Copyright © 2025 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 6, No. 4, November 2025**

Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Penguatan Karakter Toleran di Lingkungan Sekolah Dasar

Elvira Cieri Santoso [1], Aurelia Jillian Eddy [2]*

[1–2] Universitas Kristen Petra

* aureliajillianeddy@gmail.com

Abstrak

Keberagaman sosial dan budaya di lingkungan sekolah dasar sering kali belum diiringi dengan pembelajaran karakter yang kontekstual dan partisipatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk menanamkan nilai toleransi dan anti-intoleransi melalui pendekatan pembelajaran interaktif berbasis pengalaman di SD Hang Tuah 11 Sidoarjo. Program dirancang dalam bentuk rangkaian aktivitas edukatif seperti permainan "Simon Says", eksplorasi virtual menggunakan Google Earth, permainan kartu "Truth and Brave", serta kuis reflektif "The Friendship Festival". Kegiatan melibatkan 26 siswa kelas 5A yang dibimbing oleh tim mahasiswa Universitas Kristen Petra bersama Yayasan Indonesia Sejahtera Barokah. Melalui observasi dan refleksi, ditemukan peningkatan pemahaman siswa terhadap makna keberagaman serta perubahan perilaku positif, seperti keberanian berpendapat dan sikap menghormati perbedaan teman sekelas. Bagi guru, kegiatan ini memberikan inspirasi pengembangan media pembelajaran karakter yang kreatif dan kontekstual, sedangkan bagi mahasiswa, program ini menjadi sarana penerapan nilai kepemimpinan yang melayani melalui keterlibatan langsung dalam pendidikan dasar. Kegiatan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital dan metode partisipatif dalam pembelajaran karakter untuk memperkuat budaya toleransi sejak usia dini.

Kata Kunci: *toleransi, pembelajaran interaktif, sekolah dasar, nilai karakter, keberagaman*

Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan Indonesia yang menekankan pembentukan karakter, nilai toleransi menjadi aspek moral penting yang perlu diajarkan sejak sekolah dasar. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa nilai-nilai toleransi belum sepenuhnya terintegrasi dalam kurikulum maupun kegiatan pembelajaran yang menarik dan partisipatif (Fadila et al., 2024; Syahrial et al., 2021). Pendekatan tradisional yang berfokus pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga empati dan sikap saling menghormati belum sepenuhnya tertanam melalui pengalaman langsung (Wahyudi & Haryati, 2023). Peningkatan fenomena intoleransi di lingkungan masyarakat dan pendidikan menegaskan perlunya inovasi dalam pembelajaran karakter (Salmudin et al., 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak, termasuk nilai-nilai sosial seperti anti-intoleransi (Yunita et al., 2019; Sapitri & Suriani, 2025).

Sebagai sekolah mitra kegiatan ini, SD Hang Tuah 11 Sidoarjo menampung siswa dengan latar sosial, budaya, dan agama yang beragam. Kondisi ini menjadi potensi sekaligus tantangan dalam proses pembentukan karakter. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah serta Yayasan Indonesia Sejahtera Barokah (YISB), pembelajaran mengenai nilai toleransi belum difasilitasi secara tematik maupun interaktif. Sekolah masih kekurangan media pembelajaran karakter yang aplikatif dan sesuai tahap perkembangan siswa. Akibatnya, siswa memahami toleransi hanya secara konseptual tanpa pengalaman yang menumbuhkan empati. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menanamkan sikap menghargai perbedaan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Akmal et al., 2025; Tasmayanti et al., 2025).

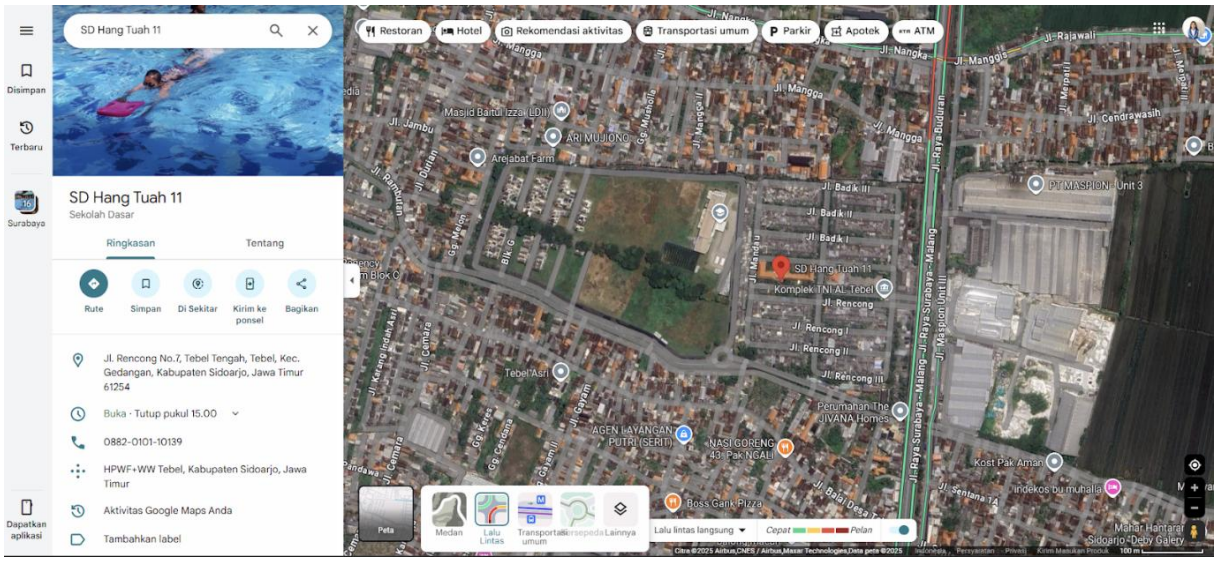
Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim mahasiswa Universitas Kristen Petra bersama YISB melaksanakan program *Service-Learning* bertema anti-intoleransi di SD Hang Tuah 11 Sidoarjo. Program ini dirancang untuk memperkenalkan nilai keberagaman dan sikap saling menghormati melalui kegiatan yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan perkembangan anak. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk aktivitas edukatif yang memadukan permainan, teknologi digital, dan diskusi reflektif. Sesi dimulai dengan permainan "*Simon Says*" untuk membangun konsentrasi dan kerja sama, diikuti penggunaan *Google Earth* sebagai media utama dalam mengenalkan keberagaman budaya dan agama di Indonesia. Siswa diajak menjelajahi berbagai tempat ibadah dan mendiskusikan cara menghargai perbedaan melalui eksplorasi virtual. Selanjutnya, permainan kartu "*Truth and Brave*" mendorong siswa untuk berani berpendapat dan memahami sudut pandang orang lain. Kegiatan ditutup dengan kuis cerita "*The Friendship Festival*" yang menegaskan pesan persahabatan lintas perbedaan. Desain kegiatan menerapkan prinsip *learning by doing* yang menekankan partisipasi aktif dan pengalaman langsung. Pendekatan ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai sosial sekaligus kreativitas guru dalam mengelola kelas (Sukmasari & Sujana, 2021). Dengan demikian, program ini berperan langsung dalam memperkuat pembelajaran karakter berbasis pengalaman.

Kegiatan ini berlandaskan dua teori utama, yaitu *Social Learning Theory* dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Menurut Bandura (2025), pembelajaran sosial terjadi melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan, di mana perilaku positif lebih mudah ditiru ketika diamati secara langsung. Dalam konteks pendidikan karakter, siswa dapat memahami dan mempraktikkan nilai toleransi melalui aktivitas yang menekankan kerja sama, refleksi sosial, dan interaksi kelompok (Washilah et al., 2025; Asshidiqi et al., 2023). Sementara itu, teori multimedia Mayer (2002) menjelaskan bahwa kombinasi modalitas visual, audio, dan teks memperkuat pemrosesan informasi serta retensi siswa. Penggunaan media digital seperti *Google Earth* dan permainan edukatif memungkinkan penyampaian nilai anti-intoleransi secara menarik dan mudah dipahami (Abidah et al., 2025; Hayya et al., 2025). Pendekatan ini menyeimbangkan beban kognitif siswa dan membuat pembelajaran lebih kontekstual, di mana toleransi tidak hanya dijelaskan tetapi juga dialami secara langsung. Dengan dasar teoritis dan dukungan empiris tersebut, teknologi dan metode yang digunakan dinilai andal, relevan, dan efektif untuk memperkuat pendidikan karakter yang inklusif dan adaptif di sekolah dasar.

Kegiatan *Service-Learning* ini memiliki tujuan untuk menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman melalui pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan relevan. Siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep toleransi, tetapi juga mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi siswa sekolah dasar, kegiatan ini menjadi sarana belajar langsung tentang keberagaman budaya dan agama melalui aktivitas eksploratif dan reflektif. Bagi sekolah mitra, kegiatan ini memberikan contoh penerapan media interaktif dan metode partisipatif yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran karakter. Bagi mahasiswa Universitas Kristen Petra, kegiatan ini menjadi wadah penerapan nilai Pancasila dan prinsip *servant leadership* melalui keterlibatan langsung dalam proses pengajaran. Melalui interaksi dengan siswa, mahasiswa belajar melayani dengan empati dan membangun kepemimpinan berbasis pengabdian. Secara lebih luas, kegiatan ini mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya tujuan keempat tentang pendidikan berkualitas yang inklusif dan tujuan keenam belas mengenai masyarakat damai. Dengan demikian, program ini berkontribusi terhadap pembentukan generasi yang terbuka, menghargai perbedaan, dan menjadi agen perdamaian di masyarakat majemuk.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema anti intoleransi dilaksanakan di SD Hang Tuah 11 Sidoarjo, beralamat di Jl. Rencong No. 7, Rumah Dinas TNI-AL, pada 8 November 2024. Kegiatan ini melibatkan 26 siswa kelas 5A sebagai khalayak sasaran, yang ditentukan berdasarkan hasil koordinasi antara tim mahasiswa Universitas Kristen Petra, pihak sekolah, dan Yayasan Indonesia Sejahtera Barokah (YISB). Siswa kelas 5 dipilih karena berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang ideal untuk memahami konsep toleransi dan keberagaman melalui kegiatan edukatif yang interaktif.



Gambar 1. *Lokasi Pelaksanaan*

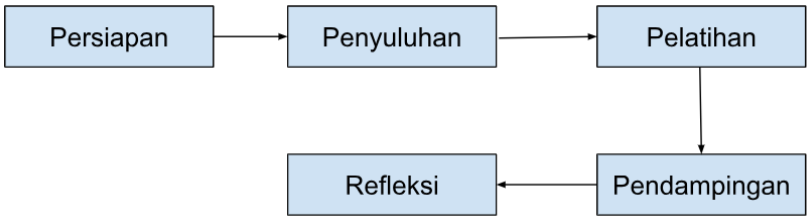
Metode pengabdian terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan, yang diawali dengan kegiatan persiapan sebagai fondasi pelaksanaan.

Pada tahap persiapan, tim mahasiswa melakukan koordinasi internal untuk membagi tugas, menyusun materi pembelajaran, serta melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing dan pihak YISB. Tim juga melakukan survei kebutuhan kegiatan serta menyiapkan media dan alat bantu seperti kartu permainan, materi kuis, dan proyektor untuk mendukung penyuluhan dan pelatihan.

Penyuluhan dilakukan sebagai langkah awal untuk menyampaikan pemahaman dasar tentang pentingnya toleransi dan anti-intoleransi kepada siswa. Melalui metode bercerita dan diskusi ringan, tim memperkenalkan konsep menghormati perbedaan agama, budaya, dan suku bangsa. Cerita yang digunakan berjudul *"The Friendship Festival"*, yang mengajarkan bagaimana dua anak dari latar belakang berbeda dapat bekerja sama dan saling menghargai. Setelah mendengarkan cerita, siswa mengikuti sesi tanya jawab dan kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman.

Pelatihan dilakukan melalui berbagai aktivitas edukatif dan permainan tematik yang dirancang untuk menanamkan nilai toleransi secara praktis. Melalui permainan *Simon Says*, siswa dilatih untuk meningkatkan konsentrasi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan nilai dasar yang penting dalam membangun sikap saling menghormati. Dalam kegiatan *Google Earth,* siswa diajak menjelajahi berbagai tempat ibadah di Indonesia secara virtual. Mereka kemudian berdiskusi tentang cara menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Pada sesi permainan kartu *Truth and Brave*, siswa berlatih mengungkapkan pendapat dan berbagi pandangan tentang situasi sosial yang berkaitan dengan toleransi. Kegiatan pelatihan ini bersifat partisipatif dan berorientasi pada pembelajaran berbasis pengalaman (*social learning theory*), sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mempraktikkannya melalui simulasi dan interaksi.

Pada tahap pendampingan, selama kegiatan berlangsung, mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping aktif bagi setiap kelompok siswa. Pendampingan dilakukan untuk memastikan setiap anak berpartisipasi, memahami pesan moral dari setiap aktivitas, serta merasa nyaman dalam mengemukakan pendapatnya. Setelah kegiatan inti selesai, mahasiswa juga melakukan refleksi bersama guru untuk meninjau hasil pembelajaran, memberikan umpan balik, dan merancang keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang.



***Gambar 2**. Bagan Metode Pelaksanaan*

Keberhasilan kegiatan diukur dari partisipasi aktif siswa, kemampuan menjawab pertanyaan dan berdiskusi mengenai makna toleransi, serta perubahan sikap seperti menghormati teman berbeda agama dan berani menegur perilaku intoleran. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, refleksi pasca kegiatan, dan umpan balik dari guru

pendamping. Aspek yang dinilai meliputi peningkatan pemahaman siswa, efektivitas metode pembelajaran, serta kemampuan mahasiswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dan kepemimpinan yang melayani (*servant leadership*) selama proses pengabdian.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema pembelajaran anti intoleransi di SD Hang Tuah 11 Sidoarjo berjalan lancar dan sesuai dengan rencana. Sebanyak 26 siswa kelas 5A berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan seperti permainan *Simon Says*, eksplorasi *Google Earth*, permainan kartu *Truth and Brave*, serta kuis cerita *"The Friendship Festival"*. Siswa tampak antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya menghormati perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.



***Gambar 2**. Tahap pelatihan*

Secara umum, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai toleransi baik secara kognitif maupun afektif. Dalam aspek kognitif, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan memahami konsep menghargai keberagaman. Dalam aspek afektif, mereka menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti menghormati teman yang berbeda keyakinan serta berani menegur perilaku tidak sopan. Bandura (2025) menjelaskan tentang *Social Learning Theory*, bahwa perilaku sosial dapat dipelajari melalui pengamatan dan pengalaman langsung dari model di sekitarnya.

Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Google Earth* dan permainan kartu juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, sesuai dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2002) .Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika melibatkan kombinasi antara elemen visual dan audio sehingga siswa dapat membangun pemahaman yang lebih kuat.



***Gambar 3**. Foto bersama setelah pendampingan*

Bagi mahasiswa Universitas Kristen Petra, kegiatan ini menjadi sarana penerapan nilai Pancasila dan *servant leadership,* yakni kepemimpinan yang melayani dengan hati melalui aksi nyata di masyarakat. Sementara bagi pihak mitra, kegiatan ini memberi manfaat berupa peningkatan kesadaran siswa terhadap nilai keberagaman serta inspirasi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran karakter yang kreatif dan interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi seluruh pihak yang terlibat baik siswa, guru, maupun mahasiswa dalam membangun generasi yang toleran dan berkarakter.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema anti intoleransi di SD Hang Tuah 11 Sidoarjo berhasil memperkenalkan nilai-nilai toleransi melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal yang baru dari kegiatan ini adalah penggunaan media digital seperti *Google Earth* dan permainan edukatif "Truth and Brave" yang menggabungkan unsur visual, audio, serta partisipasi aktif siswa untuk menanamkan nilai keberagaman secara konkret.

Kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi masyarakat, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang mulai memahami pentingnya menghargai perbedaan suku, agama, dan budaya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara universitas, yayasan, dan sekolah dalam menciptakan pendidikan karakter yang relevan dengan perkembangan zaman. Dari sisi kontribusi teoritik, kegiatan ini mendukung penerapan *Social Learning Theory* yang menekankan pembelajaran melalui observasi dan pengalaman langsung, serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyoroti efektivitas penggunaan media interaktif dalam proses belajar.

Sebagai saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan agar waktu pelaksanaan diperpanjang sehingga proses penyuluhan dan refleksi dapat berjalan lebih mendalam. Selain itu, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan menambahkan sesi tindak lanjut bersama guru agar nilai-nilai toleransi yang telah diajarkan dapat terus diterapkan dan dipantau dalam kegiatan belajar siswa di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Petra atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat bertema *anti-intoleransi* ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Yayasan Indonesia Sejahtera Barokah (YISB) serta pihak SD Hang Tuah 11 Sidoarjo atas kerja sama, keterbukaan, dan partisipasi aktifnya sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi siswa maupun pihak sekolah.

Referensi

Abidah, B., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Gaya Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(3), 1067–1078. https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6656

Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., & Kharisma, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, *3*(4), 265–272. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1938

Asshidiqi, A. Q., Muharam, A., Fajrussalam, H., Mustikaati, W., & Ruswan, A. (2023). Analisis Implementasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama di SDIT Cendekia Kabupaten Purwakarta. *Foundasia*, *14*(2), 37–51. https://doi.org/10.21831/foundasia.v14i2.65063

Bandura, A. (2025, October 16). *Albert Bandura's Social Learning Theory In Psychology*. https://www.simplypsychology.org/bandura.html

Fadila, D. N., Permana, E. P., & Wendha, D. D. N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Lambang Pancasila Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *4*(2), 66–76. https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3137

Hayya, D. A. F., Ardianti, S. D., & Kironoratri, L. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Nht Dengan Media Komik Kelsipar Terhadap Hasil Belajar IPAS SDN 1 Padurenan. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(3), 1514–1522. https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6928

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Academic Press. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6

Salmudin, S., Nyak Umar, M., & Jamali, Y. (2023). Pembinaan Karakter Toleransi Siswa SMP Negeri 1 Sultan Daulat. *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam*, *5*(1), 712–724. https://doi.org/10.22373/tadabbur.v5i1.350

Serli Sapitri & Ari Suriani. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(3), 282–292. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1844

Sukmasari, N. K. R., & Sujana, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Materi Masalah Sosial untuk Pembelajaran Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Instruction*, *1*(2), 95–106. https://doi.org/10.23887/iji.v1i3.31384

Syahrial, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., & Damayanti, L. (2021). Comparison of Print Modules and E-Modules to the Tolerance Character of Students. *International Journal of Elementary Education*, *5*(2), 298. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34351

Tasmayanti, L., Susanti, L. R. R., & Safitri, E. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Materi Jaring-Jaring Makanan di Sekolah Dasar. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(2), 648–657. https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5223

Wahyudi, M. A., & Haryati, L. F. (2023). Development of Digital Comic Learning Media Based on Scientific Approach as Character Strengthening in 2nd Grade of Elementary School. *Progres Pendidikan*, *4*(1), 25–31. https://doi.org/10.29303/prospek.v4i1.314

Washilah, W., Hamzah, A., & Aminah, St. (2025). Persepsi Siswa MTs Nurul Huda Desa Masaran Tahun Ajaran 2024/2025 Tentang Implementasi Nilai Kebhinekaan Tunggal Ika Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *5*(3), 1229–1239. https://doi.org/10.51878/social.v5i3.7035

Yunita, I., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Pengembangan Media Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, *8*(2), 335–352. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2192