

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT UNTUK MENANAMKAN NILAI TOLERANSI UMAT BERAGAMA PADA SISWA DI SDN 1 MOJOPURO

Raudhatul Ikrimah ^{*1}, Nur Najmi Laila Azami ², Erhan Habli Muttaqin³, dan Muhtar Mochamad Solihin⁴

¹Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

² Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

³Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: ¹raudhatulikrimah05@gmail.com, ²nurnajmilailaazami22@gmail.com,
³erhanhm13@gmail.com, ⁴muhtarsolihin@uinjkt.ac.id

Received : Nov 9, 2025; Revised : Jan 6, 2026; Accepted : Jan 25, 2026

Abstrak

Program Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) merupakan bentuk kegiatan penyuluhan agama yang bertujuan untuk menginternalisasikan nilai toleransi sejak dini kepada siswa SDN 01 Mojopuro, Kecamatan Jatiroto, Kabupaten Wonogiri. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman nilai toleransi dalam masyarakat multikultural agar generasi muda mampu menghargai perbedaan dan menjaga kerukunan umat beragama. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan selama tiga minggu. Kegiatan disesuaikan dengan karakteristik usia siswa melalui penggunaan media interaktif seperti flash card, film animasi, permainan edukatif, dan role play. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan sikap toleransi siswa di seluruh jenjang kelas, pada siswa kelas 1 dan 2 awalnya 20% meningkat menjadi 70%, kelas 3 dan 4 pada awalnya 38% menjadi 100%, serta pada siswa kelas 5 dan 6 awalnya 68% menjadi 100%. Siswa tidak hanya mengenali enam agama resmi di Indonesia dan rumah ibadahnya, tetapi juga mampu menerapkan perilaku saling menghormati dalam interaksi sosial. Pembelajaran berbasis pengalaman dan media visual terbukti efektif dalam menanamkan nilai toleransi secara kognitif dan afektif. Kegiatan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan model pendidikan karakter yang relevan dengan konteks lokal dan usia anak sekolah dasar.

Kata Kunci : *kerukunan umat beragama; pembelajaran interaktif; sekolah dasar*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan luar biasa dalam hal keberagaman suku, bangsa, budaya, ras, dan bahasa. Terdapat lebih dari 1.300 suku bangsa dan ratusan bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara, menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat kemajemukan tertinggi di dunia. Keberagaman ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan

sehari-hari, mulai dari adat istiadat, seni, kuliner, hingga praktik keagamaan yang beragam (Munif, 2018).

Keberagaman ini merupakan anugerah sekaligus tantangan, karena tanpa adanya kesadaran untuk hidup rukun, perbedaan dapat memicu konflik sosial. Oleh sebab itu, pendidikan toleransi sejak usia dini menjadi penting agar generasi penerus bangsa mampu menghargai perbedaan dan menjadikan keberagaman sebagai kekuatan sosial bangsa.

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pendidikan multikultural pada anak usia dini efektif dalam menumbuhkan sikap saling menghormati serta toleransi antarbudaya. Melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, anak-anak dapat belajar memahami perbedaan tanpa merasa terancam (Sitorus, 2021). Bahkan, proses internalisasi nilai toleransi dalam pembelajaran dasar terbukti mampu membentuk karakter anak yang terbuka, inklusif, dan menghargai keberagaman dalam interaksi sehari-hari (Tamaeka et al., 2022).

Desa Mojopuro, Kecamatan Jatiroto, Kabupaten Wonogiri, merupakan salah satu daerah yang selama ini dikenal aman dan rukun. Kondisi ini tentu patut dipertahankan, namun kerukunan tidak dapat diwariskan begitu saja tanpa proses pendidikan. Nilai tersebut harus ditanamkan sejak dini, terutama melalui jalur pendidikan dasar. Anak-anak sekolah dasar memiliki daya serap yang tinggi dan cenderung mudah mengingat pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif agar nilai toleransi tidak hanya menjadi pengetahuan, tetapi benar-benar terinternalisasi dalam sikap dan perilaku mereka.

Berdasarkan pemikiran tersebut, mahasiswa praktikum profesi makro di Desa Mojopuro melaksanakan program Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 01 Mojopuro. Program ini dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang kerukunan umat beragama melalui metode yang menyenangkan, seperti penggunaan flash card, film animasi, permainan, dan role play. Dengan cara ini, anak-anak diharapkan dapat mengenal keragaman agama dan rumah ibadah di Indonesia, sekaligus memahami sikap yang tepat dalam menghadapi perbedaan. Kegiatan ini tidak hanya sekedar meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter siswa agar terbiasa hidup rukun dan menghargai kebhinekaan.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah bagaimana pelaksanaan kelas kerukunan umat beragama dapat menjadi media internalisasi nilai toleransi pada siswa SDN 01 Mojopuro. Tujuan kegiatan ini adalah menumbuhkan pemahaman siswa tentang pentingnya kerukunan umat beragama, menginternalisasikan nilai toleransi sejak dini melalui pembelajaran interaktif, serta mendorong terbentuknya karakter anak yang mampu menghargai keberagaman. Secara teoretis, kegiatan ini diharapkan dapat menambah khazanah literatur tentang model pendidikan toleransi berbasis pengalaman di sekolah dasar, sementara secara praktis dapat menjadi inspirasi bagi sekolah, guru, dan masyarakat untuk mengembangkan program serupa dalam rangka menanamkan nilai toleransi sejak dini.

2. METODE

Program kelas kerukunan umat beragama (KUB) di SDN 1 Mojopuro, Kecamatan Jatiroto, Kabupaten Wonogiri, merupakan salah satu kegiatan pengabdian masyarakat yang dirancang sebagai upaya edukatif dalam menginternalisasikan nilai toleransi sejak dini kepada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang interaktif menyenangkan, dan kontekstual.

Program kelas kub ini untuk pelaksanaannya dilakukan dalam tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Program ini diawali dengan tahap perencanaan yaitu kami berkoordinasi ke pihak sekolah dan guru-guru kelas untuk menyusun rencana kegiatan. Sebelum menyusun rencana kegiatan tersebut kami mengidentifikasi terlebih dahulu kebutuhan dan karakteristik peserta didik, lalu kami menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa, setelah itu kami mempersiapkan media pembelajaran yang berupa flash card, film animasi pendek, permainan edukatif, dan kegiatan role play yang bertema kerukunan umat beragama. Setelah persiapan media pembelajaran itu selesai lalu kami



Gambar 1. Koordinasi Dengan Pihak SDN 1 Mojopuro

membuat jadwal kegiatan yaitu selama 3 minggu dengan pembagian peserta berdasarkan jenjang kelasnya (kelas 1 dan kelas 2, Kelas 3 dan kelas 4, serta kelas 5 dan kelas 6) mulai dari tanggal 08-16 September 2025 dengan jumlah seluruh siswanya ada 117 siswa/i.

Minggu pertama program ini dilaksanakan pada kelas 1 dan kelas 2 dengan pendekatan belajar sambil bermain atau *learning by playing* agar siswa mudah memahami konsep kerukunan, di minggu keduanya pelaksanaan program ini dilakukan pada kelas 3 dan kelas 4 dengan pendekatan diskusi ringan, permainan kelompok, dan pemutaran film animasi. Sedangkan di minggu terakhir program ini dilaksanakan pada kelas 5 dan kelas 6 dengan kegiatan reflektif seperti *role play* dan dialog nilai-nilai



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Kelas Kerukunan Umat Beragama

toleransi, yang mana di setiap kegiatan ini menekankan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pembiasaan perilaku saling menghormati antar umat beragama.



Gambar 3. Penutupan Kelas Kerukunan Umat

Program pengabdian ini berjalan dengan lancar tetapi masih diperlukannya tahap evaluasi yang digunakan untuk menilai ketercapaian tujuan dari program ini yaitu meningkatnya pemahaman dan sikap toleransi siswa, tahap evaluasi ini dilakukan melalui pre-test dan post-test. Dari hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kegiatan kelas kerukunan umat beragama mampu meningkatkan kesadaran siswa tentang keberagaman agama serta menumbuhkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.

3. HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 01 Mojopuro dilaksanakan selama tiga minggu dan dibagi berdasarkan jenjang kelas: minggu pertama untuk kelas 1–2, minggu kedua untuk kelas 3–4, dan minggu ketiga untuk kelas 5–6. Para siswa menunjukkan antusiasme yang luar biasa. Seluruh kegiatan dirancang agar anak-anak dapat memahami nilai toleransi melalui cara yang menyenangkan dan mudah diingat, dengan memanfaatkan media interaktif seperti *flash card*, film animasi, permainan edukatif, dan *role play*.

Peningkatan Pemahaman Konsep Toleransi pada Siswa Kelas 1 dan 2

Pelaksanaan kegiatan Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 01 Mojopuro dimulai dari siswa kelas 1 dan 2 yang berjumlah 40 orang. Pada kelompok usia dini ini, pendekatan yang digunakan menekankan pada pembelajaran konkret, menyenangkan, dan visual, menyesuaikan dengan karakteristik anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya sekitar 5–8 siswa (13–20%) yang memiliki pemahaman dasar mengenai keberagaman agama dan sikap toleran. Sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan jumlah agama di Indonesia maupun perilaku yang menunjukkan penghargaan terhadap perbedaan. Namun, meskipun pengetahuan mereka terbatas, anak-anak sudah memperlihatkan kecenderungan sosial positif, seperti tidak mengejek teman dan diam ketika ada yang beribadah.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa tantangan di lapangan yang ditemukan, terutama dalam hal mengondisikan siswa agar tetap fokus dan tertib. Sifat alami mereka yang masih hiperaktif dan mudah teralihkan membuat suasana kelas kerap riuh. Namun pendekatan *learning by playing* atau belajar sambil bermain terbukti efektif untuk menyalurkan energi mereka ke arah positif.

Anak-anak tampak antusias saat sesi bermain peran (*role play*), menyusun kartu bergambar (*flash card*), dan menonton film animasi pendek tentang kerukunan. Dalam kegiatan tersebut, mereka dapat menyimpulkan dengan baik perilaku positif yang ditampilkan di film, seperti menolong teman yang berbeda agama dan saling menghormati.

Setelah pemberian materi, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sekitar 30 siswa (75%) mampu menyebutkan enam agama di Indonesia, mengenali rumah ibadah, dan memberi contoh perilaku toleran seperti “diam saat teman berdoa” atau “tidak mengejek agama orang lain.”

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas 1–2 SDN 01 Mojopuro

Aspek yang Dinilai		Pre-Test (n = 40)	Post-Test (n = 40)	Makna Perubahan
Mengetahui bahwa Indonesia memiliki banyak agama		8 siswa (20%)	30 siswa (75%)	Pemahaman dasar tentang keragaman meningkat tajam
Mengenai rumah ibadah dan agamanya		6 siswa (15%)	28 siswa (70%)	Mulai memahami simbol agama di sekitar mereka
Mengetahui sikap yang benar terhadap perbedaan		10 siswa (25%)	34 siswa (85%)	Terbentuk kesadaran awal tentang etika sosial
Menunjukkan sikap menghormati teman beribadah		12 siswa (30%)	35 siswa (88%)	Nilai moral mulai terinternalisasi dalam perilaku nyata
Menyebut pentingnya rukun	alasan hidup	5 siswa (13%)	30 siswa (75%)	Pemahaman afektif meningkat dari pasif ke reflektif

Keterangan: Data hasil observasi kelas 1–2 SDN 01 Mojopuro (2025).

Data pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa meskipun terdapat hambatan dalam pengelolaan kelas akibat karakter anak yang aktif, pembelajaran berbasis permainan dan visualisasi berhasil menumbuhkan pemahaman yang lebih baik. Karena anak dapat terlibat langsung dalam kondisi nyata yang ada di lapangan, seperti melalui kegiatan *role play* yang mereka lakukan.

Hal ini sejalan dengan temuan Garaigordobil (2022) menemukan bahwa aktivitas bermain kooperatif berpengaruh positif terhadap perkembangan empati, kerja sama, dan keterampilan sosial anak. Sementara itu, penggunaan media visual seperti *flash card* dan animasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep abstrak seperti toleransi dan menghargai perbedaan. Sari (2023) menyebutkan bahwa *flash card* dapat mempercepat proses internalisasi nilai

karena memanfaatkan stimulus visual yang menarik dan mudah diingat anak usia dini. Dengan demikian, pembelajaran berbasis aktivitas dan media visual bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai toleransi dan kerukunan sejak usia dini.

Dengan demikian, pendekatan interaktif yang diterapkan dalam kegiatan KUB terbukti sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sekaligus menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai toleransi dan kerukunan sejak usia dini.

Penguatan Sikap Toleransi Melalui Pembelajaran Interaktif pada Siswa Kelas 3 dan 4.

Kegiatan pada minggu kedua melibatkan 39 siswa kelas 3 dan 4. Pada tahap perkembangan ini, anak sudah memasuki masa *middle childhood* yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan logika dan pemahaman sosial (Miller & Cummings, 2021). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pada diskusi, permainan edukatif, dan film animasi pendek agar siswa mampu menafsirkan nilai toleransi secara kognitif dan emosional.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa seluruh siswa sudah memahami bahwa Indonesia memiliki banyak agama dan bahwa mereka tetap dapat bermain dengan teman yang berbeda keyakinan. Namun hanya 15 siswa (38%) yang pernah melihat rumah ibadah seperti masjid atau gereja secara langsung. Sebagian besar belum mengenali simbol-simbol agama secara visual karena terbatasnya akses yang minin terhadap sumber belajar yang representatif dan kegiatan kunjungan lapangan. Sekolah mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran visual yang kaya, seperti poster, video interaktif, atau materi digital, yang secara spesifik menampilkan symbol-simbol dan kekhasan arsitektur dari berbagai agama di Indonesia.

Setelah diberikan pembelajaran melalui permainan *flash card* “Rumah Ibadah Kita”, diskusi interaktif, serta menonton film pendek tentang keberagaman, terjadi peningkatan signifikan pada hasil post-test. Seluruh siswa (100%) mampu menjawab bahwa Indonesia memiliki enam agama resmi, serta dapat menyebutkan minimal satu rumah ibadah dan agama yang menggunakannya. Semua siswa juga menjawab bahwa mereka akan tetap berteman dengan teman berbeda agama, menghormati orang yang sedang beribadah, dan mengetahui alasan hidup rukun sebagai wujud saling menghargai.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas 3–4 SDN 01 Mojopuro

Aspek yang Dinilai			Pre-Test (n = 39)	Post-Test (n = 39)	Makna Perubahan
Mengetahui	bahwa		Semua siswa	Semua siswa	Kesadaran pluralitas sudah terbentuk sejak awal
Indonesia memiliki banyak agama			menjawab <i>Ya</i>	menjawab <i>Ya</i>	
Mengenali rumah ibadah (masjid/gereja)	ibadah		15 siswa (38%)	39 siswa (100%)	Peningkatan pemahaman simbol dan realitas agama
Sikap terhadap teman berbeda agama	teman		Semua menjawab <i>tetap bisa bermain bersama</i>	Semua menjawab <i>tetap berteman</i>	Nilai sosial toleransi semakin kuat

Sikap saat melihat teman beribadah	Semua memilih <i>diam dan menghormati</i>	Semua tetap menjawab <i>menghormati</i>	Konsistensi nilai moral dan afektif
Alasan pentingnya hidup rukun	Belum semua bisa menjelaskan	Semua menjawab <i>agar hidup damai dan saling menghargai</i>	Meningkatnya kesadaran moral reflektif

Keterangan: Data hasil observasi kelas 3–4 SDN 01 Mojopuro (2025).

Dari Tabel 2 terlihat bahwa selain peningkatan kognitif, terdapat perubahan pada aspek afektif dan moral reasoning. Anak-anak mulai mampu memberikan alasan mengapa toleransi itu penting, bukan sekadar menghafal. Ini menunjukkan adanya internalisasi nilai yang lebih mendalam. Menurut Kolb (2015), pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) menumbuhkan pemahaman yang lebih bermakna karena melibatkan proses reflektif terhadap situasi nyata.

Internalisasi Nilai Kerukunan pada Siswa Kelas 5–6

Pada minggu ketiga, kegiatan ditujukan untuk 38 siswa kelas 5 dan 6. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman tinggi mengenai toleransi, namun belum sepenuhnya mampu menjelaskan konsep kerukunan secara komprehensif. Sebanyak 26 siswa (68%) dapat menyebutkan enam agama resmi di Indonesia, sementara sisanya hanya menyebut sebagian. Dalam hal pengenalan rumah ibadah, 21 siswa (55%) mampu menjawab dengan benar.

Setelah diberikan pembelajaran yang lebih reflektif, seperti menonton film “Sahabat dari Berbeda Iman,” *role play* “Toleransi di Sekolah,” dan diskusi nilai-nilai kebangsaan, pemahaman siswa meningkat drastis. Pada post-test, seluruh siswa (100%) mampu menyebutkan enam agama dan mengidentifikasi rumah ibadahnya dengan benar. Mereka juga menggunakan istilah “menghormati” dan “saling menghargai” untuk menjelaskan makna toleransi.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas 5 dan 6 SDN 01 Mojopuro

Aspek yang Dinilai	Pre-Test (n = 38)	Post-Test (n = 38)	Makna Perubahan
Menyebutkan enam agama resmi di Indonesia	26 siswa (68%)	38 siswa (100%)	Peningkatan kognitif menuju pemahaman penuh
Menyebutkan contoh rumah ibadah	21 siswa (55%)	36 siswa (95%)	Kesadaran simbol keberagaman meningkat
Menunjukkan sikap menghormati perbedaan	33 siswa (87%)	38 siswa (100%)	Sikap toleran semakin melekat dalam perilaku sosial

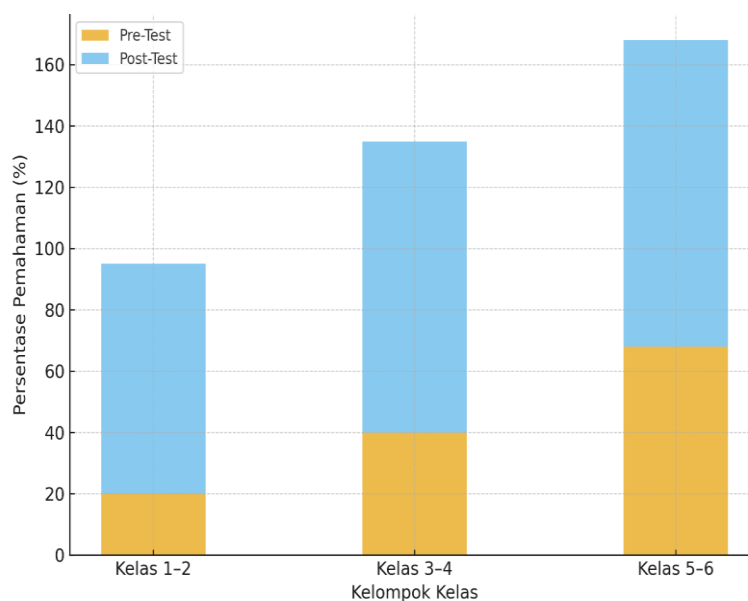
Menggunakan istilah "saling menghargai"	24 siswa (63%)	38 siswa (100%)	Terjadi integrasi nilai moral dan sosial
--	-------------------	--------------------	--

Keterangan: Data hasil observasi kelas 5–6 SDN 01 Mojopuro (2025).

Peningkatan pemahaman siswa kelas atas ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial efektif untuk menanamkan nilai moral.

Perilaku prososial pada anak berkembang melalui proses belajar sosial yang melibatkan observasi dan imitasi terhadap model perilaku positif di lingkungan sekitarnya. Anak-anak cenderung meniru tindakan yang mendapatkan penguatan sosial, seperti perilaku saling menghormati dan membantu sesama. Dalam konteks pembelajaran, media seperti film dan permainan peran efektif digunakan untuk memfasilitasi proses tersebut karena memberikan pengalaman konkret bagi siswa untuk meniru perilaku menghormati perbedaan (Wang, 2023).

Sejalan dengan hal itu, pendidikan multikultural masa kini tidak hanya berfokus pada pengenalan keberagaman, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sosial untuk menghargai perbedaan sebagai potensi penguat kohesi bangsa. Dengan demikian, program Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 01 Mojopuro menjadi salah satu contoh praktik nyata penerapan pembelajaran sosial dan multikultural yang menumbuhkan nilai kerukunan tidak hanya pada tataran pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan perilaku siswa sehari-hari.



Gambar 4. Persentase Pemahaman Hasil Pre-test dan Pos-test Di Setiap Kelompok Kelas

Analisis Tujuan

Hasil pelaksanaan kegiatan *Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB)* di SDN 01 Mojopuro menunjukkan peningkatan pemahaman dan sikap toleransi siswa dari seluruh jenjang kelas, dengan variasi capaian sesuai tingkat perkembangan kognitif. Analisis data pre-test dan post-test

memperlihatkan bahwa terdapat perubahan signifikan baik dalam aspek pengetahuan maupun sikap sosial setelah kegiatan dilakukan.

Pada siswa kelas 1–2, peningkatan terutama terlihat pada aspek kesadaran dasar terhadap keragaman agama dan kemampuan mengenali simbol keagamaan. Sebelum kegiatan, hanya sekitar 20% siswa yang mampu menyebutkan agama di Indonesia dan perilaku yang mencerminkan sikap toleran. Setelah diberikan pembelajaran berbasis media visual, sekitar 75% siswa mampu menjawab dengan benar dan menunjukkan perilaku menghormati perbedaan. Temuan ini sejalan dengan Herawati (2023) dan Wahyuni (2022) yang menegaskan bahwa media visual dan kegiatan berbasis permainan efektif untuk meningkatkan pemahaman nilai moral pada anak usia dini, karena mendukung cara berpikir konkret dan menumbuhkan empati sosial melalui pengalaman langsung.

Pada siswa kelas 3–4, hasil pre-test menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mengenal konsep keberagaman, namun belum memahami simbol dan makna sosialnya secara mendalam. Setelah pembelajaran interaktif melalui flash card, permainan kelompok, dan film animasi, seluruh siswa mampu mengenali enam agama di Indonesia serta memberikan alasan logis tentang pentingnya hidup rukun. Hasil ini sejalan dengan Kong et al. (2021) yang menunjukkan bahwa model experiential learning meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman moral peserta didik melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran

Sementara itu, pada siswa kelas 5–6, peningkatan paling signifikan terlihat pada aspek afektif, yakni kemampuan menyatakan nilai-nilai toleransi dalam bentuk bahasa dan perilaku konkret. Setelah intervensi pembelajaran, seluruh siswa menggunakan istilah saling menghargai

dan menghormati perbedaan secara konsisten dalam diskusi maupun simulasi peran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perilaku prososial anak terbentuk melalui proses observasi dan imitasi terhadap model perilaku positif sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran sosial. Studi terbaru oleh Zhai et al. (2023) menegaskan kembali relevansi teori ini dengan menjelaskan bagaimana observational learning berperan dalam membentuk perilaku sosial anak di lingkungan pendidikan.

Perbandingan dengan artikel sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pendidikan karakter di Indonesia masih sering menekankan metode ceramah satu arah tanpa pendekatan interaktif. Sielvyana et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multikultural yang bersifat partisipatif dan kontekstual lebih efektif dalam menanamkan nilai toleransi dan kebersamaan dibandingkan dengan model tradisional yang pasif (Sielvyana et al., 2021).

Oleh karena itu, kegiatan Kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 01 Mojopuro menawarkan kebaruan berupa pendekatan pembelajaran interaktif berbasis visual dan permainan sosial yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa di setiap jenjang kelas. Pendekatan diferensial ini memungkinkan pesan toleransi diterima lebih efektif karena disampaikan dengan bahasa dan media yang relevan bagi tiap usia.

Selain itu, kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa wilayah dengan tingkat kerukunan yang sudah baik seperti Mojopuro tetap membutuhkan penguatan pendidikan karakter sejak dini agar nilai toleransi dapat diwariskan secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil kegiatan ini tidak hanya berdampak pada siswa SDN 01 Mojopuro, tetapi juga memberi kontribusi konseptual terhadap model

edukasi kerukunan berbasis usia dan konteks lokal yang dapat diterapkan di sekolah dasar lain di Indonesia.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program kelas Kerukunan Umat Beragama (KUB) di SDN 1 Mojopuro terbukti efektif sebagai media internalisasi nilai toleransi pada siswa sekolah dasar. Peningkatan signifikan terjadi pada siswa di setiap jenjangnya, baik itu peningkatan kognitif, afektif, serta sosial dari intervensi yang kami lakukan melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif, visual, serta role play. Melalui intervensi ini siswa tidak hanya dapat memahami beragam agama serta simbol-simbolnya saja melainkan mereka juga dapat mengimplikasikan perilaku menghormati dan menghargai perbedaan di kehidupan sehari-hari. Pendekatan interaktif ini sangat efektif digunakan untuk melakukan pendidikan karakter berbasis toleransi sejak usia dini, dengan menyesuaikan terlebih dahulu terhadap perkembangan kognitif anak. Program ini juga menunjukkan bahwa melalui ceramah saja pendidikan toleransi itu tidak cukup, tetapi perlu diwujudkan melalui pengalaman langsung serta pembelajaran kontekstual.

Namun demikian, kajian ini masih memiliki keterbatasan pada cangkupan sampel yang terbatas. Disarankan penelitian selanjutnya untuk memperluas objek kajian ke sekolah lain dengan latar sosial yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SDN 01 Mojopuro, Kecamatan Jatiroto, Kabupaten Wonogiri, atas kerjasama dan partisipasinya dalam pelaksanaan program kelas kerukunan umat beragama ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, dewan guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung. Penghargaan yang tulus kepada dosen pembimbing dan pihak Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta atas bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan laporan kegiatan ini. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa praktikum yang telah bekerja sama dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Garaigordobil, M., Berruete, L., & Celume, M.-P. (2022). *Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program"*. *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- [2] Herawati. (2023). *Desain didaktis konsep segibanyak untuk siswa kelas IV sekolah dasar* [Tesis Doktorat, Universitas Pendidikan Indonesia]. Universitas Pendidikan Indonesia Repository. <https://repository.upi.edu/90007/>

- [3] Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- [4] Kong, Y., Ma, J., & Wang, L. (2021). *Experiential learning and student engagement: Evidence from classroom practice*. *Frontiers in Psychology*, 12, 749415. doi: [10.3389/fpsyg.2021.771272](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272)
- [5] Miller, J. G., & Cummings, M. E. (2021). *Child and adolescent social development: Integrating cognitive and moral growth*. *Frontiers in Psychology*, 12, 749835. doi: [10.1016/j.asmr.2021.05.012](https://doi.org/10.1016/j.asmr.2021.05.012)
- [6] Sari, I. P. (2023). Effectiveness of Flash Card Media to Improve Early Childhood Skills. *Journal of Education and Learning Research*, 4(1), 45–53.
- [7] Sielvanya, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Pendidikan multikultural dalam membentuk karakter anak bangsa*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2740–2749.
- [8] Setiawan, D. P., Corputty, F., Ramadha, A. A., Renata, G. W., Ghalyndra, F. A., Disiulina, O. P., & Putro, B. E. T. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Untuk Guru TK di IGKTI Bandung Timur. *Charnity: (Jurnal Penelitian dan Abdimas)*, 8(2), 66-73.
- [9] <https://doi.org/10.25124/charity.v8i2.9469>
- [10] Wahyuni, Ida Windi. 2022. “Pembinaan Toleransi dan Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Islami Anak Usia Dini.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4 (1): 1–11. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1114>
- [11] Wahyuni, W., Fitri, R., & Darussyamsu, R. (2022). Kajian pemanfaatan media pembelajaran leaflet terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. *Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 5(1), 35–42. <https://doi.org/10.32505/biolokus.v5i1.3074>
- [12] Wang, Y. (2023). *An Observational Study of Children’s Approaches to Learning in Role-Playing Games*. *Proceedings of the 2023 International Conference on Educational Innovation and Development*, 125–131. Atlantis Press.
- [13] Zhai, S., Wang, L., & He, J. (2023). *Analysis, evaluation, and reformulation of social cognitive theory*. *Frontiers in Psychology*, 14, 1210034.