan Konsep Efektivitas Media Pembelajaran

Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada pemahaman efektivitas media pembelajaran berdasarkan pendekatan yang berbeda. Dengan menguji kedua media ini secara komparatif, penelitian dapat memperjelas bagaimana media yang berbasis visual (buku cerita bergambar) dan interaktif (permainan edukatif) dapat bekerja lebih baik dalam konteks pembelajaran toleransi.

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yang dapat diterapkan oleh berbagai pihak dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bimbingan dalam Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif

Hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan nilai toleransi kepada peserta didik. Dengan memahami keefektifan buku cerita bergambar dan permainan edukatif, guru bisa lebih cermat memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik di kelas bawah maupun kelas atas.

b. Meningkatkan Pemahaman Toleransi pada Anak Sejak Dini

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua mengenai bagaimana cara yang lebih efektif dalam mengajarkan nilai-nilai toleransi pada anak. Melalui penerapan media yang sesuai, seperti buku cerita bergambar dan permainan edukatif, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pengembangan Strategi Pembelajaran yang Menarik

Berdasarkan hasil penelitian, para pendidik bisa mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Penggunaan media yang lebih

interaktif dan visual dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran toleransi bisa dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

d. Peningkatan Keterlibatan Peserta didik dalam Proses Belajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, seperti buku cerita bergambar dan permainan edukatif, peserta didik akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini penting dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan toleransi pada peserta didik, baik di kelas bawah maupun kelas atas.

e. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak

Melalui media yang digunakan dalam penelitian ini, peserta didik dapat belajar secara tidak langsung tentang cara berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam situasi yang penuh toleransi. Media seperti permainan edukatif yang melibatkan kerjasama tim dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan menghargai perbedaan di antara mereka.

f. Penyusunan Kurikulum dan Rencana Pembelajaran yang Lebih Efektif

Penelitian ini bisa membantu para pengembang kurikulum dalam merancang materi ajar yang lebih terarah dalam menciptakan pemahaman toleransi pada peserta didik. Dengan memasukkan media yang efektif dan

sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, kurikulum dapat lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pendidikan karakter yang ingin dicapai.

G. Variabel Penelitian dan Indikator Variabel

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan perlu dijelaskan secara rinci agar pemahaman mengenai fokus penelitian menjadi lebih jelas. Variabel penelitian ini akan diidentifikasi beserta indikator-indikator yang akan digunakan untuk mengukur masing-masing variabel yang diteliti.

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen

- X_1 (Buku Cerita Bergambar): Media pembelajaran yang berupa buku dengan cerita bergambar yang bertujuan untuk mengajarkan nilai toleransi.
- X_2 (Permainan Edukatif): Media pembelajaran yang berupa permainan yang dirancang untuk mengajarkan toleransi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Variabel Dependen

- Y (Pemahaman Toleransi pada Peserta didik): Sejauh mana peserta didik memahami dan dapat menerapkan nilai toleransi setelah menggunakan media X_1 atau X_2 . Ini bisa diukur dengan tes, observasi, atau wawancara.

c. Variabel Pengendali

- Usia/Kelas Peserta didik (Contoh: Kelas Bawah dan Kelas Atas): Karena usia dan tingkat kelas mempengaruhi cara peserta didik memahami materi, hal ini perlu dikendalikan.
- Keterampilan Awal Toleransi: Pengetahuan atau sikap peserta didik mengenai toleransi sebelum menggunakan media bisa mempengaruhi hasil penelitian, sehingga perlu diukur di awal.

2. Indikator Variabel

a. Indikator Variabel X_1 (Buku Cerita Bergambar)

- Keterkaitan cerita dengan nilai toleransi.
- Penggunaan gambar yang mendukung pesan toleransi.
- Kesederhanaan dan kepastahaman cerita sesuai dengan usia peserta didik.
- Keterlibatan peserta didik dalam diskusi mengenai nilai toleransi.

b. Indikator Variabel X_2 (Permainan Edukatif)

- Interaktivitas permainan (kolaborasi dan kerja sama).
- Penerapan nilai toleransi dalam permainan.
- Kemudahan pemahaman aturan permainan.
- Kerjasama dan komunikasi dalam permainan yang mencerminkan toleransi.

c. Indikator Variabel Y (Pemahaman Toleransi pada Peserta didik)

- Pengetahuan tentang toleransi (kemampuan menjelaskan konsep toleransi).
- Perubahan sikap terhadap perbedaan (suku, agama, budaya).
- Kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara yang toleran.
- Partisipasi dalam kegiatan yang mendorong sikap toleransi.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini, agar dapat dipahami secara konkret dan dapat diukur dengan jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Berikut ini adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Buku Cerita Bergambar (X_1)

Media pembelajaran berupa cerita yang disampaikan melalui teks dan ilustrasi gambar, digunakan untuk mengenalkan nilai toleransi pada peserta didik. Diukur melalui indikator:

- a. Keterkaitan cerita dengan nilai toleransi
- b. Penggunaan gambar
- c. Kesederhanaan cerita
- d. Keterlibatan peserta didik dalam diskusi

2. Permainan Edukatif (X_2)

Media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk menanamkan nilai toleransi melalui aktivitas kolaboratif dan interaktif. Diukur melalui indikator:

- a. Interaktivitas
- b. Penerapan nilai toleransi
- c. Pemahaman aturan
- d. Kerja sama dan komunikasi

3. Pemahaman Toleransi (Y)

Kemampuan peserta didik dalam mengenali, memahami, dan menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Diukur melalui indikator:

- a. Pengetahuan tentang toleransi
- b. Sikap terhadap perbedaan
- c. Kemampuan menyelesaikan konflik secara damai
- d. Partisipasi dalam kegiatan toleransi

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting untuk memberikan landasan teori dan mengetahui perkembangan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini.

TABEL 1.1 PENELITIAN TERDAHULU

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Ajeng Syarifah Agni (2023)	<i>Pengembangan Media Buku Cerita “Aku Seorang Muslim” untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Agama Anak Usia Dini</i>	Sama-sama menggunakan media buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai toleransi	Fokus pada anak usia dini dan bukan komparatif antar media atau jenjang
2.	Rizkiyah, P. (2022)	<i>Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini (Jurnal Obsesi, SINTA 2)</i>	Sama-sama memakai buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran	Tujuan utama meningkatkan literasi digital, bukan pemahaman toleransi
3.	Nurhusni Kamil (2023)	<i>Efektivitas Cooperative Learning Make A Match dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini</i>	Sama-sama menggunakan media permainan edukatif dan menilai kemampuan sosial	Tidak membahas toleransi, tidak membandingkan dua media
4.	Rahma, E. A. J. et al. (2022)	<i>Media Game Edukasi untuk Motivasi Belajar IPS (Jurnal Seroja)</i>	Sama-sama menggunakan game edukatif sebagai media pembelajaran	Fokus pada motivasi belajar IPS, bukan nilai karakter
5.	Sitaasih, T. (2020)	<i>Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Jurnal Yasin)</i>	Sama-sama membahas efektivitas media permainan terhadap minat belajar	Tidak fokus pada toleransi atau kelas bawah-atas
6.	Laily Wahida Romadhona (2024)	<i>Buku Cerita Bergambar Tembang Dolanan untuk Bahasa Reseptif Anak (SINTA 3)</i>	Sama-sama mengembangkan buku cerita bergambar untuk anak	Fokus pada aspek bahasa, bukan toleransi atau komparasi media
7.	Fithriyati, N. A. (2023)	<i>Buku Cerita Bergambar untuk Menyimak Anak Usia Dini</i>	Sama dalam pendekatan media visual	Fokus menyimak, bukan toleransi

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
8.	Putry, R. (2019)	<i>Nilai Pendidikan Karakter Anak di Sekolah</i>	Sama-sama meneliti nilai karakter (termasuk toleransi)	Tidak menyebut media pembelajaran tertentu
9.	Yuliana, R. (2021)	<i>Pengaruh Media Cerita terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas 3 SD</i>	Sama dalam tema toleransi dan jenjang usia	Tidak membandingkan media lain
10.	Maimunah, S. (2022)	<i>Penggunaan Permainan Kelompok untuk Penguatan Nilai Sosial pada Anak SD</i>	Sama-sama membahas nilai sosial dan permainan edukatif	Tidak eksplisit pada toleransi dan tidak bersifat komparatif
11.	Aulia, D. (2023)	<i>Perbandingan Efektivitas Media PowerPoint dan Media Cerita dalam Pembelajaran Tematik</i>	Sama dalam pendekatan komparatif media	Fokus pada tema pelajaran umum, bukan toleransi atau permainan
12.	Syarif, A. (2020)	<i>Cerita Bergambar untuk Penanaman Nilai Multikultural Anak SD</i>	Sama dengan pendekatan visual untuk keberagaman	Tidak membandingkan dengan media lain atau jenjang kelas
13.	Yani, S. (2023)	<i>Permainan Tradisional dan Pendidikan Karakter pada Siswa SD</i>	Sama-sama fokus pada pembelajaran karakter melalui permainan	Tidak meneliti toleransi secara spesifik atau membandingkan media
14.	Zhafirah, M. (2022)	<i>Media Interaktif Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Toleransi Anak</i>	Sama dalam media permainan dan fokus toleransi	Tidak menyertakan kelompok kelas bawah dan atas secara eksplisit
15.	Nuraini, L. (2021)	<i>Penerapan Permainan Kooperatif untuk Nilai Sosial di MI</i>	Sama dalam konteks MI dan permainan edukatif	Tidak membandingkan dengan buku cerita atau dua jenjang kelas

Dari 15 penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

- Sebagian besar hanya fokus pada satu jenis media (cerita atau permainan).
- Tidak ada yang secara eksplisit melakukan perbandingan antara dua jenis media.
- Hanya sedikit yang meneliti pemahaman toleransi sebagai variabel utama.
- Hampir seluruhnya hanya fokus pada satu jenjang usia (anak usia dini atau SD kelas bawah).

Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah (gap) dengan:

- Membandingkan dua media pembelajaran secara langsung.
- Meneliti di dua jenjang pendidikan dasar sekaligus (kelas bawah dan atas).
- Menggunakan desain kuasi eksperimen dengan instrumen terstandar (pretest–posttest).

J. Sistematik Penulisan

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan sistematis, maka penulisan laporan penelitian ini disusun dalam beberapa bab dengan sistematika sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, manfaat penelitian

(teoretis dan praktis), variabel penelitian dan indikatornya, definisi operasional, penelitian terdahulu, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, Bab ini menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian, seperti media pembelajaran buku cerita bergambar dan permainan edukatif, konsep toleransi, serta landasan teori yang menjadi pijakan dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Bab ini memuat hasil dari analisis data yang telah dikumpulkan dan pembahasan terhadap hasil penelitian berdasarkan teori dan temuan sebelumnya.

Bab V Penutup, Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait serta untuk penelitian selanjutnya.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT