

## Meningkatkan Sikap Toleransi pada Domain Afektif, Kognitif dan Perilaku Siswa dalam Integrasi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti melalui Penerapan Metode *Filmed Role-Play*

*Stephanie*

*hanietjie@gmail.com*

*Sinarmas World Academy, Indonesia*

### INFO ARTIKEL

DOI: 10.19166/jtp.v1i2.3463

Riwayat artikel:

Diterima:

22 April 2021

Disetujui:

29 April 2021

Tersedia online:

27 Mei 2021

*Kata Kunci:*

*Tolerance, religion, Christianity, moral, affective, cognitive, behavior, filmed role-play.*

### ABSTRACT

*Indonesia is a religion based country. Religion studies should be positioned as school's curriculum priority, both in public and private school. Integrated Christianity and moral studies might be the solution of conflicts within family, school, community, both national and international societies. One of many values that urgently needs to be promoted is an attitude of tolerance in facing our multicultural society. School as an educational institution has an important role in teaching tolerance skill to students as early age. One of the challenges is finding the right method to deliver the abstract concepts to children who are in the stage of pre-operational concrete. This research has done an introductory study towards the bullying case that happened earlier in the researcher's workplace 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> graders within 4 months. Therefore, this research addresses the urgency of an integrated curriculum of Christianity studies with moral studies practices, specifically on multicultural values through experiential learning with filmed role-play. Research was conducted in XYZ School for primary 3, 4 and 5. This instructional strategy resulted in increase of attitude of tolerance both in cognitive and behavior domain, but has no increase in the affective domain. All respondents agree by implementing filmed role-play has contributed to their deeper understanding towards the concept of tolerance.*

## PENDAHULUAN

Menurut Pasal 1 angka 1 Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, Pendidikan Agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya dengan harapan murid-murid pada tahap praoperasional konkret dapat mempraktekkan nilai-nilai moralnya pada kehidupan sehari-hari secara nyata, bukan hanya prestasi akademik. Salah satu nilai yang penting untuk diajarkan dan ditanamkan adalah sikap toleransi terhadap perbedaan. Integrasi Pendidikan Agama Kristen dan Pendidikan Budi Pekerti memberikan pengajaran akan nilai-nilai yang lebih relevan dengan kehidupan anak-anak dalam menghadapi permasalahan sosial sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Menurut Saphiro (1997, 1975) kecerdasan emosi dan keterampilan sosial dapat diajarkan kepada anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak, antara lain: membina hubungan persahabatan, bekerja dalam kelompok, berbicara dan mendengarkan secara efektif, mengatasi masalah dengan teman yang nakal, berempati dengan orang lain, mencapai prestasi tinggi, memecahkan masalah dan menjalani keakraban dan mengajarkan tata krama. Kecerdasan spiritual adalah pandangan dan paham ketuhanan diterangkan secara rasional sesuai dengan kemampuan berpikir anak yaitu dengan cara yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari dan lebih konkret. Karakteristik perkembangan moral dikendalikan oleh hadiah dan hukuman eksternal.

Indonesia memiliki landasan ideologi, Pancasila, yang bersemboyankan Bhinneka Tunggal Ika yang mempromosikan persatuan dan kesatuan menjadi tantangan bagi Warga Negara Indonesia khususnya untuk warga yang ikut mengalami masa krisis ekonomi tahun 1998, di mana Bangsa Indonesia harus diuji seberapa besar kekuatan nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika terutama nilai persatuan dan kesatuan yang meresap pada jiwa dan batin masing-masing individu saat itu. Menurut surat harian Kompas 21 Mei 2016, peristiwa tahun 1998 yang ditandai dengan berakhirnya kekuasaan Presiden Soeharto tersebut merupakan tindakan anarkis yang berbasis prasangka rasial dari para pelakunya. Peristiwa rasial ini terulang kembali dengan penolakan keras sebuah komunitas dari kepercayaan dan ras tertentu kepada Bapak Basuki Tjahja Purnama selaku Gubernur DKI Jakarta terhadap ras dan kepercayaan yang dianut yaitu sebagai seorang WNI keturunan Tionghoa dan penganut agama Kristen.

Kasus serupa terjadi di Amerika Serikat yang diliput oleh situs Science and Society (Kowalski, 6 Desember 2016), Nida yang berusia 10 tahun terpaksa berpindah-pindah tempat tinggal dari satu negara bagian ke negara bagian lainnya akibat perlakuan rasial dari lingkungannya. Sedihnya, Nida mendapat perlakuan rasial dari teman kelasnya yang juga berusia 10 tahun dengan mengatakan “Trump akan mengusir kamu dari negaraku!”. Fenomena ini dapat memperdalam rasa benci dan dendam antar golongan yang berujung pada perpecahan bukan saja dalam internal bangsa itu sendiri melainkan antar bangsa.

Kasus tindakan intoleran pun terjadi di sekolah peneliti pada dua murid baru yang baru bergabung di komunitas sekolah di tengah tahun ajaran akademik. NW, warga negara Malaysia, mendapat perlakuan *cyberbullying* dari teman-temannya dengan alasan NW memiliki bentuk fisik yang tergolong pendek sebagai murid kelas 4 dan memiliki kondisi kulit (*psoriasis*) sedangkan AS, warga negara India, mendapat perlakuan *bully* karena memiliki aksan India yang kental saat berbicara Bahasa Inggris dan memiliki aroma badan yang khas. AS dengan kecewa memutuskan untuk berhenti sekolah setelah satu bulan mendapat perlakuan tidak menyenangkan dari teman-temannya. Sedangkan, NW menjadi pribadi yang tertutup dan emosional terhadap teman-temannya. Kasus ini mencerminkan rendahnya sikap toleransi terhadap perbedaan pada sesama di sekolah peneliti.

Guru dan orang tua merupakan sumber yang krusial dalam proses perkembangan sosial

sekaligus pembentuk kepribadian dan karakter anak (Khalid dan Mahmood, 2013, pp. 77–83). Guru dipercayai sebagai subyek yang dapat melakukan transformasi terhadap pandangan murid menjadi lebih riil dan sesuai dengan konteks yang sebenarnya, dikenal dengan *substantive opinion formers* (Garner, 1995 dalam Pomeroy, 1999, pp. 465–482). Guru harus dapat membimbing murid untuk dapat berpikir secara kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang berkenaan dengan etnis, budaya dan ras untuk mencegah dan meminimalisir prasangka-prasangka bias, menanamkan sikap menerima perbedaan dan berperan sebagai mediator terhadap keberagaman budaya yang ada. Namun, Valerie Phang (2005, p. 16) mengatakan bahwa banyak guru yang belum dapat melihat bahwa konteks keberagaman dan perbedaan budaya ini penting untuk diajarkan di sekolah.

Menilik kembali kepada visi Pendidikan Nasional yang terangkum dalam Visi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2025 adalah menghasilkan insan Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Cerdas yang dimaksud adalah cerdas komprehensif, yaitu cerdas secara spiritual, emosional, sosial, intelektual dan kinestetis. Cerdas spiritual berarti insan yang beraktualisasi diri melalui hati untuk menumbuhkan dan memperkuat keimanan, ketakwaan dan akhlak mulai termasuk budi pekerti luhur dan kepribadian unggul. Cerdas emosional dan sosial berarti beraktualisasi diri melalui interaksi sosial yang (a) membina dan memupuk hubungan timbal balik (b) demokratis (c) empatik dan simpatik (d) menjunjung tinggi hak asasi manusia (e) ceria dan percaya diri (f) menghargai kebhinekaan dalam bermasyarakat dan bernegara (g) berwawasan kebangsaan dengan kesadaran akan hak dan kewajiban warga Negara.

*La tolerance est une position civique active, et non pas une attitude spontanee*, tulis Fernando Savater dalam Erawati (2011, p. 154) Artinya, sikap toleransi tidak akan tertanam dengan sendirinya tanpa adanya usaha sadar untuk menginternalisasikannya. Toleransi, pluralisme dan multikulturalisme harus dididikkan kepada murid sejak dini mungkin. Sikap atau domain afektif tidak dapat dibangun dalam 1–2 tahun, namun pendidikan adalah investasi jangka panjang yang dapat mengubah cara pandang dan sikap seseorang. Sejak tahun 2014, pemerintahan Britania Raya mensyaratkan semua sekolah aktif mempromosikan nilai demokrasi Britania, peraturan hukum, kebebasan individual dan sikap menghormati atau toleransi terhadap sesama yang memiliki iman dan kepercayaan yang berbeda. Indonesia sebagai negara multikultural pun memiliki urgensi terhadap prioritas mendidikkan nilai-nilai toleransi yang terintegrasi pada kurikulum.

Masalah kita sebagai bagian dari instansi pendidikan adalah kegagalan kurikulum nasional atau sekolah dalam merancang program pembelajaran yang dapat mengembangkan domain afektif dan perilaku. Pendidikan agama dan moral masih diukur secara kognitif (Sukidi, Kompas, 25 Juni 2002) dengan menguji pemahaman murid dengan kondisi duduk di kelas mengerjakan soal ujian tertulis. Konsekuensinya adalah murid mengetahui banyak pengetahuan namun mereka kurang memiliki sistem nilai, sikap, minat, maupun apresiasi yang positif terhadap pengetahuan yang telah mereka pelajari secara teori di kelas serta bagaimana cara mengaplikasikannya di kehidupan nyata. Peristiwa rasisme dan diskriminasi yang dilakukan oleh kelompok mayoritas terhadap minoritas di seluruh dunia ini tidak luput dari kegagalan lembaga pendidikan dalam mendidik dan membentuk kepribadian manusia yang bermoral dan memiliki sikap toleransi terhadap perbedaan (Tilaar, 2002, p. xxv). Maka terdapat suatu urgensi dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai yang berkaitan dengan multikultur sedini mungkin melalui pengajaran dan pembelajaran yang lebih konkret.

Teknologi pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran dalam mempelajari manusia (Jones, 2005, p. 11). Proses pembelajaran dengan model *experiential learning* memberikan pengaruh terhadap pembentukan pengetahuan baru dari pengalaman sebelumnya secara lebih konkret dan nyata sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami suatu konsep-konsep abstrak (Moon, 2006, p. 23). Metode yang lebih konkret

melalui pengalaman langsung sehingga mudah dipahami dalam proses perolehan pengetahuan atau pembelajaran, dalam praktik langsung tersebut terjadi proses evaluasi terhadap kesenjangan pengetahuan yang telah dipelajari dan pengetahuan saat pengalaman, maka terjadi proses refleksi yang memodifikasi dari konsep yang sudah ada sebelumnya untuk selanjutnya dipraktikkan kembali secara berulang-ulang sesuai kebutuhan (Kolb, 2012, pp. 1216–1217). Contoh metode *experiential learning* yang sesuai dalam pengajaran moral adalah kegiatan *filmed role-play*.

*Filmed role-play* akan dilakukan dengan cara merekam kegiatan *role-play* yang dilakukan murid sebagai alat bantu untuk kegiatan refleksi (Bennet & Dodge, 2014, p. 3). *Role-playing* dapat menyediakan suatu dasar praktik pengajaran untuk para guru dalam menginternalisasikan pengetahuan secara pedagogi maupun praktikal. *Filmed role-play* digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran dalam mendorong kerjasama dan keterampilan interpersonal dari masing-masing pembelajar (Cerkez et al., 2012, p. 110). Manusia belajar dan membangun makna melalui pengalaman-pengalaman di mana pengalaman atau kondisi sebelumnya berinteraksi dan berhubungan dengan pengalaman yang dimiliki masa sekarang yang memberi pedoman terhadap respon masa sekarang. Oleh karena itu, *experiential learning* memberikan wadah kepada setiap manusia untuk belajar dengan cara yang lebih baik melalui keterlibatan aktif langsung terhadap proses modifikasi pengetahuan dari pengalaman langsung yang tak lepas dari kehidupan nyata.

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Integrasi Pendidikan Agama dan Pendidikan Budi Pekerti*

Baidhawiy (2007, p. 85) menuliskan bahwa Pendidikan agama berwawasan multikultural adalah sebuah gerakan inovasi pendidikan agama dalam rangka menanamkan kesadaran pentingnya hidup bersama dalam keragaman dan perbedaan agama-agama dengan mengedepankan nilai-nilai kesetaraan dan kesederajatan, saling percaya, saling memahami dan menghargai persamaan dan perbedaan. Dalam prakteknya, pendidikan agama multikultural dapat diterapkan dengan mengangkat masalah atau isu konflik keagamaan yang diakibatkan oleh perbedaan pandangan dan sikap dari berbagai individu atau kelompok. Murid diharuskan melihat isu atau konflik keagamaan bukan hanya secara intelektual tetapi juga secara afektif dan perilaku nyata dengan meningkatkan keterampilan memecahkan dan menghadapi masalah terkait yang mana akan dihadapinya di kehidupan nyata baik masa sekarang atau seiring mereka bertumbuh dewasa. Pendidikan pluralis-multikulturalis bertujuan untuk menanamkan simpati, apresiasi, dan empati terhadap penganut agama dan budaya yang berbeda dan pembelajaran untuk melawan ketidaktoleransian seperti perang agama dan diskriminasi (Ali, 2003, pp. 99-103).

### *Sikap Toleransi*

Kata toleransi berasal dari kata *toleratio* yang merupakan bahasa Latin dan memiliki arti kesabaran dan ketahanan (*forbearance* dan *endurance*). Dalam UN Year of Tolerance pada tahun 1995, PBB “Declaration of Principles on Tolerance” mengemukakan definisi sikap toleransi adalah sikap hormat, penerimaan dan menghormati kekayaan ragam budaya yang ada di seluruh dunia, sebuah bentuk ekspresi dan cara sebagai manusia. Sikap toleransi dipelihara melalui pengetahuan, keterbukaan, komunikasi dan kebebasan pemikiran, hati nurani dan keyakinan. Tiga pengertian mengenai toleransi dalam Anker dan Afdal (2017, p. 6): (1) sikap kesabaran atau menahan diri (*endurance*) (2) sikap tidak berprasangka/tidak berpihak (*unprejudiced*) dan (3) sikap keterbukaan (*openness*). Tiga pendekatan dalam mempelajari sikap toleransi, yaitu: (1) Pandangan liberal modern. Grayling (2010, p. 220) berpendapat

bahwa masyarakat harus belajar untuk mengatur keyakinan dan sikap yang bertentangan dengan penuh kesabaran. (2) Pandangan Kristiani. Menurut perspektif alkitab, kata “kebebasan” bukan berarti “bebas dari” tetapi “bebas untuk” mengasihi dan melayani sesama. Frase “Emmanuel”, Allah beserta dengan kita, kita juga diharapkan untuk bersama dengan sesama manusia; setiap manusia terpanggil untuk menderita bersama-sama bukan melebur menjadi satu; bukan untuk menyelamatkan atau menganiaya sesama tetapi bersama dengan sesama dalam masa yang sulit dan masa yang bahagia. Jalan satu-satunya untuk mengatasi dan menghadapi perbedaan adalah dengan kasih. (3) Pandangan *secularism*. Mohler (2008, pp. 29–30) mengatakan, sekularisme adalah sebuah pandangan di mana keyakinan, agama dan Tuhan akan digantikan oleh teknologi, pengetahuan dan materi.

Model ABC (Van den Berg et al., 2006, p. 4) merupakan model yang membagi sikap menjadi tiga elemen dari sikap yaitu *affect* (afeksi atau emosi), *behavior* (perilaku) dan *cognitive* (pengetahuan). Pengurangan prasangka harus dilakukan dengan mengubah sikap (*behavior*) terlebih dahulu sebelum perilaku (*attitude*). Sikap toleransi tidak terbentuk dari lahir melainkan terbentuk melalui proses pendidikan. Adanya upaya pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai tersebut dalam hal ini menjadi tugas para pendidik yaitu karena pendidikan tidak hanya mengharap aspek intelektual manusia Indonesia (kognitif) melainkan juga harus memiliki aspek sikap dan nilai (afektif) dan aspek psikomotor.

### ***Urgensi Pengajaran Sikap Toleransi di Sekolah***

Van Driel et al. (2016, p. 28) berpendapat bahwa suatu hal yang sia-sia mengajarkan sikap toleransi kepada murid apabila kebijakan sekolah secara luas tidak mendukung dan mengamalkan pengajaran sikap toleransi. Raihani (2012, pp. 26–27) menulis perlunya pendekatan secara holistik terhadap pengajaran sikap toleransi, sebagai bagian dari nilai dan makna pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mempelajari sikap toleransi dapat mengurangi persepsi yang sifatnya mengancam (Rapp & Freitag, 2015, p. 1031). European Member States (Council of the European Union, 2009, 311.2) mengidentifikasi pentingnya bagi lembaga pendidikan untuk berkomitmen secara jangka panjang dalam mempromosikan persamaan, kohesi sosial dan kewarganegaraan yang aktif.

### ***Teknologi Pembelajaran***

Teknologi pembelajaran adalah sebuah proses pembelajaran yang memfokuskan komunikasi berbasis komputer dan teknologi informasi baik penggunaan perangkat lunak maupun perangkat keras (Smyth dan Mainka, 2010, p. 59). The International Society for Teaching in Education berkolaborasi dengan Departemen Pendidikan U.S. pada tahun 2000 mengembangkan standar penggunaan teknologi untuk murid yang duduk di kelas 3–5 SD adalah menggunakan aplikasi multimedia dan *digital camera* untuk kegiatan pembelajaran kolaboratif. Beberapa keuntungan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran adalah: (1) berbagai bentuk multimedia yang relevan dapat memberikan contoh konkret yang mempermudah pemahaman suatu konsep dibandingkan hanya dengan membaca teks. (2) sebagai alat simulasi dan alat interaktif lainnya di mana murid dapat mengaplikasikan pengetahuannya dan melihat dampaknya secara langsung, yang mana tidak semua dapat dilakukan di kelas. (3) Proses komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid atau murid dengan murid tidak terbatas ruang lingkup tempat dan waktu sehingga pembahasan topik dapat dilakukan sesering mungkin (4) Peluang untuk berkolaborasi dalam kerja kelompok (5) Peluang untuk berkolaborasi dengan sesama dalam lingkup global, pertukaran ide dan mendiskusikan keyakinan serta adat.

### ***Model Pembelajaran Pendidikan Agama dan Pendidikan Multikultural***

Menurut Gilbert (2004, p. 39), aktivitas pembelajaran yang sesuai dalam investigasi

permasalahan sosial adalah: (1) *Group discussions*. Kegiatan melakukan negosiasi mengenai topik apa yang akan diinvestigasi oleh murid. (2) *Viewing videos and pictures, reading stories, presenting a case study, examining an artefact*. Kegiatan yang menyediakan stimulus sebagai pemicu akan pengetahuan yang dimilikinya, dan mendorong mereka untuk berpikir lebih lanjut mengenai topik pembahasan dalam proses pembangunan pengetahuan. (3) *Telling personal experiences*. Murid dan guru membahas keterkaitan topik pembahasan dengan kesaksian atau pengalaman hidup mereka. (4) *Individual reflection*. Eksplorasi yang dilakukan melalui gambar akan menyediakan sebuah catatan personal bagi murid yang mana akan mereka akses kembali dalam pengembangan pengetahuan pada topik pembahasan.

### **Experiential Learning**

Teori *experiential learning* yang dicetuskan oleh David Kolb pada tahun 1984 menjelaskan bahwa proses pembelajaran melibatkan proses pengenalan terhadap konsep abstrak yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi. *Experiential learning* merupakan filosofi pendidikan yang holistik di mana pengalaman hidup, pendidikan dan pekerjaan seseorang memegang peran penting dalam pembelajaran dan pemahaman terhadap pengetahuan baru (Fry, Ketteridge & Marshall, 2008; Kolb & Kolb, 2012, pp. 1215–1217). Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi murid untuk mengamati dan refleksi dari apa yang telah mereka praktikkan untuk kemudian direfleksikan secara kritis dengan menghubungkan pengalaman atau praktik baru tersebut dengan teori atau pengalaman sebelumnya (Moon, 2006, p. 79). Teori *experiential learning* Kolb meliputi 4 tahap: *Concrete experience, Reflective observation of the new experiences, Abstract conceptualization, Active experimentation*.

### **Filmed Role-Play**

Kata “*role*” memiliki arti tindakan atau aksi seseorang dengan posisinya di dalam komunitas sosial yang diharapkan (Myers, 2004, p. 83). Armstrong (2003, p. 5) mendefinisikan *role-play* sebagai serangkaian teknik-teknik yang dikenal sebagai simulasi atau permainan, sebuah reproduksi yang disimplifikasikan sebagai bagian dari dunia nyata atau imajinatif di mana para partisipan memainkan perannya masing-masing dalam situasi dan kondisi saat *role-play*. Sickle (1978, p. 415) menulis bahwa dengan hanya berpartisipasi pada kegiatan *role-play* tidak cukup untuk meningkatkan keterampilan tertentu tetapi pembelajar diharapkan dapat mengikuti prosedur *role-play* agar dapat menguasai keterampilan yang dipelajari. Prosedur atau tahap-tahap *role-play* yang adalah (1) mempelajari konsep dasar mengenai tema/topik yang akan dibawakan dalam *role-play* (2) mendemonstrasikan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari dalam kegiatan *role-play* (3) menerima umpan balik pada saat simulasi *role-play*. *Role-play* telah terbukti sebagai salah satu sarana pembelajaran yang cocok untuk direkam sebagai video dan film (Robinson & Kelley, 2007, pp. 31–40) lebih lanjut berpendapat bahwa rekaman dapat memberi manfaat dalam proses pembelajaran di mana murid tidak perlu mengandalkan ingatannya sendiri di mana ada kalanya tidak selalu menyimpan informasi-informasi. Oleh karena itu, kegiatan *role play* yang direkam dapat menolong siswa dalam melakukan tahap refleksi terhadap proses pembelajaran (Koc, 2011, p. 99).

*Group investigation* sebagai tahap persiapan akan membahas masalah *bullying* yang pernah terjadi dikaitkan dengan teori-teori sikap toleransi. Pembelajaran dengan model *group investigation* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan mengembangkan ide-ide, opini dan argumen dalam penyelesaian suatu isu atau masalah serta dapat meningkatkan hubungan positif antar etnis. (Zingaro, 2008, pp. 7–8) Brown dan Williams (2003, pp. 132–133) menulis bahwa salah satu cara mengubah kesadaran dan pengetahuan menjadi sebuah tindakan atau perilaku adalah dengan *role-play*. *Role-play* sering digunakan dalam pelatihan multikultural karena kekuatan dan kelebihanannya dalam menolong

murid mengenal kelemahan dan kelebihan sesama dan peran yang digeluti, dan mempelajari kompetensi melalui praktik. Wohlking dan Gill (1980, p. 55) menuliskan manfaat dari *role-play* adalah kesempatan kepada pembelajar untuk menganalisis dan memperbaiki perilaku dan perspektif terhadap sesuatu dari perspektif orang lain serta berlatih dan bereksperimen mempraktikkan suatu perilaku baru atau teori.

### ***Kerangka Teoritis***

Landasan teologis yang mendasari urgensi Pendidikan Agama Kristen dalam kurikulum 2013 salah satunya adalah Matius 28:19–20 di mana Tuhan Yesus mengamanatkan kepada setiap orang percaya untuk mengasihi sesama di seluruh penjuru dunia tanpa melihat perbedaan-perbedaan yang ada. Sikap toleransi menjadi isu yang kerap dibicarakan bukan hanya di Indonesia sebagai negara dengan kekayaan budaya tetapi juga di negara lain. Namun, guru diharapkan dapat merancang pembelajaran kurikulum pendidikan agama yang terintegrasi dengan pendidikan multikulturalisme tersebut melalui metode pembelajaran yang lebih konkret agar lebih mudah dipahami oleh murid-murid yang berada pada tahap perkembangan praoperasional konkret (Piaget, 1964, p. 117).

Teknologi pembelajaran merupakan suatu elemen penting dalam proses pembelajaran dalam mempelajari manusia (Jones, 2005, p. 11). Model pembelajaran langsung dapat diwujudkan melalui *experiential learning* yang memberikan kesempatan kepada murid SD khususnya pada tahap praoperasional konkret untuk memahami konsep abstrak dengan metode yang lebih konkret melalui pengalaman langsung. Contoh metode pembelajaran yang mewujudkan *experiential learning* adalah kegiatan *filmed role-play*.

*Filmed role-play* akan dilakukan dengan cara merekam kegiatan *role-play* yang dilakukan murid sebagai alat bantu untuk kegiatan refleksi (Bennet & Dodge, 2014, p. 3). *Filmed role-play* sebagai suatu kegiatan simulasi memberikan wadah pembelajaran yang aman di mana murid dapat mempelajari suatu konsep perilaku yang merugikan (*bullying*) tanpa ancaman atau bahaya dengan kelebihannya memberikan pengalaman yang baru pada dunia nyata untuk dipelajari di dalam kelas (Koc, 2011, p. 97). Pembelajaran dengan *role-play* yang direkam menjadi suatu film atau video yang dapat menjadi bahan refleksi murid atas sikap toleransi yang dimilikinya dalam domain perilaku, kognitif dan afektifnya saat memerankan perannya di *role-play* (Koc, 2011, p. 99; & McLean, 1990, p. 655). Selain itu, pembelajar untuk dapat berlatih dan bereksperimen mempraktikkan suatu perilaku baru atau suatu teori (Wohlking dan Gill, 1980, p. 55).

## **METODE**

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan jumlah 3 siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan atas dasar masalah sosial (Wardhani, 2016, 1.5) yang terjadi yaitu kasus *bullying* yang terjadi di murid sekolah peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana praktik pembelajaran integrasi Pendidikan Agama Kristen dan Pendidikan Budi Pekerti (multikultural) melalui *filmed role-play* terhadap peningkatan sikap toleransi murid Pendidikan Agama Kristen kelas 3–5 SD di sekolah XYZ. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Internasional “XYZ” yang mengadopsi kurikulum *Cambridge, International Baccalaureate* dan nasional pada kelas 3, 4 dan 5 SD yang berlokasi di Bumi Serpong Damai kota Tangerang. Waktu penelitian akan dimulai sejak 2 April sampai dengan 18 Mei 2018. Populasi penelitian adalah murid Sekolah XYZ dan sampling penelitian adalah murid SD kelas 3, 4 dan 5 yang dalam kelas Pendidikan Agama Kristen tergabung menjadi 1 kelas berjumlah 18 murid dengan demografi 9 murid WNI dan 9 murid WNA. Oleh karena itu, teknik pengambilan sampling adalah *non-probability* dengan jenis *purposive*

*sampling* (Adler dan Clark, 2015, p. 118).

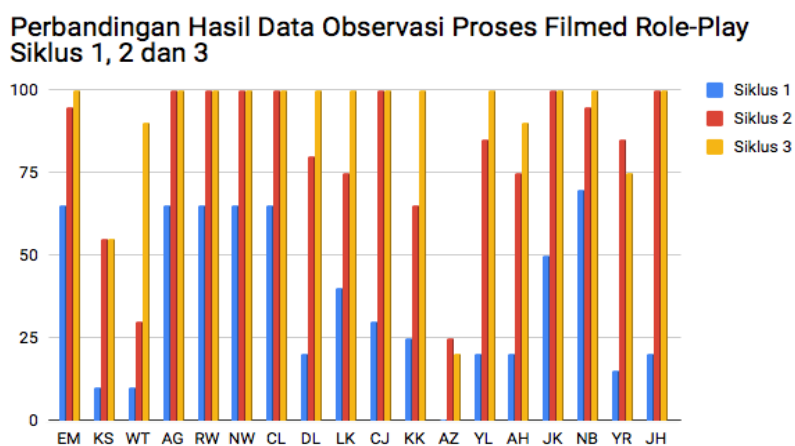
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, kuesioner/angket dan tes sebagai pemenuhan triangulasi data dan pendekatan kualitatif yang digunakan. Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kualitatif. Proses validitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menurunkan variabel menjadi indikator-indikator untuk selanjutnya menjadi pedoman pengukuran melalui observasi, kuesioner, tes, studi dokumentasi dan penilaian produk. Indikator-indikator yang diturunkan dari definisi operasional telah melalui pengesahan oleh beberapa ahli. Triangulasi data juga dilakukan dengan mengukur variabel dari beberapa sumber yaitu peneliti, pengamat, siswa, rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dikelompokkan menjadi dua:

- 1) Studi pendahuluan. a) Identifikasi Masalah. Peneliti menemukan kasus *bullying* yang terjadi sebanyak 2 kali dengan basis rasial dan sikap intoleran terhadap perbedaan. b) Menganalisis dan Merumuskan Masalah. Peneliti melakukan pengamatan dan studi historis dalam mengidentifikasi penyebab permasalahan kasus *bullying* yang terjadi. Hal ini disebabkan karena kurangnya integrasi pendidikan moral dan agama kristen yang diterapkan dalam kurikulum sekolah XYZ sebagai sekolah yang bukan berbasis agama. c) Mengembangkan alternatif solusi atau merencanakan perbaikan. Peneliti akan mengajarkan sikap toleransi dengan metode *filmed role-play* dengan harapan memberi pemahaman yang lebih konkret.
- 2) Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. Terdiri dari 4 tahap: a) Perencanaan. Peneliti menyusun Rencana Program Pembelajaran; menentukan sumber, platform, peralatan dan jadwal pembelajaran. b) Pelaksanaan. Pelaksanaan program pembelajaran sikap toleransi dengan metode *filmed role-play*. c) Pengamatan atau Observasi. Peneliti melakukan proses pengumpulan data saat pelaksanaan tindakan. d) Refleksi. Di akhir setiap siklus, peneliti dan murid melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penerapan *Filmed Role-Play*



Grafik 1.

Hasil Penerapan *Filmed Role-Play* Siklus 1, 2 dan 3

Berdasarkan Grafik 1, penerapan *filmed role-play* telah dilakukan secara efektif dengan jumlah responden yang lebih dari 75% telah menjalankan prosedur *filmed role-play* dengan sangat efektif. Penerapan *filmed role-play* yang sangat efektif oleh pembelajar akan meningkatkan

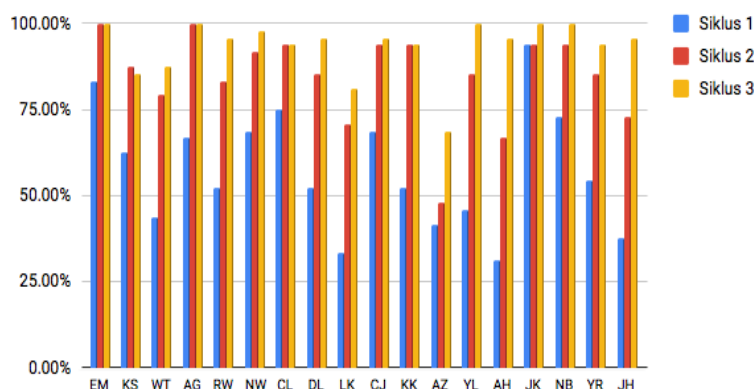


potensi penguasaan keterampilan yang ingin dipelajari secara lebih maksimal (Sickle, 1978, 415). Peningkatan terbesar dari kepatuhan terhadap prosedur penerapan *filmed role-play* adalah dari siklus 1 ke siklus 2. Pada akhir siklus 1, hasil skor *filmed role-play* digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan murid untuk melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk memodifikasi tindakan pada siklus berikutnya. Murid mempertimbangkan *feedback* yang diberikan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan, yaitu meningkatkan kepatuhan terhadap prosedur penerapan *filmed role-play* dalam mencapai hasil akhir pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara di akhir siklus 1, penerapan *filmed role-play* belum secara maksimal dijalankan oleh responden karena sebagian besar responden tidak melakukan perencanaan, latihan bersama, menulis naskah sehingga responden gagal dalam memainkan perannya. Hasil penilaian oleh peneliti berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan *filmed role-play* di siklus 1 didukung oleh hasil wawancara dimana 70% responden menyatakan tidak puas dengan hasil *filmed role-play* karena kurangnya persiapan dan kerja sama kelompok yang dinilai kurang. Pada siklus 2, terjadi peningkatan terhadap kepatuhan responden terhadap tahap-tahap *filmed role-play* di mana 94,44% responden merasa puas dengan hasil *filmed role-play* dibandingkan dengan siklus 1 yang hanya 40% saja. Responden mulai mengikuti tahap-tahap dimulai dari perencanaan dengan diskusi, melakukan latihan bersama, menyusun naskah cerita, memainkan perannya masing-masing sampai melakukan refleksi di akhir kegiatan. Pada akhir siklus 3, 100% responden puas dengan hasil, 94,44% setuju bahwa dengan *filmed role-play* dapat memudahkan mereka dalam mempelajari konsep sikap toleransi. CJ mengatakan bahwa dengan *filmed role-play*, ia belajar tentang bagaimana mempraktekkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. JK menjawab bahwa dengan kegiatan *filmed role-play* ia belajar untuk memahami dan menerima perbedaan dalam kelompoknya. NB menjawab dengan kegiatan *filmed role-play*, ia belajar memahami perbedaan terutama dengan adik-adik kelasnya. AH yang pada awalnya merupakan seorang yang sangat individualis, ia menyadari melalui *filmed role-play*, ia harus dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam mencapai hasil *filmed role-play* yang berkualitas. RW mempertanyakan mengapa ia harus melakukan *filmed role-play* sebanyak 3 kali mengingat ia sudah mencapai nilai yang cukup memuaskan di siklus 2. AZ berkomentar bahwa ia tidak pandai berakting. Refleksi peneliti adalah *filmed role-play* mensyaratkan tahap persiapan yang cukup panjang jika harus dilakukan berulang kali dalam periode yang singkat mengingat periode waktu penelitian hanya satu bulan.

### Hasil Sikap Toleransi Domain Pelaku

Perbandingan Hasil Data Observasi Sikap Toleransi Domain Perilaku saat Filmed Role-Play Siklus 1, 2 dan 3



Grafik 1.

Perbandingan Hasil Data Sikap Toleransi Domain Perilaku Siklus 1, 2 dan 3

Berdasarkan Grafik 2, Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *filmed role-play* dapat meningkatkan sikap toleransi pada domain perilaku jika dilakukan dengan tingkat kepatuhan terhadap prosedur *filmed role-play* yang tinggi terutama pada tahap persiapan di mana keterlibatan aktif murid dalam mempelajari konsep dan merencanakan *filmed role-play* akan melatih murid dalam menerima perbedaan di antara sesama anggota demi mencapai suatu keputusan bersama.

Pada akhir siklus 3, terdapat 17 responden atau 94.44% responden mengalami peningkatan sikap toleransi pada domain perilaku dari siklus 1, 2 dan 3. JK adalah satu-satunya responden yang berada pada kategori stabil karena JK pada dasarnya sudah memiliki kepribadian yang sangat toleran menurut pengamatan peneliti. Kegiatan *filmed role-play* memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan latihan menjadi seseorang yang berkepribadian toleran dalam sebuah situasi pembelajaran yang disesuaikan dengan menyerupai kondisi sebenarnya, serta memberikan suatu gambaran lewat pengalaman yang nyata mengenai perbuatan dan dampak dari *bullying* dan sikap toleransi. Melalui *feedback* dan hasil refleksi di akhir setiap siklus, murid secara konstruktif membangun dan memodifikasi pemahamannya terhadap perilaku toleransi untuk proses pembelajaran berikutnya. Sesuai dengan tahap perkembangan kecerdasan spiritual anak usia 8–10 tahun dengan karakteristik pembelajaran yang rasional dengan cara yang nyata dengan kehidupan sehari-hari dan konkret. Sedangkan secara kecerdasan sosial, karakteristik pembelajaran adalah dengan bekerja dalam kelompok, berbicara dan mendengarkan secara efektif serta memecahkan masalah. Penerapan *filmed role-play* yang bermodelkan *experiential learning* terbukti memberikan wadah pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan responden penelitian ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan karakteristiknya.

Kelompok 1 yang terdiri dari AH, CJ, YL, JH, KS dan YR pada awal siklus 1 mengalami kesulitan dalam bekerja sama. Hal ini disebabkan oleh AH yang sangat individualis, ia meminta kepada peneliti selaku guru untuk tidak menempatkannya di kelompok tersebut karena ia merasa bahwa teman sekelompoknya tidak sepintar dia dan malah akan merugikan dirinya jika ia berada di kelompok itu. Peneliti tentu menolak permintaan AH tersebut dan menasehati AH untuk mau terbuka dengan perbedaan dan kelemahan setiap orang dengan melihat kelebihan yang pasti dimiliki oleh masing-masing anggota kelompoknya. Selama siklus 1, hanya AH yang terlihat membuka laptop dan melakukan investigasi sedangkan CJ, YL, JH, KS dan YR hanya menyimak dan melihat AH mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini mengakibatkan nilai presentasi kelompok yang sangat rendah karena hanya AH yang menguasai materi dan mengetahui isi laporan sedangkan teman-teman yang lain tidak paham. Dalam tahap refleksi, kelompok 1 mendapat banyak masukan juga dari teman-teman kelompok lain untuk mau berbagi tugas dan tanggung jawab dengan teman sekelompoknya dan tidak tampil solo. AH menunjukkan sikap terbuka dan positif terhadap masukan-masukan baik dari peneliti maupun teman-temannya. AH pun mulai mempraktikannya dengan berbagi tugas dengan CJ, YL, JH, KS dan YR. Mereka terlihat mulai berdiskusi bersama, presentasi di siklus 2 dan 3 pun dilakukan secara bersama-sama dengan pembagian materi yang adil. Hal ini sangat membanggakan di mana AH pun memberikan testimoni kepada peneliti, “Ms Hanie, I realized something now.. I have learned that to be smart, we don’t actually need others! But to be successful person, we do need others! I learned this through my Christianity group study. Now, I am more open to others and less judging, I start trusting others and share responsibilities despite our differences”. Kelompok 1 mengakhiri kegiatan *group investigation* dengan baik di mana mereka menunjukkan perkembangan yang sangat pesat dalam mewujudkan perilaku toleransi. Selama proses *filmed role-play* siklus 2 dan 3, tidak ada yang berteriak satu sama lain, adanya pembagian tugas atau peran yang adil, persiapan kelompok yang matang, mereka merayakan keberhasilan kelompok secara bersama-sama dan bersikap terbuka dengan kritik dan saran serta mengadopsinya dalam perbaikan. Setelah guru memberi tahu skor yang

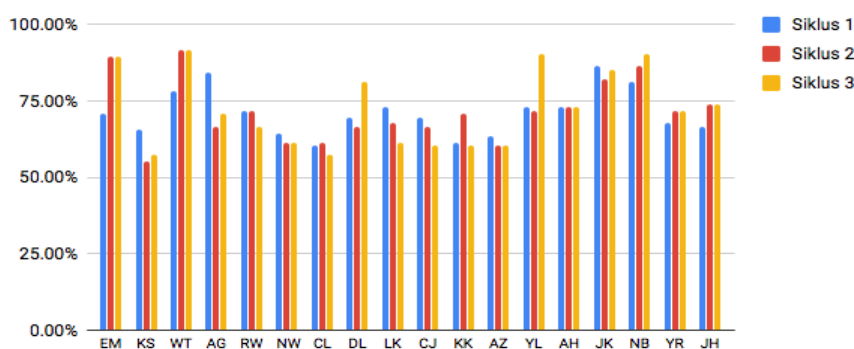
diperoleh oleh, kelompok 3 berteriak riang dan saling melakukan “high-five” satu sama lain. KS tidak banyak peningkatan dalam hal partisipasi dan interaksi dengan sesama, hal ini disebabkan karena kepribadiannya yang sangat pendiam sehingga peneliti tidak dapat banyak mengambil data darinya.

Kelompok 2 yang terdiri dari CJ, EM, RW, NW, AS dan NB merupakan kelompok yang sangat menarik. Kelompok ini terdiri dari kelas 3, 4 dan 5 dengan beragam kewarganegaraan. Tetapi, berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kelompok 2 merupakan kelompok yang paling menunjukkan sikap toleransi antara sesama anggota kelompok. Di awal siklus 1, walaupun mereka melewati tahap perencanaan dengan tidak berdiskusi bersama namun pada pertemuan ketiga di siklus 1, mereka kelompok pertama yang menunjukkan mulai berdiskusi dalam pembagian dan pengerjaan tugas. Setiap anggota pun mendapat tanggung jawab yang adil dan merata dengan tetap saling tolong-menolong satu sama lain. Perdebatan NW dan RW terjadi selama siklus 1 tetapi semakin berkurang dengan sikap terbuka dari masing-masing anggota, hal ini terlihat dimana NW dan RW sudah mulai mengurangi dalam meninggikan suara, saling menghormati ketika ada yang berbicara, terjalin hubungan yang erat dan komunikasi yang terbuka di antara anggota meskipun mereka berbeda kelas, tidak ada persepsi atau sikap mengeksklusifkan anggota karena alasan tertentu. Bahkan mereka mengatakan kepada peneliti kalau mereka sangat senang dan puas dengan setiap anggota kelompoknya di awal pertemuan.

Kelompok 3 sering kali terganggu dengan WT dan AZ yang kerap bercanda selama proses pembelajaran. Hal ini sesungguhnya merugikan kepentingan kelompok. LK dan KK seringkali menegur AZ dan WT, namun mereka tidak terlalu memperhatikan teguran temannya. Sampai pada akhir siklus 2 pada tahap refleksi setelah kegiatan *filmed role-play*, JK sebagai anggota yang tertua karena duduk di kelas 5 SD yang selama ini segan menegur adik kelasnya akhirnya dengan lemah lembut mengajak teman-temannya untuk tidak bercanda dan mulai serius demi kebaikan bersama. JK menjelaskan dengan sangat ramah apa konsekuensinya jika teman-teman sekelompoknya masih terus bercanda. Hal ini berhasil mengajak AZ untuk berhenti bercanda dan mulai serius dalam penyelesaian tugas yang diberikan. Pada siklus 2, kelompok 3 merupakan kelompok yang tersulit untuk dinilai. Hal ini dikarenakan sekali lagi WT dan AZ kerap bercanda satu sama lain dan tidak serius melakukan bagiannya. DL sudah terlihat lebih serius kali ini. LK berkali-kali menegur WT dan AZ dengan cukup keras untuk berhenti bercanda sampai akhirnya JK, satu-satunya murid kelas 5, awalnya tidak berani menegur karena segan akhirnya maju menghampiri WT dan AZ, ia menyentuh pundak mereka dan berkata dengan halus dan tegas “Guys, let’s do it seriously. Do it serious for once and that’s it. We have to get better than before”. Akhirnya JK yang peran awalnya merupakan ibu dari KK, anak yang di-*bully*, ia menawarkan diri untuk mengganti peran menjadi teman KK agar ia bisa memimpin WT dan AZ yang merupakan peran *bullier*. Lalu DL pun setuju dengan JK karena WT dan AZ kerap tidak menyebutkan kalimat dengan benar sesuai naskah tetapi terus melakukan adegan *bully* terhadap KK, jadi JK mengambil inisiatif untuk menyelamatkan satu kelompok dengan idenya. Ia pun maju setelah adegan KK di-*bully* dengan memimpin jalannya alur dengan tetap memberikan kesempatan yang adil kepada teman-temannya dalam perannya masing-masing. JK menunjukkan sikap terbuka dan sabar yang tinggi dengan tidak mempermasalahkan kelemahan atau kekurangan anggota kelompoknya melainkan ia bersedia mengajarkan teman sekelompoknya yang dirasa memerlukan bantuan.

### Hasil Sikap Toleransi Domain Afektif

Perbandingan Hasil Data Sikap Toleransi Domain Afektif Siklus 1, 2 dan 3



Grafik 2.

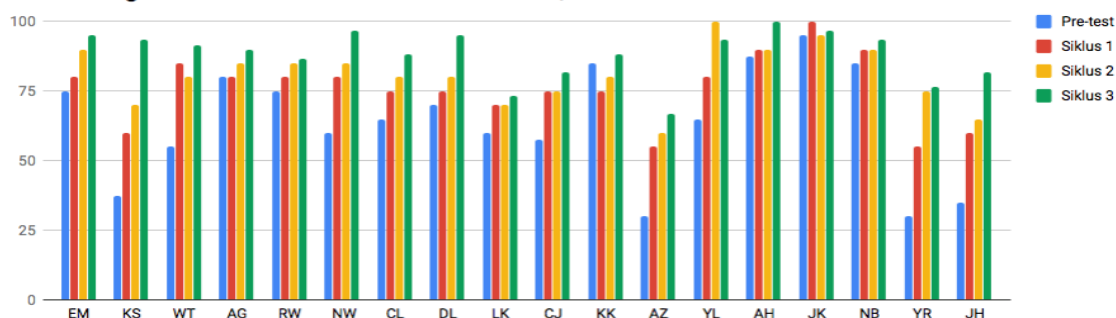
Perbandingan Hasil Data Sikap Toleransi Domain Afektif Siklus 1, 2 dan 3

Grafik 3 menunjukkan hanya 7 responden atau 38,89% responden yang mengalami peningkatan pada akhir siklus 3. Peningkatan sikap toleransi pada domain afektif cenderung minim yaitu 1 responden di siklus 2 dan 2 responden di siklus 3. Peneliti menganalisis kemungkinan penyebabnya adalah: 1) Berdasarkan tahap perkembangan anak moran anak di usia 8–10 tahun, anak tidak memperlihatkan internalisasi nilai-nilai moral tetapi dikendalikan oleh hadiah dan hukuman eksternal di mana anak-anak berasumsi harus melakukan sesuai dengan peraturan sebab bila tidak, ia akan mendapat hukuman.

Hasil ini sejalan dengan orientasi ganjaran di mana anak-anak usia 8–10 tahun memiliki karakteristik akan bersikap baik untuk mendapat pujian dan hadiah. Alat instrumen kuesioner dengan total pernyataan yang harus diisi oleh murid dengan skala likert mereduksi kemungkinan jawaban murid sesungguhnya. Sebaliknya, murid mengisi pernyataan kuesioner dengan asumsi apa yang seharusnya dilakukan/dirasa bukan apa yang sebenarnya dilakukan/dirasa karena takut memperoleh nilai yang rendah atau rasa malu jika menjawab yang sesungguhnya sehingga mereka memutuskan menjawab apa yang dianggapnya benar untuk mendapat hadiah (nilai); 2) Peneliti kurang menolong murid dalam menjiwai perannya secara maksimal. Hal ini seharusnya dilakukan oleh peneliti mengingat karakteristik belajar anak usia 8–10 tahun yang masih memerlukan orang dewasa untuk menyelesaikan sesuatu. Pada kegiatan ini, peneliti seharusnya meluangkan waktu untuk menolong murid membahas peran masing-masing serta memodelkan agar murid dapat menjiwai perannya secara emosional.

### Hasil Sikap Toleransi Domain Kognitif

Perbandingan Hasil Pre-Test & Post-Test Siklus 1,2 dan 3



Grafik 3.

Perbandingan Hasil Data Sikap Toleransi Domain Kognitif Siklus 1, 2 dan 3

Berdasarkan Grafik 4, Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan *filmed role-play* dapat meningkatkan sikap toleransi pada domain kognitif. Pada akhir siklus 3 terdapat 15 responden atau 83.33% responden mengalami peningkatan sikap toleransi domain kognitif dari siklus 1, 2 dan 3. Di akhir siklus 3, murid mengalami peningkatan terhadap jawaban-jawaban *open-ended questions* dengan jawaban yang lebih relevan dengan indikator level kognitif bloom, tidak hanya pada level C1-C3 tetapi juga C4-C6. Peningkatan ini juga dijelaskan dengan peningkatan kepatuhan murid terhadap prosedur penerapan *filmed role-play* yang dianjurkan dan keterlibatan aktif masing-masing anggota terhadap perencanaan dan pelaksanaan sampai kegiatan akhir refleksi (Sickle, 1978, 415). Tahap persiapan yang dilakukan dengan *group investigation* dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada murid untuk bertukar pikiran, ide dan argumen kepada sesama anggota kelompok dalam mempelajari konsep sikap toleransi yang akan dibawa dalam *filmed role-play*. Dalam proses ini, murid berbagi pengetahuan sehingga setiap murid mendapat kesempatan memodifikasi pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk menciptakan atau menambah pengetahuan yang baru untuk dipraktikkan langsung dalam kegiatan *filmed role-play*. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 8–10 tahun pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik penalaran logis dengan aktivitas mental yang difokuskan pada obyek-obyek dan peristiwa yang nyata. Konsep sikap toleransi dan *bullying* yang abstrak tidak memberikan pemahaman kognitif yang maksimal jika tidak dialami secara langsung oleh karena itu melalui kegiatan *experiential learning*, murid memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi terhadap praktik percobaan teori kepada pengalaman konkret untuk dianalisis dan dimodifikasi sebagai perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya sehingga kualitas hasil pembelajaran dapat terus meningkat.

## KESIMPULAN

- 1) Kegiatan *filmed role-play* memberikan kesempatan kepada murid untuk melakukan latihan menjadi seseorang yang berkepribadian toleran dan memberikan pengalaman yang nyata mengenai perbuatan dan dampak dari *bullying*. Kegiatan ini sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 8–10 tahun dalam segi: a) spiritual: rasional dengan cara yang nyata dengan kehidupan sehari-hari dan konkret. b) sosial: bekerja dalam kelompok, berbicara dan mendengarkan secara efektif serta memecahkan masalah. Penerapan *filmed role-play* yang bermodelkan *experiential learning* c) kognitif: penalaran logis dengan aktivitas mental yang difokuskan pada obyek-obyek dan peristiwa yang nyata.
- 2) *Filmed role-play* sebagai wadah bagi murid untuk mempraktikkan suatu teori abstrak untuk dipraktikkan secara langsung lewat pengalaman nyata, berhasil meningkatkan domain kognitif dan perilaku murid terhadap sikap toleransi. Keberhasilan ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai salah satu aktivitas pembelajaran dalam *preventive action* terhadap pengenalan atau pembelajaran sikap/perilaku/tindakan yang bersifat merugikan. (contoh: *bullying*, kekerasan, menyontek, diskriminasi). Peningkatan ini disebabkan oleh kepatuhan murid terhadap prosedur penerapan *filmed role-play* dan keterlibatan aktif masing-masing anggota terhadap perencanaan dan pelaksanaan sampai kegiatan akhir refleksi di mana murid dituntut untuk bertukar pikiran, ide dan argumen kepada sesama anggota kelompok dalam mempelajari konsep sikap toleransi.
- 3) Kegiatan *filmed role-play* memberikan hasil yang stabil pada sikap toleransi pada domain afektif. Kestabilan hasil pada domain afektif dapat disebabkan oleh beberapa faktor: 1) Karakteristik emosi responden yang bersifat egosentris pada usianya sehingga pengaruh yang diberikan belum dapat merubah emosi dari responden secara kuat. 2) Jadwal murid dan guru yang padat saat penelitian dilakukan mengakibatkan penjiwaan dan pembahasan

- secara emosional tidak terealisasi secara maksimal. 3) Alat ukur kuesioner dengan jumlah 48 pertanyaan dapat disimpulkan bukan alat ukur yang tepat di mana responden memiliki kemungkinan untuk menjawab menurut apa yang seharusnya dilakukan bukan apa yang sebenarnya dilakukan sehingga hasil jawaban cenderung konsisten sama.
- 4) Tahap persiapan *filmed role-play* sangat penting untuk dilakukan. Dalam penelitian ini, tahap persiapan dilakukan dengan metode *group investigation* di mana murid melakukan investigasi terhadap sikap toleransi dan tindakan *bullying* dalam kelompok. Tanpa persiapan, proses *filmed role-play* akan sangat berpotensi gagal atau berjalan tidak efektif sehingga hasil *filmed role-play* pun tidak maksimal dan tujuan kompetensi yang ingin dicapai kemungkinan tidak terealisasi.
  - 5) Teknologi pembelajaran memberikan suatu inovasi dalam Pendidikan Agama Kristen dan Pendidikan Budi Pekerti dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran yang lebih konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dalam belajar baik segi spiritual, emosional, sosial dan kognitif. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memungkinkan penyediaan kondisi pembelajaran yang riil atau dekat dengan permasalahan sosial yang nyata.

## REFERENSI

- Adler, E. S., & Clark, R. (2015). *An invitation of social research: How it's done*. Cengage Learning.
- Ali, M. (2003). *Teologi pluralis-multikultural: Menghargai kemajemukan, menjalin kebersamaan*. Kompas.
- Anker, T., & Geir, A. (2017). Relocating respect and tolerance: A practice approach in empirical philosophy. *Journal of Moral Education*, 47(1), 48–62. <https://doi.org/10.1080/03057240.2017.1360847>
- Armstrong, E. K. (2003). Applications of role-playing in tourism management teaching: An evaluation of a learning method. *Journal of Hospitality*, 2(1), 5–16. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.603.1204&rep=rep1&type=pdf>
- Baidhawiy, Z. (2005). *Pendidikan agama berwawasan multikultural*. Erlangga.
- Bennett, D., & Dodge, K. (2014). *It was like a mirror: A reflection on filmed role play simulation*. Mount Royal University Institutional Repository. <https://core.ac.uk/download/pdf/51439921.pdf>
- Pack-Brown, S. P., & Williams, C. B. (2003). *Ethics in a multicultural context*. SAGE Publications.
- Çerkez, Y., Altınay, Z., Altınay, F., & Bashirova, E. (2012). Drama and role-playing in teaching practice: The role of group works. *Journal of Education and Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p109>

- Council of the European Union. (2009). Council resolution of 27 November 2009 on a renewed framework for European cooperation in the youth field (2010-2018). *Official Journal of European Union*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009G1219\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32009G1219(01)&from=EN)
- Dalege, J., Borsboom, D., van Harreveld, F., van den Berg, H., Conner, M., & van der Maas, H. L. J. (2016). Toward a formalized account of attitudes: The Causal Attitude Network (CAN) model. *Psychological Review*, 123(1), 2–22. <https://doi.org/10.1037/a0039802>
- Fry, H., Ketteridge, S., & Marshall, S. (2008). *A handbook for teaching and learning in higher education: Enhancing academic practice* (3<sup>rd</sup> ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891414>
- Gilbert, R. (2004). *Studying society and environment: A handbook for teachers*. Macmillan Publishers Australia.
- Koc, M. (2011). Let's make a movie: Investigating pre-service teachers' reflections on using video-recorded role playing cases in Turkey. *Teacher and Teaching Education*, 27(1), 95–106. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2010.07.006>
- Kolb, A.Y., & Kolb, D. A. (2012). Experiential learning theory. In N. M. Seel (Eds.), *Encyclopedia of the sciences of learning*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_227](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_227)
- Moon, J. A. (2004). *A handbook of reflective and experiential learning: Theory and practice*. Psychology Press.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Raihani. (2011). A whole-school approach: A proposal for education for tolerance in Indonesia. *Theory and Research in Education*, 9(1), 23–39. <https://doi.org/10.1177/1477878510394806>
- Rapp, C., & Freitag, M. (2015). Teaching tolerance? Associational diversity and tolerance formation. *Political Studies*, 63(5), 1031–1051. <https://doi.org/10.1111/1467-9248.12142>
- Robinson, L., & Kelley, B. (2007). Developing reflective thought in preservice educators: Utilizing role-plays and digital video. *Journal of Special Education Technology*, 22(2), 31–43. <https://doi.org/10.1177/016264340702200203>
- Smyth, K., & Mainka, C. (2010). *Pedagogy and learning technology: A practical guide*. Edinburgh Napier University.
- United National Educational, Scientific and Cultural Organization. (1995). *Declaration of Principles on Tolerance*.

- Van Driel, B., Darmody, M., & Kerzil, J. (2016). *Education policies and practices to foster tolerance, respect for diversity and civic responsibility in children and young people in the EU*. NESET II report. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/797305>
- Van Sickle, R. (1978). *Pedagogy and learning technology: A practical guide*. Edinburgh Napier University.
- Wardani, I. G. A. K. (2014). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Terbuka.
- Wohlking, W., & Gill, P. J. (1980). *Role playing*. Educational Technology.
- Zingaro, D. (2008). *Group investigation: Theory and practice*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Group-Investigation%3A-Theory-and-Practice-Zingaro/aef4a33c8ae572f35c4398f192d6468839290a8b>