



Penguatan Nilai Toleransi Siswa SD melalui Media Interaktif dan Partisipatif

Elvira Cieri Santoso^{1*}

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

elvira.cieris@gmail.com

Aurelia Jillian Eddy²

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

aureliajillianeddy@gmail.com

*Korespondensi: aureliajillianeddy@gmail.com

ABSTRAK

History Artikel:

Diterima 1 Oktober 2025

Direvisi 5 Oktober 2025

Diterima 8 Oktober 2025

*Tersedia online 10 Oktober
2025*

Diversity is a natural part of social life in Indonesia, so the value of tolerance needs to be taught from the elementary school level. Unfortunately, character education is often not effective enough in shaping tolerant attitudes in children, especially in environments that lack contextual and interactive learning methods. This community service activity aimed to instill the values of tolerance and anti-intolerance through an interactive, participatory, and experience-based learning approach. The program was carried out through a one-time school visit that involved students in various activities such as reflective games, cultural exploration using Google Earth, case study card games, and interactive quizzes. Observation results showed an improvement in students' understanding of diversity and tolerant behavior, as seen from their active participation, social reflection, and willingness to express opinions. This activity shows that experience-based learning can be an effective strategy to help students internalize Pancasila values, especially tolerance. The findings emphasize the importance of creative, contextual, and enjoyable character education methods to support the development of an inclusive society from an early age.

Kata kunci:

Character Education, Elementary School, Interactive Learning, Pancasila, Tolerance

Pendahuluan

Keberagaman merupakan realitas sosial yang melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 1.300 kelompok etnis dan berbagai agama yang dianut warganya, Indonesia membutuhkan fondasi ideologis dan moral yang kuat untuk menjaga harmoni sosial. Pancasila, sebagai dasar negara, berperan penting dalam membentuk masyarakat yang inklusif dan toleran. Namun demikian, sejumlah kasus intoleransi yang terjadi di lingkungan pendidikan menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai tersebut masih belum optimal, khususnya pada anak usia dini. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang komunikatif dan kolaboratif antara guru, orang tua, serta pemanfaatan media visual menjadi strategi potensial dalam menjembatani pemahaman nilai kebhinekaan dalam kehidupan sosial dan keagamaan anak

(Wahyuni, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan secara sistematis dan relevan sejak dini.

Kajian literatur sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual memiliki dampak signifikan dalam membentuk sikap toleran siswa. Ardina Kamal (2023) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis pengalaman sosial lebih mampu memahami keberagaman dan menunjukkan sikap toleran dalam interaksi sehari-hari. Dalam kerangka ini, metode *service-learning* atau pembelajaran berbasis pengabdian kepada masyarakat dipandang sebagai pendekatan inovatif yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dalam membentuk nilai dan karakter melalui keterlibatan langsung di lingkungan sosial. Selain itu, visualisasi melalui media digital juga terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk memperluas wawasan siswa terhadap keberagaman bangsa (Alimuddin, 2020).

Kebaruan ilmiah dalam kajian ini terletak pada integrasi media pembelajaran interaktif seperti Google Earth, permainan kartu nilai (*Brave & Honesty Card Game*), dan kuis *Tolerance Tournament* sebagai sarana penanaman nilai-nilai toleransi dan anti-intoleransi. Kombinasi antara teknologi, elemen permainan, dan pengalaman langsung ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karakter (Bustomi et al., 2025). Dalam praktiknya, aktivitas berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan inklusif (Mardiah et al., 2023). Selain itu, kegiatan ini difokuskan pada siswa di sekolah dasar dengan latar belakang sosial-ekonomi pra-sejahtera, yang cenderung memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan karakter yang bermakna (Sutarti et al., 2025). Berbeda dengan kajian terdahulu yang hanya menyoroti penggunaan media digital (Alimuddin, 2020) atau pendekatan partisipatif konvensional (Kamal, 2023), penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dengan menggabungkan pendekatan *service-learning*, teknologi interaktif, dan permainan edukatif secara khusus untuk siswa pra-sejahtera. Dengan demikian, artikel ini memberikan model pembelajaran karakter yang lebih kontekstual, aplikatif, dan inklusif.

Permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah rendahnya efektivitas pendidikan karakter konvensional dalam membentuk sikap toleran pada siswa sekolah dasar, terutama di lingkungan yang homogen dan kurang memiliki media pembelajaran kontekstual serta metode interaktif yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan program Pancasila *Service-Learning* di SD Putra Wijaya, Surabaya, dalam menanamkan nilai-nilai toleransi dan anti-intoleransi melalui pendekatan interaktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Selain itu, kajian ini juga bertujuan mengevaluasi efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan sikap siswa terhadap keberagaman. Studi oleh Salgia, Fitri, dan Sartono (2025) turut menguatkan urgensi ini, dengan menekankan pentingnya pendidikan karakter yang dirancang secara eksplisit untuk membangun toleransi dan kesadaran sosial dalam dinamika kehidupan antar teman sebaya.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA), yaitu metode pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses eksplorasi nilai-nilai sosial (Darmawan et al., 2020). Dalam kegiatan ini, siswa SD tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam diskusi, permainan, dan refleksi terhadap makna toleransi dan keberagaman. Kegiatan berlangsung dalam satu kali kunjungan yang dilaksanakan pada tanggal 15 November 2024 di SD Putra Wijaya, Sawunggaling, Surabaya. Peserta kegiatan adalah 28 siswa kelas 5 dengan latar belakang sosial ekonomi yang heterogen.

Tahap persiapan dilakukan selama tiga minggu sebelum pelaksanaan. Tahap pelaksanaan dibagi ke dalam lima divisi kerja berdasarkan alur kegiatan, yaitu divisi ice breaking, kuis interaktif, eksplorasi keberagaman, permainan kartu edukatif, dan tim dokumentasi serta penutup. Setiap anggota tim mahasiswa bertanggung jawab menyusun materi, menyiapkan alat bantu, dan melakukan uji coba sebelum kegiatan. Koordinasi dengan dosen pembimbing dilakukan melalui kelas dan grup komunikasi daring, sementara diskusi teknis dengan mitra pelaksana dari Yayasan Indonesia Sejahtera Barokah (YISB) membantu menyelaraskan agenda dengan kondisi lapangan serta memberikan arahan terkait fasilitas dan kebutuhan siswa.

Selain itu, tim pengabdian juga menyiapkan berbagai bahan dan media pembelajaran interaktif sebagai penunjang kegiatan. Bahan yang digunakan meliputi permainan kartu “Brave” dan “Honesty” untuk mengenalkan konsep anti-intoleransi, kuis “Tolerance Tournament” dengan sepuluh pertanyaan pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa, serta media digital Google Earth untuk eksplorasi keberagaman budaya Indonesia. Untuk menjaga antusiasme dan partisipasi siswa, tim juga menyediakan souvenir dan hadiah kecil seperti makanan ringan dan alat tulis sebagai bentuk apresiasi. Dokumentasi kegiatan dilakukan melalui foto, video, dan hasil kuis yang dikumpulkan dalam laporan akhir sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi lima segmen utama:

1. Ice Breaking: Telepathy Match

Permainan ini bertujuan mencairkan suasana dan memperkenalkan gagasan bahwa satu kata dapat dimaknai berbeda oleh tiap individu. Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diminta mengekspresikan pose dari kata yang dibacakan. Kelompok yang memiliki kesamaan pose terbanyak memperoleh poin tertinggi. Lewat permainan ini, siswa belajar bahwa keberagaman dalam cara berpikir dan menafsirkan sesuatu bukanlah hal yang salah, melainkan sesuatu yang harus dihargai.

2. Eksplorasi Keberagaman melalui Google Earth

Siswa diajak menelusuri tempat-tempat budaya Indonesia menggunakan aplikasi Google Earth, termasuk tempat ibadah (seperti Masjid Istiqlal dan Gereja Katedral), rumah adat (seperti

Rumah Gadang dan Tongkonan), serta upacara budaya (seperti Nyepi dan Cap Go Meh). Media ini membantu siswa mengenali keragaman budaya Indonesia secara visual dan membangun kesadaran bahwa perbedaan agama, adat, dan tradisi merupakan bagian dari identitas bangsa.

3. Permainan Kartu Anti-Intoleransi

Siswa dibagi dalam kelompok kecil dan diberikan kartu berisi skenario sosial yang mencerminkan sikap intoleransi atau diskriminasi. Mereka diminta mendiskusikan respons atau solusi terbaik secara berkelompok. Diskusi ini mengarah pada nilai-nilai seperti empati, toleransi, dan saling menghormati. Permainan ini membantu siswa mengaitkan konsep toleransi dengan pengalaman sehari-hari yang dekat dengan realitas mereka.

4. Kuis: Tolerance Tournament

Kegiatan ini merupakan kuis cepat dengan format pilihan ganda yang berisi sepuluh pertanyaan mengenai toleransi dan keberagaman. Siswa menjawab secara individu untuk mendorong partisipasi menyeluruh. Meskipun suasana kompetitif muncul, suasana kegiatan tetap menyenangkan dan terkendali. Siswa yang menjawab benar mendapatkan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi.

5. Refleksi dan Penutup

Kegiatan pengabdian masyarakat ditutup dengan peninjauan kembali pelajaran yang diperoleh dan penyampaian kesan oleh siswa. Refleksi ini dilakukan secara terbuka dan mendorong siswa menyuarakan pemahamannya secara spontan. Seluruh siswa menerima souvenir berupa makanan ringan, sementara kelompok yang menang dalam permainan mendapatkan tambahan hadiah berupa marshmallow. Dokumentasi kegiatan dilakukan dalam bentuk foto dan video sebagai bagian dari program.

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap respons siswa, interaksi selama permainan, dan kemampuan mereka menjawab pertanyaan. Catatan lapangan digunakan sebagai dasar refleksi internal tim. Kegiatan yang dirancang dalam bentuk yang menyenangkan dan visual ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai pentingnya toleransi dan keberagaman sejak usia dini.

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai toleransi dan anti-intoleransi pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran interaktif. Analisis hasil kegiatan dilakukan tidak hanya berdasarkan keterlibatan dan respons siswa, tetapi juga melalui pendekatan komparasi dengan temuan penelitian eksternal. Strategi ini memungkinkan capaian siswa SD Putra Wijaya ditempatkan dalam konteks yang lebih luas, terutama terkait tren pendidikan toleransi di tingkat regional. Dengan demikian, keberhasilan program dinilai tidak semata-mata dari hasil internal, tetapi juga dari kesesuaiannya dengan kajian akademik lain yang relevan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa tujuan sebagian besar berhasil dicapai, terlihat dari

keterlibatan aktif siswa dalam seluruh rangkaian aktivitas, respons positif terhadap materi, serta kemampuan mereka dalam mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Studi oleh Nadhifah et al. (2023) menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar berperan strategis dalam membentuk karakter toleransi, terutama jika dikaitkan dengan nilai pluralisme dan penghargaan terhadap perbedaan budaya dan agama. Temuan ini menguatkan dasar teoritis pentingnya penanaman nilai sejak dini dalam kerangka pendidikan formal. Sementara itu, hasil kegiatan ini juga selaras dengan temuan Risdianto et al. (2022) yang menekankan bahwa integrasi nilai toleransi dalam pembelajaran sosial tidak hanya membentuk pemahaman kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan konflik secara damai dan menjalin kerja sama antar teman sebaya. Dalam konteks komparatif, capaian siswa pada program ini menunjukkan konsistensi dengan temuan tersebut, menegaskan bahwa pendekatan berbasis pengalaman langsung efektif dalam memperkuat dimensi kognitif dan afektif siswa.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap segmen. Pada sesi pembuka, seluruh kelompok mampu memahami konsep dasar keberagaman melalui permainan *Telepathy Match* yang menekankan pentingnya menghargai perbedaan interpretasi. Respons spontan siswa dalam menanggapi hasil permainan menunjukkan bahwa mereka mulai menyadari bahwa satu kata atau situasi bisa dimaknai secara berbeda oleh tiap orang. Temuan ini konsisten dengan tujuan kegiatan, yaitu membentuk sikap saling menerima dan tidak menghakimi perbedaan. Perbandingan dengan studi Elita et al. (2024) menunjukkan bahwa pola keterlibatan siswa dalam aktivitas berbasis permainan memiliki kesamaan dengan program pendidikan karakter di sekolah dasar lain di Jawa Timur, di mana metode partisipatif terbukti lebih efektif dibandingkan model ceramah tradisional dalam menumbuhkan sikap toleran.

Pada sesi eksplorasi *Google Earth*, siswa terlibat aktif saat diperkenalkan pada berbagai tempat ibadah, rumah adat, dan upacara budaya dari berbagai wilayah Indonesia. Beberapa siswa mampu menyebutkan nama daerah atau agama yang berkaitan dengan tempat-tempat tersebut, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap budaya di luar lingkungan mereka. Visualisasi melalui media digital terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk memperluas wawasan mereka mengenai keberagaman bangsa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Haryanti et al., (2023) yang menjelaskan bahwa strategi pendidikan berbasis visual edukatif dapat meningkatkan kesadaran toleransi sejak usia sekolah dasar. Dalam perspektif perbandingan, efektivitas pendekatan visual ini kontras dengan temuan Syafi'i dan Rofi'i (2023), dimana rendahnya pemanfaatan media digital di beberapa sekolah Surabaya masih berkontribusi pada lemahnya internalisasi nilai keberagaman. Dengan demikian, program ini memberikan bukti alternatif bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan praktik pembelajaran di sekolah lain.

Permainan kartu anti-intoleransi juga berhasil mendorong siswa untuk berdiskusi secara aktif dalam kelompok kecil. Meskipun sebagian siswa awalnya ragu berbicara, diskusi yang

terbentuk memungkinkan mereka menyampaikan pendapat secara terbuka. Beberapa siswa bahkan mengusulkan solusi terhadap situasi diskriminatif dalam kartu. Temuan ini selaras dengan kajian Satria et al. (2023), yang menekankan peran teknologi pendidikan dalam membentuk karakter bangsa melalui interaksi sosial berbasis pengalaman langsung. Berdasarkan catatan lapangan dan observasi selama permainan berlangsung, sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi sikap yang tidak toleran dan memberikan alternatif solusi yang mencerminkan empati serta keinginan untuk menghargai perbedaan. Diskusi kelompok juga menunjukkan peningkatan partisipasi, terutama dari siswa yang sebelumnya pasif. Data kualitatif ini memperkuat bahwa penggunaan media permainan sosial seperti kartu “*Brave*” dan “*Honesty*” tidak hanya memfasilitasi pembelajaran nilai, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi antar siswa. Temuan tersebut menjadi bukti empiris bahwa aktivitas berbasis pengalaman langsung dapat mendorong internalisasi nilai toleransi secara lebih efektif pada anak usia sekolah dasar.

Kuis *Tolerance Tournament* menjadi indikator yang memperkuat bahwa materi telah dipahami dengan baik. Hampir seluruh siswa antusias menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Beberapa siswa yang awalnya pendiam pun akhirnya berani mengangkat tangan dan mencoba menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan telah membangun suasana belajar yang positif dan inklusif. Meskipun kuis bersifat kompetitif, suasana tetap kondusif dan mendukung semangat kebersamaan (Licorish et al., 2018).

Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi, di mana siswa diberikan ruang untuk menyampaikan kesan, pemahaman, dan pengalaman mereka selama kegiatan berlangsung. Meskipun tidak dilakukan evaluasi kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menyebutkan kembali makna toleransi dan memberikan contoh perilaku yang mencerminkan nilai tersebut dalam konteks sekolah maupun lingkungan rumah. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif dan kontekstual memberikan dampak positif terhadap pemahaman nilai sosial anak usia sekolah dasar.

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan selama pelaksanaan kegiatan. Masalah teknis seperti kendala koneksi internet saat sesi *Google Earth* sempat menghambat jalannya kegiatan. Solusi langsung seperti penggunaan perangkat cadangan dan penyesuaian metode (beralih ke media handphone untuk sementara) menjadi langkah adaptif yang mendukung kelancaran. Selain itu, keterbatasan waktu satu jam mengharuskan tim untuk melakukan penyesuaian durasi pada beberapa sesi, agar semua materi tetap dapat tersampaikan.



Gambar 1. Kegiatan Telepathy Match



Gambar 2. Foto Bersama

Diskusi

Secara keseluruhan, kegiatan *service learning* ini menunjukkan bahwa metode interaktif yang dikemas dalam format permainan dan visualisasi mampu menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan nilai toleransi dan keberagaman sejak usia dini. Lebih lanjut, hasil kegiatan ini mendukung wacana yang diangkat oleh Sari, Hestiana, & Nurlita (2024), di mana pembelajaran yang menggabungkan media interaktif dan pengalaman sosial terbukti efektif meningkatkan pengetahuan serta sikap toleran siswa SD. Dalam perspektif perbandingan, capaian siswa SD Putra Wijaya memperlihatkan bahwa meskipun tantangan intoleransi masih tercatat di tingkat regional (Syafi'i & Rofi'i, 2023), intervensi pendidikan berbasis interaktif mampu menghadirkan alternatif solusi pada lingkup mikro. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan dimensi kognitif, tetapi juga berpotensi memberikan kontribusi pada upaya pencegahan intoleransi di tingkat masyarakat.

Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung dalam pendidikan karakter, khususnya melalui metode service-learning, mampu memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan sikap siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai toleransi dan keberagaman. Kegiatan yang dirancang melalui permainan, visualisasi digital, diskusi kelompok, dan kuis interaktif terbukti tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari. Respons siswa yang antusias, keberanian siswa pendiam untuk berpartisipasi, serta kemampuan mereka menyampaikan kembali makna toleransi dalam sesi refleksi menjadi indikator bahwa nilai-nilai yang ditanamkan telah mulai terinternalisasi.

Berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan, ditemukan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali perilaku intoleran dan memberikan alternatif solusi yang lebih inklusif selama permainan berlangsung. Data kualitatif ini memperkuat bahwa metode yang digunakan efektif memperkuat dimensi afektif dan sosial dalam pembelajaran karakter. Selain itu, hasil kuis “Tolerance Tournament” yang dilaksanakan pada akhir kegiatan juga berfungsi sebagai bentuk observasi terhadap tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pengamatan selama kuis berlangsung, mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep toleransi serta keberagaman.

Dengan demikian, simpulan kegiatan ini tidak hanya didukung oleh refleksi deskriptif, tetapi juga oleh temuan kualitatif yang menunjukkan adanya perubahan nyata dalam perilaku dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, disarankan agar model pembelajaran karakter berbasis teknologi dan permainan edukatif seperti ini dikembangkan lebih lanjut dan diadaptasi sesuai konteks sekolah dasar lain, agar dampak positifnya dapat berkelanjutan dan diterapkan secara lebih luas di lingkungan pendidikan.

Referensi

- Ardina Kamal, K. (2023). Implementasi Sikap Toleransi Siswa Di sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 52–63. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i1.21938>
- Bustomi, A. A., Khosiah, N., & Fathurrohman, A. (2025). Developing Pancasila Learning Strategies through Culture-Based Interactive Media in Elementary Schools. *Assyfa Learning Journal*, 3(1), 43–56. <https://doi.org/10.61650/alj.v3i1.622>
- Darmawan, D., Alamsyah, T. P., & Rosmilawati, I. (2020). Participatory Learning and Action untuk Menumbuhkan Quality of Life pada Kelompok Keluarga Harapan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 160–169. <https://doi.org/10.15294/jnece.v4i2.41400>
- Elita, L., Maulida, M., & Wahyuni, W. (2024). Penanaman Sikap Toleransi pada Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 14–14. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.564>
- Fitri, S., & Sartono, S. (2025). Peranan Pendidikan Karakter dalam Membangun Sikap Toleransi dan Kesadaran Sosial Siswa Sekolah Dasar Terhadap Teman Sebaya. *GURUKU: Jurnal*

- Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(2), 245–253.
<https://doi.org/10.59061/guruku.v3i2.1002>
- Haryanti, N. D., Ratnasari, Y., & Riswari, L. A. (2023). Strategi Penanaman Karakter Toleransi Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1167–1175.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5014>
- Imam Syafi'i & Fathur Rofi'i. (2023). MENINGKONSTRUK TOLERANSI MELALUI PENDIDIKAN WASATHIYA DI YAYASAN MASJID AL FALAH SURABAYA. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 8(2), 276–299.
<https://doi.org/10.32492/sumbula.v8i2.5600>
- Karina, K., Harahap, D., Karina, K., Salsabillah, M., & Yusnaldi, E. (2024). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MEMAHAMI KEBERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI IPS DI SEKOLAH DASAR ATAU MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 4(4), 443–448.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2534>
- Kusuma, E., Nastiti, A. D., Puspitasari, R. A. H., & Handayani, D. (2023). THE EFFECTIVENESS OF PARTICIPATORY LEARNING AND ACTION METHOD IN INCREASING KNOWLEDGE IN STUNTING PREVENTION AMONG MOTHERS. *UNEJ E-Proceeding*, 24–29.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Lubguban, N. S., Balili, L. I., & Eleiso, J. M. (2025). INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS). *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.5065151>
- Nadhifah, I., Subekti, E. E., Haryati, T., & Estiyani, E. (2023). Analisis Pembentukan Karakter Toleransi Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran Di SDN Pandeanlamper 03 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 3120–3124.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13835>
- Patras, Y. E., Japar, M., Rahmawati, Y., & Hidayat, R. (2025). Integration of Culturally Responsive Teaching Approach, Local Wisdom, and Gamification in Pancasila Education to Develop Students' Multicultural Competence. *Educational Process International Journal*, 14(1).
<https://doi.org/10.22521/edupij.2025.14.45>
- Risdianto, M. R., Suabuana, C., & Isya, W. (2020). Penanaman Nilai Toleransi dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 54–64. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i1.26329>
- Sari, E., Hestiana, I., & Nurlita, R. (2024). Membangun Pengetahuan dan Sikap Toleransi Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.451>
- Satria, H., Nafisa, R. B., Putri, S. V., & Gusmaneli, G. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Anak Bangsa di Era Digital. *Journal of Regional Development and Technology Initiatives*, 1, 17–26. <https://doi.org/10.58764/j.jrdti.2023.2.46>
- Sutarti, T., Asrowi, Triyanto, & Ramli, M. (2024). The potential of social pedagogy-based learning models to enhance student tolerance: An exploratory study. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(4), 2025210. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2025210>

Wahyuni, I. W. (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. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1114>