



# Merayakan Keragaman

Panduan Proyek Penguatan Profil Pancasila

Untuk  
Guru SD  
(Fase C)

Tema:  
Bhineka  
Tunggal  
Ika

Metode:  
Experiential  
Learning

Penyusun: Irfan Amalee





# Tujuan



Projek ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan nilai perdamaian dalam kehidupan sehari-hari dengan:

- memahami dan menghilangkan hambatan perdamaian berupa prasangka.
- membangun pemahaman dan penghargaan terhadap keragaman.

# Target



Projek ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai dua dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu:

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- Berkebinekaan global.





01

### ***Memahami Hambatan Perdamaian***

Pada bagian ini peserta didik akan diajak untuk memahami dan langsung mengalami hambatan dan tantangan menuju perdamaian yaitu berupa prasangka. Dengan memahaminya, diharapkan peserta didik mampu menghindari dan emnghilangkan prasangka, sehingga dapat lebih bijak dalam memahami keragaman.

02

### ***Merayakan Keragaman***

Setelah mampu melewati hambatan, peserta didik akan diajak untuk mengenali berbagai keragaman. Melalui bergai aktivitas cerita, drama, visual, peserta didik akan belajar dan mengalami keragaman budaya, agama, serta sudut pandang.

# Alur Proyek

Untuk mencapai tujuan dan target proyek, peserta didik akan melalui alur tiga tema besar berikut ini ...

### ***Membangun Perdamaian***

Saatnya peserta didik mempraktikkan nilai perdamaian lebih jauh lagi. Yaitu dengan membangun komunikasi, berkolaborasi dengan orang yang berbeda. Terdapat beberapa proyek yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang dari beragam latar belakang.

03





# Dimensi, Elemen, & Sub elemen

Profil Pelajar Pancasila

## DIMENSI 1: Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

Elemen	Sub elemen	Target Pencapaian di akhir Fase C (SD, 11-12 tahun)	Aktivitas
Akhlak Kepada Manusia	Mengutamakan persamaan dan menghargai perbedaan.	Memahami adanya perbedaan sekaligus mampu menemukan persamaan serta titik temu antar perbedaan tersebut.	8, 9, 10, 11, 12
	Berempati kepada orang lain yang berbeda.	Mampu menghargai orang yang berbeda tanpa terjebak pada prasangka atau stereotip.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8





## DIMENSI 2: Berkebinekaan global



# Dimensi, Elemen, & Sub elemen

Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Sub elemen	Target Pencapaian di akhir Fase C (SD, 11-12 tahun)	Aktivitas
Mengenal dan menghargai Budaya	Mendalami budaya dan identitas budaya	Dapat menunjukkan secara spesifik persamaan dari perbedaan identitas budaya.	4, 7, 8
	Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya, kepercayaan, serta praktiknya	Tahu dan memahami beberapa unsur budaya dan keyakinan lain seperti simbol, ritual, keyakinan dll.	4, 10, 11, 12
	Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya	Bisa memiliki teman dari beragam agama dan budaya	9, 10, 11
Komunikasi dan interaksi antarbudaya	Berkomunikasi antarbudaya	Mampu berkomunikasi dengan kelompok berbeda dengan tanpa prasangka dan penuh empati.	10, 11, 12
	Mempertimbangkan berbagai perspektif	Mampu menjelaskan satu hal dari sudut pandang beragam serta menghargai orang yang memiliki keyakinan dan pandangan berbeda.	5, 8
Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	Menghilangkan stereotip dan prasangka	Memahami konsep prasangka serta dapat membedakan mana prasangka dan mana fakta. Mampu membedakan penilaian (judgement) dan penggambaran (description)	2, 3, 4, 7, 8
	Menyelaraskan perbedaan budaya	Bisa berkolaborasi melakukan satu aktivitas bersama dengan orang yang berbeda agama aatau budaya.	11, 12, 13



# ≡ Perkembangan Sub Elemen Per Fase

	 Belum berkembang	 Mulai berkembang	 Berkembang sesuai harapan	 Sangat berkembang
<b>Sub elemen: Akhlak Kepada Manusia</b>				
Mengutamakan persamaan dan menghargai perbedaan.	Dapat menyebutkan satu perbedaan dan satu persamaan antara identitas (agama/budaya) nya dengan orang lain yang berbeda.	Dapat menjelaskan lebih detail satu perbedaan dan satu persamaan antara identitas (agama/budaya) nya dengan orang lain yang berbeda.	Bisa berteman dengan karena adanya kesamaan dalahhal hobi atau lainnya, meskipun dalam hal identitas budaya atau agama berbeda.	Mampu berkolaborasi dengan orang yang berda dalam melakukan kegiatan positif dan produktif, seperti tim dalam lomba.
Berempati kepada orang lain yang berbeda.	Dapat menyebutkan secara spesifik emosi/perasaannya .	Dapat menyebutkan secara spesifik reaksi emosi/perasaan orang lain akibat dari sikap/tindakan yang dia lakukan kepadanya.	Mampu merespons emosi orang lain secara proporsional. Misalnya menyampaikan simpati kepada orang yang sedih.	Bersikap proaktif untuk membantu orang lain nyaman dan dipahami.
<b>Sub elemen: Mengenal dan menghargai Budaya</b>				
Mendalami budaya dan identitas budaya	Tahu budaya sendiri	Memahami dan mencintai budaya sendiri	Memahami dan mencintai ragam budaya	Terlibat dalam kegiatan budaya secara nyata
Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya, kepercayaan, serta praktiknya.	Mengetahui budaya dan kepercayaan yang dianut	Mengetahui budaya dan kepercayaan orang lain yang berbeda.	Mampu mengenali perbedaan dan persamaan antar keyakinan dan budayanya dengan keyakinan dan budaya orang lain	Mampu mengenali lebih dalam ajaran, norma, serta informasi lain tentang budaya dan keyakinan yang berbeda.
Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya	Mengetahui dan mencintai budayanya sendiri	Mengetahui ragam budaya selain budayanya sendiri	Mampu mengapresiasi budaya yang berbeda.	Secara proaktif berusaha memahami dan berinteraksi dengan budaya yang beragam.

# ≡ Perkembangan Sub Elemen Per Fase

Sub elemen: Komunikasi dan interaksi antarbudaya	 Belum berkembang	 Mulai berkembang	 Berkembang sesuai harapan	 Sangat berkembang
Berkomunikasi antarbudaya	Mengetahui etika komunikasi budayanya sendiri	Mengetahui norma dan etika (apa yang baik dan apa yang tidak) komunikasi budaya orang lain	Mampu berkomunikasi secara empatik dengan orang yang berbeda budaya.	Mampu berkolaborasi dengan orang yang berbeda budaya
Mempertimbangkan berbagai perspektif	Membuka peluang pada perspektif berbeda selain yang dia ketahui	Mampu menemukan perspektif berbeda dari satu pemahaman	Bisa memahami dan menghargai perspektif berbeda.	Mampu melihat lebih dalam dari keragaman perspektif dan bisa memanfaatkannya sebagai kekayaan untuk bekerjasama
Sub elemen: Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan				
Menghilangkan stereotip dan prasangka	Mengenali prasangka dan stereotip	Mampu menghindari prasangka dan stereotip	Bisa melakukan konfirmasi dan pengecekan sebuah informasi apakah itu prasangka atau fakta.	Bisa tetap berteman dengan orang yang oleh orang lain sering dilabeli atau jadi korban stereotip.
Menyelaraskan perbedaan budaya	Memahami budaya sendiri dan budaya temannya yang berbeda.	Mampu beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda budaya.	Bisa berteman dengan orang yang beda budaya	Bisa berteman dan bekerjasama secara selaras dengan orang yang berbeda budaya.



# Mengapa proyek ini relevan untuk sekolah?



- Hampir semua konflik dan kondisi tidak damai berawal dari prasangka. Baik konflik besar maupun bibit konflik dan intoleransi di sekolah juga berasal dari prasangka. Yaitu informasi dan mispersepsi tentang yang tumbuh dan dipelihara dalam pikiran kita tentang kelompok identitas lain yang berbeda.
- Untuk mencegah konflik di masa mendatang dan menumbuhkan sikap saling menghargai keragaman harus dimulai dengan meruntuhkan tembok prasangka terlebih dahulu. Proses ini memerlukan pemahaman yang mendalam tentang apa itu prasangka dan bahayanya. Pemahaman juga harus didukung oleh pengalaman nyata. Yaitu pengalaman berinteraksi dengan kelompok berbeda untuk menkonfrontasi prasangka itu, dan membuktikan asumsi kita apakah prasangka atau fakta.
- Setelah tembok prasangka runtuh baru bisa membangun jembatan. Yaitu jembatan komunikasi dengan kelompok berbeda. Tanpa ada prasangka, komunikasi akan lebih lepas dan terbuka.
- Semua proses ini bisa dilakukan sejak dini pada siswa. Karena semakin terlambat, maka prasangka yang tertanam akan semakin kuat menancap dan akan sulit dihilangkan.
- Dengan proyek ini siswa akan belajar memahami dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meruntuhkan tembok prasangka, akan terbangun jembatan empati. Dampaknya ruang-ruang komunikasi dan dialog akan terbangun. Hubungan yang sehat akan terbangun.



# Tahapan Proyek

Hambatan perdamaian

Menghargai keragaman

Membangun perdamaian

01

## Balon Prasangka

Memahami prasangka (2 JP)

02

## Suku Zozo & Suku Zuzu

Menghindari sikap menghakimi. (2JP)

03

## Gambar Sepotong

Memahami informasi lebih utuh. (2JP)

04

## Museum Prasangka

Mengidentifikasi prasangka di sekitar kita. (4JP)

05

## Mendengar Empatik

Mendengar empatik (2JP)

06

## Warna Warni Kehidupan

Memahami keragaman sebagai anugerah. (2JP)

11

## Hari Raya

Memahami empati. (2JP)

10

## Ragam Kata

Memahami norma, bahasa budaya berbeda. (2JP)

09

## Tanya Saya Apa Saja

Mengeksplorasi keragaman. (2JP)

08

## Cerita Zebra

Melihat dan menghargai dari perspektif berbeda. (2JP)

07

## Beda-beda Sama-sama

Mengenali perbedaan, fokus pada persamaan. (2JP)

12

## Wisata maya

Kunjungan ragam rumah ibadah melalui aplikasi VR. (4JP)

13

## Kerjasama di dunia maya

Kolaborasi membuat mural di platform online. (4JP)

14

## Anjang sana

Kunjungan ke sekolah yang berbeda agama atau budaya. (8JP)

15

## Peacetival

Festival perdamaian berisi pameran dan pementasan. (8JP)

16

## Refleksi

Mengikat makna dari semua proses yang telah dijalankan. (4JP)



# ≡ Alur pelaksanaan setiap proyek

Setiap proyek dijalankan dengan empat langkah ARKA yang merupakan konsep experiential learning.





Bagian pertama

# Hambatan Perdamaian

- Balon Prasangka
- Suku Wowo & Suku Wiwi
- Gambar Sepotong
- Museum Prasangka
- Kacamata Sinar-X



# 01



## Balon Prasangka



Mengenali, memahami dan menghindari prasangka sebagai hambatan menuju perdamaian.



2 JP



Balon, spidol, jarum.



### Aktivitas

Guru mengawali sesi dengan mengajak siswa memainkan simulasi balon prasangka berikut ini:

- Minta tiga orang untuk maju ke depan. Setiap orang diberi tiga balon yang sudah ditiup.
- Minta mereka menuliskan pada balon tersebut satu kata yang terlintas di kepala saat disebutkan suatu identitas. Misalnya saat disebutkan polisi, mereka terlintas di kepala kata "tilang". Maka tuliskan kata "tilang" tersebut pada balon menggunakan spidol.
- Guru bisa menyiapkan tiga identitas untuk disebutkan misalnya: Polisi (profesi), orang Barat (suku bangsa), orang kaya (identitas status sosial)



### Refleksi

Setelah semua balon terisi tulisan, lakukan pengecekan apakah kata-kata yang dituliskan itu fakta yang selalu benar, atau prasangka. Misalnya saat disebutkan orang kaya itu "pelit" maka kita bisa bertanya,

- Apakah SEMUA orang kaya pelit?
- Apakah ada yang pernah mengenal orang kaya yang dermawan?

Jika ternyata tidak semua orang kaya pelit, dan ada yang mengenal orang kaya yang dermawan, maka mintalah peserta didik untuk memecahkan balonnya.

Lakukan hal serupa pada balon-balon lainnya.



### Konsep

Guru membantu mengikat makna dari aktivitas dan refleksi tadi menjadi poin-poin berikut ini:

- Kita tidak bisa menyamaratakan semua orang hanya berdasarkan anggapan dan pengalaman kita.
- Di kepala kita banyak balon prasangka tentang orang, suku lain, profesi, dll. Sebagian balon itu adalah prasangka yang harus kita pecahkan.
- Untuk memecahkan balon itu kita perlu mendengar pengalaman orang lain yang berbeda.



### Aplikasi

Untuk mempraktikkan pelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari, tugaskan peserta didik untuk melakukan misi menjadi seorang wartawan:

- Mintalah peserta didik untuk menuliskan 5 identitas, baik suku, agama, profesi.
- Lakukan wawancara singkat dengan teman sekelas, apa yang satu kata yang muncul di kepala mereka tentang identitas-identitas ini.
- Lakukan pengecekan apakah itu fakta yang selalu benar atau prasangka.

# 02



## Suku Zozo Suku Zuzu



Menghindari sikap menghakimi, membangun sikap empati.



2 JP



Kertas plano, spidol, papan tulis.



### Aktivitas

Guru mengawali sesi mengajak peserta didik memainkan game Zozo Zuzu.

- Minta siswa untuk mencari pasangan dan melakukan suit.
- Yang kalah suit diminta untuk tetap tinggal di ruangan, yang menang diminta untuk keluar ruangan atau menunggu di ruangan sebelah.
- Berikan pengarahan kepada yang berada di ruangan, bahwa mereka adalah suku Zuzu. Mereka harus berperan sebagai suku yang punya karakter kalem, pemalu, kalau bicara suaranya pelan, kalau berbicara tidak pernah menatap mata lawan bicara.
- Berikan pengarahan kepada kelompok yang berada di luar ruangan, atau ruang sebelah. Mereka akan berperan sebagai suku Zozo. Karakter mereka heboh, suaranya keras, kalau bicara menatap mata dan suka menyentuh lawan bicara sebagai tanda keakraban.
- Setelah dua kelompok itu paham peran masing-masing, mintalah suku Zozo untuk masuk ke ruangan, bertemu dan menyapa suku Zuzu. Suku Zuzu diminta untuk menyambut suku Wowo dengan tetap menjalankan karakter mereka.



### Refleksi

Setelah sekitar lima menit memainkan peran suku Zozo dan Zuzu, hentikan permainan. Guru mengajak peserta didik diskusi dengan mengajukan pertanyaan:

- Tanyakan kepada suku Zozo, apa satu kata yang menggambarkan suku Zuzu.
- Tulisakan daftar kata itu dalam papan tulis atau kertas plano.
- Lakukan juga sebaliknya, kepada suku Zuzu tentang suku Zozo.
- Periksa daftar kata-kata itu apakah itu adalah GAMBARAN atau PENILAIAN (biasanya mayoritas kata-kata itu adalah penilaian. Hanya sedikit bahkan tidak ada yang gambaran).
- Ajak peserta didik untuk mengonfirmasi, apakah penilaian suku Zozo terhadap suku Zuzu benar? Demikian juga sebaliknya. Biasanya kebanyakan penilaian itu salah.



### Konsep

Guru merangkum inti pelajaran dari permainan tadi:

- Secara refleksi kita memang sering menilai orang lain.
- GAMBARAN dan PENILAIAN itu berbeda. Gambaran adalah deskripsi objektif tentang suatu kenyataan. Misalnya suku Zozo kalau berbicara selalu menatap mata lawan bicara. Kalau Penilaian adalah deskripsi yang bersifat subjektif dan realtif tidak terukur, seperti Suku Zozo tidak sopan.
- Kita harus hati-hati saat menilai oranglain. Karena mungkin penilaian kita salah. Bahkan penilaian kita bisa jadi penghakiman. Karena itu kita harus selalu mengecek apakah penilaian kita benar? Karena kita juga tidak nyaman saat dinilai salah oleh oranglain.



### Aplikasi

Guru mengajak peserta didik untuk menggali pengalaman tentang penilaian. Guru menugaskan peserta didik untuk mengemban misi menjadi Komnas HAM yang menerima pengaduan:

- Siapkan sebuah kotak surat, bisa dari dus bekas.
- Mintalah peserta didik untuk menuliskan satu pengalaman menjadi korban salah penilaian atau menjadi korban prasangka orang lain. Tuliskan juga apa perasaan yang dirasakan saat dinilai salah oleh oranglain.
- Mintalah peserta didik untuk memasukkan kertasnya pada kotak pengaduan.
- Pilihlah beberapa surat pengaduan. Mintalah seorang peserta didik untuk membacakannya.
- Simpan kertas-kertas itu untuk nanti digunakan pada proyek berikutnya.

# 03



## Gambar Sepotong



Membangun sikap berpikir kritis terhadap informasi



2 JP



Print out gambar



### Aktivitas

Guru mengawali sesi dengan aktivitas tebak gambar.

- Cetak empat gambar pada halaman lampiran.
- Perlihatkan empat gambar pertama (yang menampilkan potongan gambar tidak utuh).
- Mintalah peserta didik untuk menuliskan kira-kira kejadian apa yang diceritakan gambar tersebut.
- Mintalah peserta didik untuk membacakan cerita hasil tebakan mereka terhadap gambar.
- Perlihatkanlah gambar versi utuhnya. Apakah ceritanya sama dengan cerita yang dibuat peserta didik?

Catatan: Peserta didik bisa dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing menebak satu gambar.



### Refleksi

Setelah aktivitas tebak gambar, guru memandu untuk menggali makna di balik aktivitas tadi dengan bertanya:

- Apakah tebakannya benar?
- Saat menebak apa yang dijadikan patokan atau fokus?
- Jika tebakannya salah, apa yang menyebabkan salah?
- Bagaimana caranya agar tebakan kita akurat?



### Konsep

Guru merangkum inti pelajaran dari permainan tadi:

- Untuk menilai dengan benar, kita perlu informasi yang utuh.
- Menilai dari informasi yang tidak utuh, kemungkinan untuk salah sangat besar.
- Kita harus berusaha mencari informasi tambahan yang lebih utuh sebelum menilai.



### Aplikasi

Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali projek pertama dan kedua tentang balon prasangka dan Zozo dan Zuzu. Di sini Peserta didik diberi misi untuk menjadi seorang detektif.

- Cek lagi hasil wawancara tentang lima identitas pada projek pertama. Kumpulkan informasi lebih banyak dan lebih lengkap tentang lima identitas tersebut. Sehingga peserta didik bisa melihat gambar utuh tentang identitas tersebut.
- Cek juga surat pengaduan para korban prasangka, pada projek kedua. Cari informasi lebih banyak tentang korban prasangka itu. Dapatkan gambaran utuh tentang orang-orang yang pernah menjadi korban prasangka tersebut.

# 03



## Gambar Sepotong



Membangun sikap berpikir kritis terhadap informasi

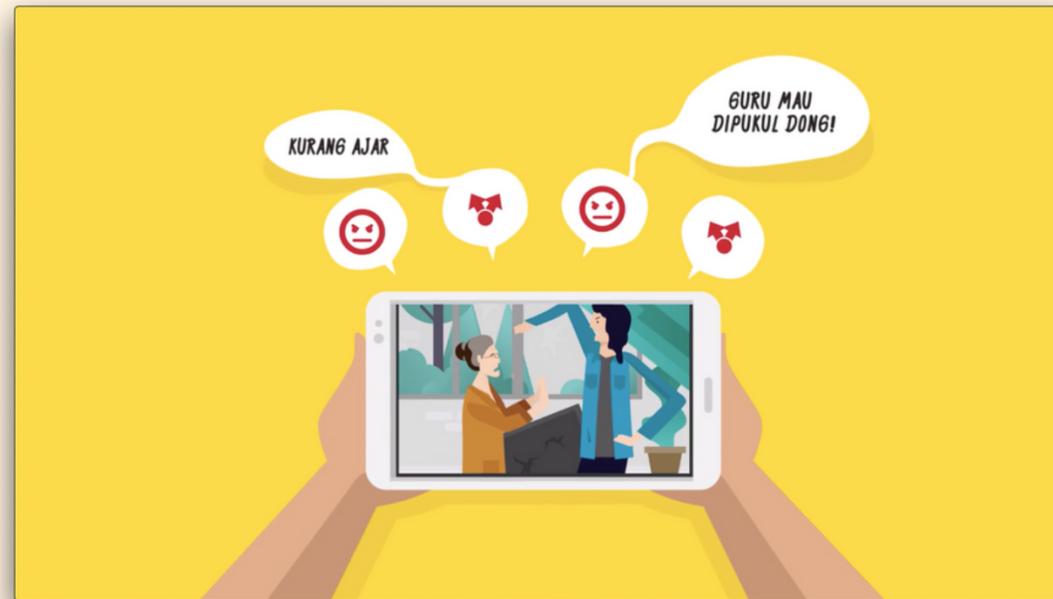


2 JP



Print out gambar

Potongan gambar untuk ditebak.



# 03



## Gambar Sepotong



Membangun sikap berpikir kritis terhadap informasi



2 JP



Print out gambar

Gambar utuh untuk jawaban.



# 04



## Museum Prasangka



Memahami prasangka membangun empati



4 JP



Print out gambar



### Aktivitas

Guru menyampaikan bahwa pada proyek kali ini semua peserta didik akan diajak keliling museum. Tapi museumnya akan dibuat bersama-sama.

- Minta siswa untuk menuliskan pada sebuah kertas tentang prasangka yang pernah mereka miliki tentang orang lain, suku lain, atau agama lain.
- Tuliskan dalam bentuk kalimat, "Saya dulu menyangka..... Setelah saya lebih memahami ternyata ....."
- Tempelkan hal tulisan-tulisan siswa tersebut pada dinding kelas.



### Refleksi

Setelah aktivitas tebak gambar, guru memandu untuk menggali makna di balik aktivitas tadi dengan bertanya:

- Apakah mereka menemukan kesamaan prasangka?
- Apakah prasangka-prasangka ini sudah lama ada di kepala kita?
- Apakah prasangka-prasangka ini akan tetap disimpan di kepala atau akan diuseumkan?



### Konsep

Guru merangkum inti pelajaran dari aktivitas dan refleksi tadi:

- Ternyata banyak prasangka yang sudah melekat di kepala kita
- Ternyata banyak prasangka umum yang dimiliki banyak orang
- Prasangka-prasangka ini lebih baik dikeluarkan dari kepala kita dan disimpan di museum agar jadi pengingat bersama.



### Aplikasi

Berikan misi pada peserta didik untuk menjadi pemandu museum:

- Undang guru dan peserta didik dari kelas lain untuk mengunjungi museum ini.
- Peserta didik bertugas menjadi pemandu yang akan menjelaskan tentang isi museum ini.

# 04



## Museum Prasangka



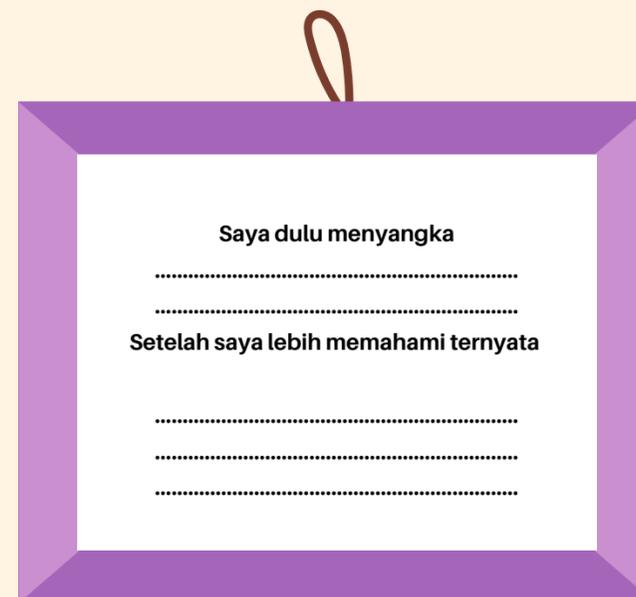
Memahami prasangka membangun empati



4 JP



Print out gambar





Bagian kedua

# Merayakan Keragaman

- Warna Warni Kehidupan
- Berbeda tapi Sama
- Cerita Zebra
- Tanya Saya Apa Saja



# 05



## Mendengar Empatik



Membangun empati dengan mendengar aktif.



2 JP



### Aktivitas

Guru meminta siswa untuk membuat kelompok kecil dua orang duduk saling berhadapan.

- Peserta didik menentukan yang satu A yang satu B. Bisa dengan melakukan suit.
- Guru meminta A untuk bercerita kepada B. tetapi B tidak memperhatikan A.
- Guru meminta B bercerita kepada A tetapi A hanya mendengarkannya dengan telinga, tetapi matanya tidak menatap.
- Guru meminta A dan B saling bercerita, sehingga tidak ada yang mendengarkan.



### Refleksi

Setelah selesai saling bercerita tanyakan beberapa hal berikut ini:

- Saat A bercerita dan B tidak mendengarkan bagaimana perasaan B dan apakah komunikasinya efektif?
- Saat B bercerita, A mendengar dengan telinga tanpa menatap, bagaimana perasaan B? Apakah komunikasinya efektif?
- Saat A dan B bercerita bersamaan apakah pesannya sampai?
- Bagaimana seharusnya agar komunikasi efektif dan merasa saling dihargai?



### Konsep

Guru menyampaikan beberapa poin inti berikut ini:

- Salah satu cara menghargai orang lain adalah dengan mendengar secara aktif.
- Mendengar aktif bukan hanya telinga, tetapi juga mata dan hati memberi perhatian.
- Gunakan rumus DENGAR JANG berikut ini:
  - D: Dedikasikan diri kita
  - E: Ekspresi diperlihatkan
  - N: Netralkan posisi, jangan men debat.
  - G: Gangguan hilangkan
  - A: Amati isi pembicaraan
  - R: Repons diberikan
  - JANG: Jangan dipotong

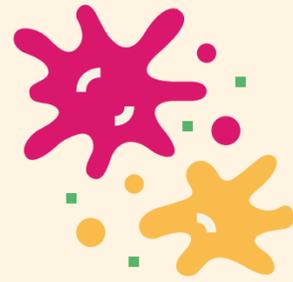


### Aplikasi

Guru mengajak peserta didik untuk menerapkan rumus DENGAR JANG tadi melalui aktivitas berikut:

- Guru meminta peserta didik dari yang berbeda agama untuk membacakan ayat dari kitab sucinya. Atau bisa juga doa atau puji-pujian.
- Jika tidak ada peserta didik dari beda agama, bisa dengan memperdengarkan audio atau video dari internet.
- Tanyakan bagaimana kesan mereka setelah mendengar dengan rumus DENGAR JANG.

# 06



## Warna Warni Dunia



Menghargai keragaman,  
mengenal agama-agama  
di dunia.



2 JP



Lembar mewarnai



### Aktivitas

Guru membagi siswa menjadi delapan kelompok.

- Setiap kelompok akan mendapatkan satu peta dunia yang tidak berwarna.
- Setiap kelompok akan mendapat krayon satu warna dari delapan warna sesuai peta pada lampiran.
- Setiap kelompok diberi tugas untuk mewarnai peta dunia yang menggambarkan persebaran umat beragama di dunia.
- Karena setiap kelompok hanya punya satu warna, mereka tidak akan bisa menyelesaikan misi jika tidak bekerja sama. Tetapi guru tidak memberitahukan memberi saran apa pun. Biarkan peserta didik untuk menyadari dan melakukan kerjasama.



### Refleksi

Setelah selesai menggambar tanyakan beberapa hal berikut ini:

- Mengapa pada awalnya sulit untuk melaksanakan misi mewarnai dunia?
- Apa yang harus dilakukan agar setiap kelompok bisa mewarnai petanya?
- Bagaimana hasilnya jika masing-masing kelompok bekerja sendiri-sendiri tidak mau bekerjasama?
- Dari peta itu, agama apa yang jumlah umatnya paling besar di dunia? Agama apa yang paling banyak pemeluknya di Indonesia?
- Sebutkan fakta-fakta lain yang bisa didapat dari peta dunia tersebut.



### Konsep

Guru menyampaikan beberapa poin inti berikut ini:

- Dunia ini dari segi pemeluk agama sangat berwarna. Yang di peta tadi itu hanya agama besar. Belum termasuk agama-agama lokal.
- Dunia ini bisa damai karena semua umat beragama bisa hidup berdampingan dan bekerjasama.
- Tuhan sebetulnya bisa saja menjadikan umat ini satu agama. Tapi Tuhan tidak melakukan itu. Sehingga dunia ini jadi indah karena keragamannya.

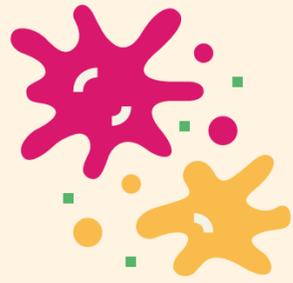


### Aplikasi

Guru memberi misi tambahan kepada peserta didik untuk melakukan survey di kelasnya.

- Buat presentase pemeluk agama di kelas.
- Untuk sekolah yang homogen secara agama, bisa membuat presentase asal suku atau etnis.

# 06



## Warna Warni Dunia



Menghargai keragaman,  
mengenal agama-agama  
di dunia.

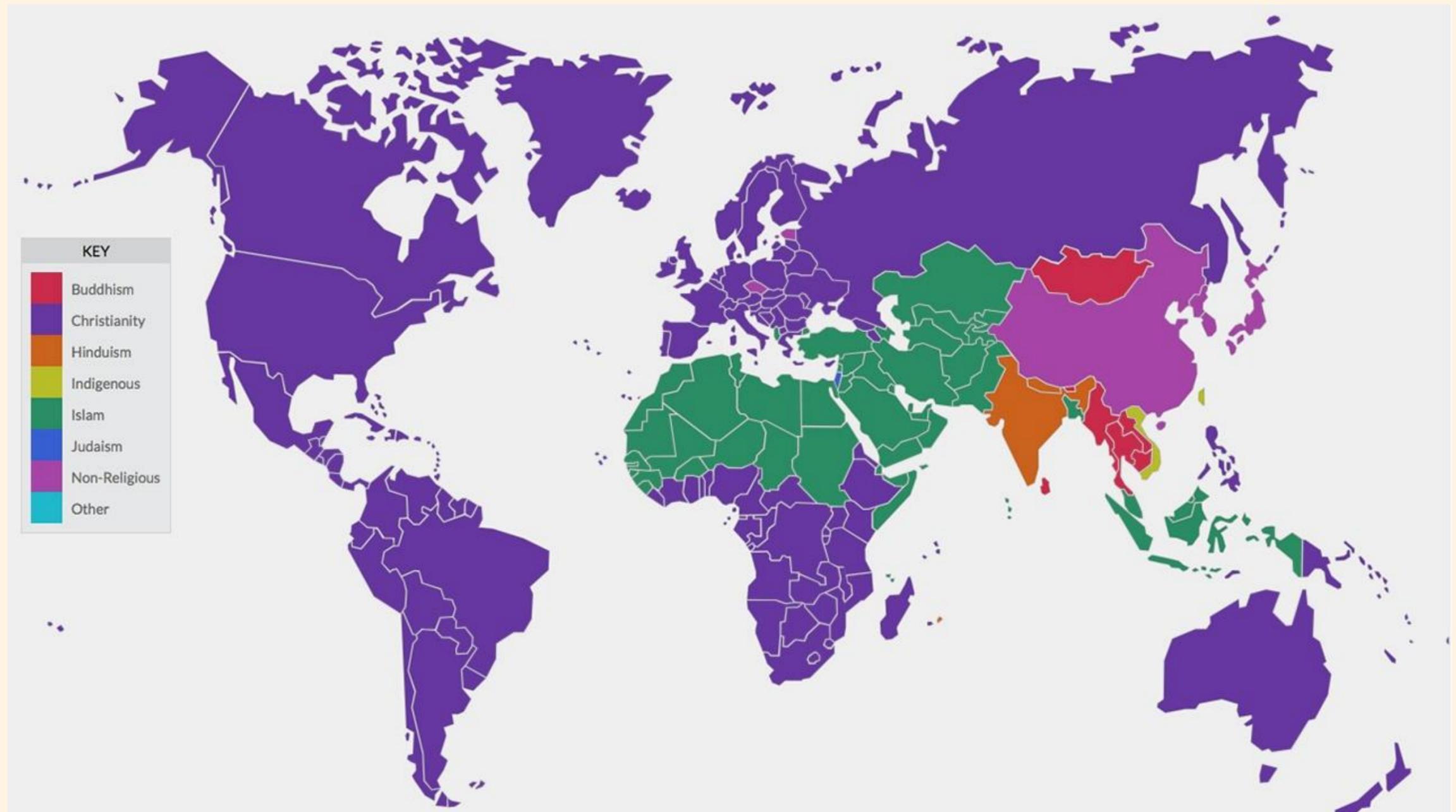


2 JP

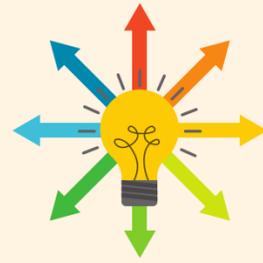


Lembar mewarnai

## Peta persebaran umat beragama



# 07



## Beda-beda Sama-sama



Menghargai perbedaan, fokus pada kesamaan.



2 JP



Lembar kerja



### Aktivitas

Guru memulai sesi dengan meminta peserta didik untuk simulasi berikut ini:

- Guru meminta peserta didik untuk membuat kelompok berdasarkan laki-laki perempuan.
- Guru meminta peserta didik untuk membuat kelompok berdasarkan kesamaan suku.
- Guru meminta peserta didik untuk membuat kelompok berdasarkan kesamaan agama.
- Guru meminta peserta didik untuk menemukan peserta didik lain yang memiliki paling banyak kesamaan. misalnya menemukan temannya yang punya 10 kesamaan dalam hal agama, suku, hobi, dan identitas lainnya.



### Refleksi

Lakukan debriefing dengan menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini:

- Mana yang lebih sulit apakah menemukan perbedaan atau menemukan persamaan?
- Apa yang bisa kita lakukan agar bisa menemukan kesamaan sebanyak mungkin?
- Apa hal positif yang didapatkan saat menemukan kesamaan dengan orang lain?



### Konsep

Guru menyampaikan beberapa poin inti berikut ini:

- Mungkin kita beda dalam satu hal, tetapi dalam hal lain bisa punya banyak kesamaan.
- Perbedaan membuat kita berwarna, kesamaan membuat kita bisa kerjasama.
- Hargai perbedaan tetapi fokus pada kesamaan.



### Aplikasi

Guru mengajak untuk menerapkan poin-poin yang sudah didapat dengan melakukan aktivitas berkaitan dengan keragaman agama atau kepercayaan.

- Guru menuliskan beberapa tema seperti:
  - Derma, sedekah, atau zakat
  - Shalat atau sembahyang
  - Tema-tema lain yang bisa ditemukan pada semua agama atau kepercayaan.
- Tanyakan kepada peserta didik yang berbeda agama tentang tema-tema di atas.
- Di akhir sesi guru meminta peserta didik untuk yang berbeda agama untuk menemukan sebanyak mungkin kesamaan. Tuliskan daftar kesamaan tersebut pada lembar yang disediakan.

# 07



## Beda-beda Sama-sama



Menghargai perbedaan, fokus pada kesamaan.



2 JP



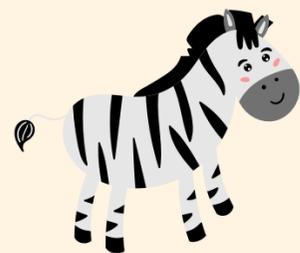
Lembar kerja

Agama:.....

Kesamaan

Agama:.....

# 08



## Cerita Zebra



Melatih empati berpikir kritis terhadap informasi dengan melihat perspektif dan versi berbeda.



2 JP



Buku cerita



### Aktivitas

Guru membagi siswa menjadi dua kelompok, masing-masing mendapat cerita yang berbeda:

- Kelompok pertama dibacakan buku atau lembar cerita tentang asal-usul zebra itu dulunya adalah kuda hitam. Karena banyak anak zebra yang hilang saat malam, maka zebra mengecat tubuh mereka dengan cat putih sehingga jadi belang dan mudah terlihat.
- Kelompok kedua diberi buku atau lembar cerita tentang asal usul zebra dari versi berbeda. Menurut versi kedua ini, zebra itu asal usulnya adalah kuda putih. Karena warnanya yang terang, banyak zebra yang mudah diterkam singa. Karena itu Zebra mengecat tubuh mereka dengan garis hitam, sehingga jadi belang dan tersamar tidak mudah diterkam singa.
- Bagikan kertas putih, karton hitam, spidol hitam dan kapur putih. Mintalah peserta didik untuk menggambar zebra dengan bahan yang tersedia.



### Refleksi

Lakukan debriefing dengan menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini:

- Mengapa menggambar zebra pada kertas hitam? (pertanyaan untuk kelompok satu) dan mengapa menggambar zebra pada kertas putih? (pertanyaan untuk kelompok dua)
- Mengapa ceritanya sama tetapi isi ceritanya berbeda?
- Versi mana yang benar?



### Konsep

Guru menyampaikan beberapa poin inti berikut ini:

- Dua cerita tadi benar, tidak ada yang salah. Sebuah informasi bisa memiliki banyak versi.
- Kita harus mau mendengar versi yang berbeda dengan yang kita sudah ketahui.
- Kita boleh tidak setuju, tetapi kita harus menghormati versi yang berbeda.
- Dalam agama juga selalu ada perbedaan pendapat, denominasi atau mazhab.

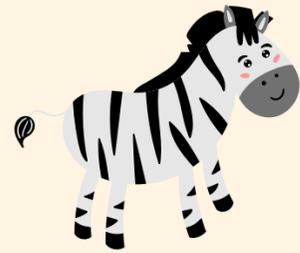


### Aplikasi

Guru mengajak untuk menerapkan poin-poin yang sudah didapat dengan melakukan aktivitas berkaitan dengan keragaman agama atau kepercayaan.

- Jika di sekolah ada peserta didik dari berbeda agama, minta beberapa yang berbeda agama untuk maju ke depan kelas. Minta mereka untuk bercerita kisah nabi versi agama mereka.
- Jika di sekolah hanya ada agama Islam saja, minta mereka untuk bercerita apakah mereka pernah menemukan perbedaan kecil dalam praktik ibadah.
- Jika tidak ada keragaman dalam agama maupun kelompok seagama, maka bisa mencari perbedaan dalam tradisi budaya.

# 08



## Cerita Zebra



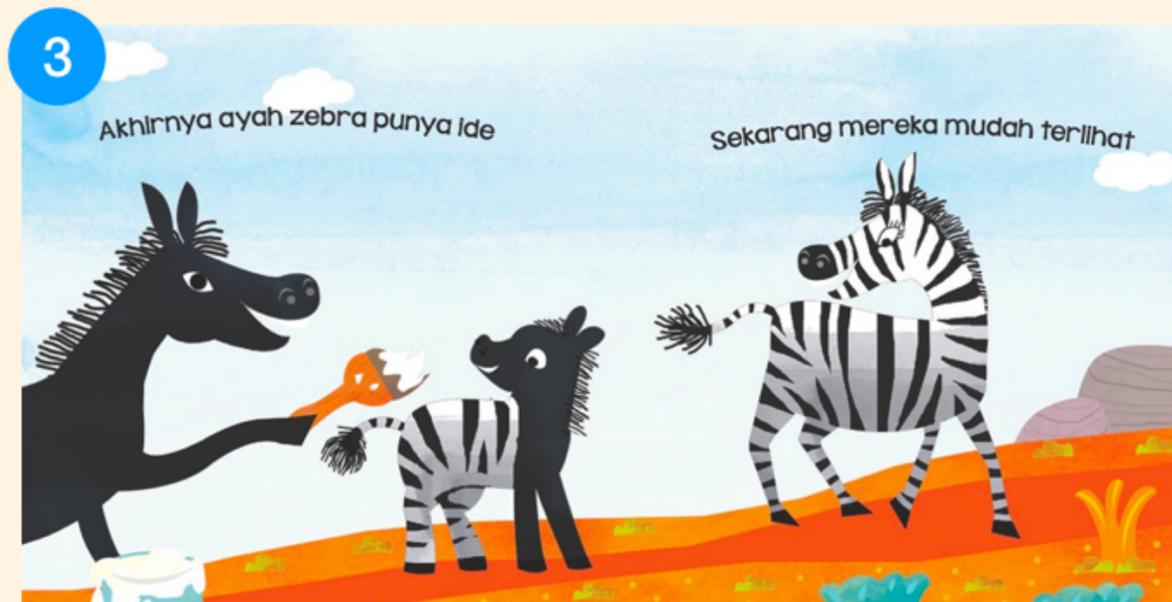
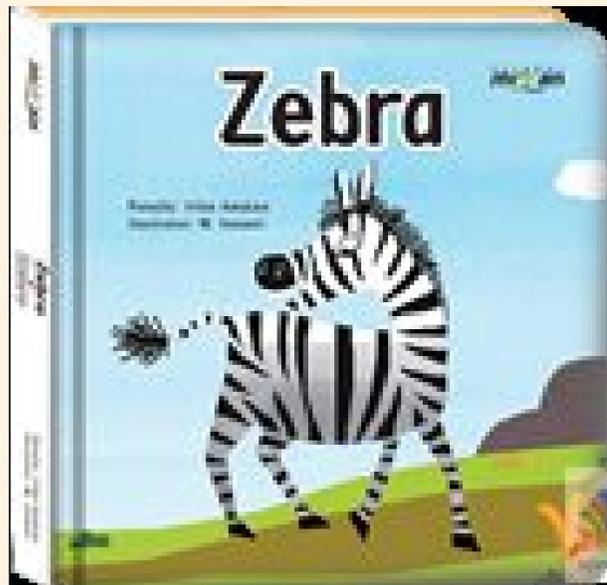
Melatih berpikir kritis terhadap informasi dengan melihat perspektif dan versi berbeda.



2 JP

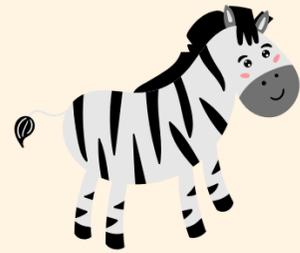


Buku cerita



## Zebra Kuda Hitam Bergaris Putih

# 08



## Cerita Zebra



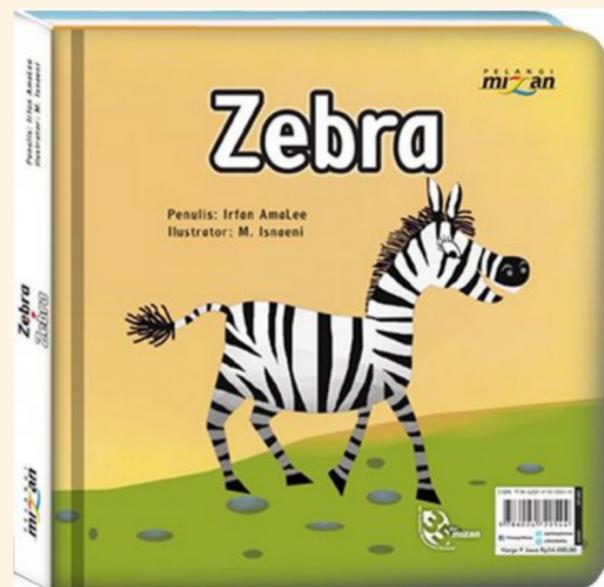
Melatih berpikir kritis terhadap informasi dengan melihat perspektif dan versi berbeda.



2 JP



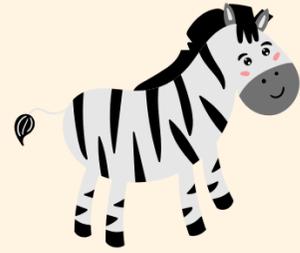
Buku cerita



## Zebra Kuda Putih Bergaris Hitam



08



# Cerita Zebra



Melatih berpikir kritis terhadap informasi dengan melihat perspektif dan versi berbeda.



2 JP



Buku cerita

Versi Muslim

Versi Kristen

Kisah Nabi  
Isa

Kisah Qurban  
Nabi Ibrahim

Kisah Nabi  
Musa

# 09



## Tanya Saya Apa Saja



Kemampuan bertanya empatik menggali informasi beragam agama



2 JP



Narasumber tokoh agama



### Aktivitas

Pada proyek kali ini guru mendatangkan seorang tokoh agama dari agama lain (Jika mayoritas peserta didik muslim, maka tokoh agama yang diundang bisa dari kristen atau agama lain).

- Tokoh atau bintang tamu ini tidak diperkenalkan dulu agar menjadi misteri.
- Guru meminta peserta didik untuk menebak identitas tokoh tersebut, baik dari profesi, agama, dan identitas lainnya.
- Peserta didik bisa mengajukan satu pertanyaan untuk menggali informasi. Tetapi bintang tamu hanya boleh menjawab ya atau tidak.
- Jika sudah bisa ditebak, maka acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab "Tanya saya apa saja". Peserta didik boleh menanyakan beragam hal seputar agamanya. Peserta didik juga boleh menanyakan prasangka atau stereotip yang didapatkan dari proyek pertama.



### Refleksi

Setelah proses tanya jawab dengan bintang tamu, lakukan debriefing dengan menanyakan beberapa pertanyaan berikut ini:

- Apa saja hal baru yang didapatkan tentang agama yang dianut oleh bintang tamu?
- Apakah ada prasangka yang terjawab oleh penjelasan dari bintang tamu?



### Konsep

Guru menyampaikan beberapa poin inti berikut ini:

- Untuk mengetahui informasi tentang suatu agama atau kelompok akan lebih valid jika kita bertanya langsung kepada yang punya wewenang atau ilmu.
- Tidak apa-apa untuk menanyakan hal-hal yang mungkin sensitif. Sejauh kita menanyakannya secara empatik tidak menghakimi tapi dengan niat konfirmasi.



### Aplikasi

Guru mengajak peserta didik untuk merangkum poin-poin hasil tanya jawab tadi dalam bentuk:

- Poster
- Infografis
- Tulisan

Nanti karya tersebut akan jadi bahan yang dipamerkan saat Peacetival.



Bagian ketiga

# Membangun Perdamaian

- Ragam kata
- Hari raya
- Wisata maya
- Kerjasama di dunia maya
- Anjang sana
- Peacetival
- Peacetival
- Refleksi



# 11



## Ragam Kata



Mengenal ragam salam dari berbagai agama.



2 JP



### Konsep

- Aktivitas ini mengajak peserta didik untuk mengenali beragam kalimat salam pada beragam agama.



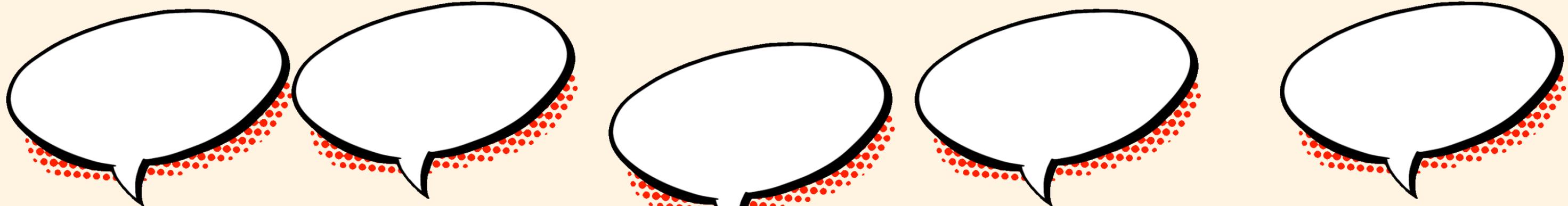
### Persiapan

- Guru menyiapkan lembar kerja untuk peserta didik menuliskan beragam kalimat salam dari berbagai agama.
- Guru menyiapkan flash card berisi nama atau simbol agama tersebut.



### Pelaksanaan

- Guru memperkenalkan ragam salam dari berbagai agama.
- Guru akan mengacungkan flash card berisi simbol satu agama, peserta didik diminta untuk mengucapkan kalimat salam agama sesuai simbol yang ditunjukkan.
- Guru bisa menjelaskan makna setiap kata salam tersebut.



# 11



## Hari Raya



Mengenal hari-hari besar beragam agama dengan media boardgame.



4 JP



Boardgame, kerta karton, gunting dan alat tulis berwarna.



### Konsep

- Aktivitas ini mengajak peserta didik untuk mengenali hari-hari besar dari beragam agama.
- Aktivitas ini dilakukan dengan dikemas menjadi permainan boardgame.



### Persiapan

- Kumpulkan informasi tentang hari hari besar dari beragam agama. Informasi bisa didapat dari buku Meyakini Menghargai.
- Siapkan beberapa lembar karton, gunting, alat tulis.
- Siapkan sebuah papan permainan seperti monopoli atau ulartangga.



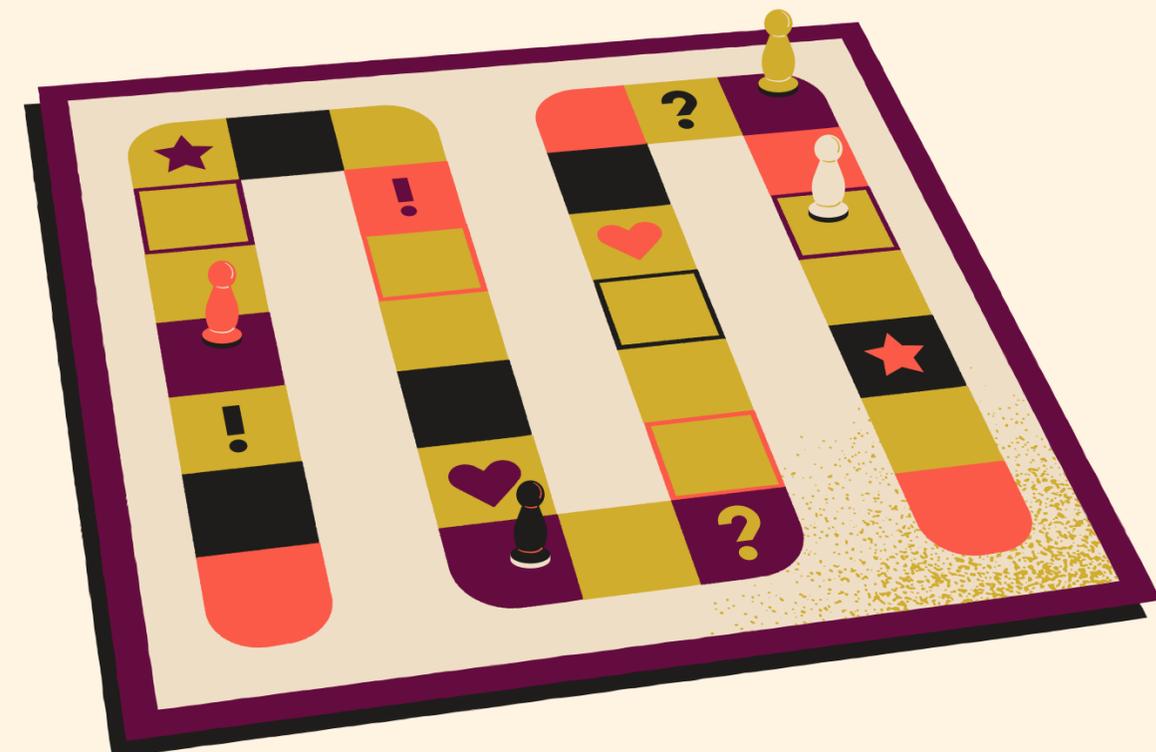
### Pelaksanaan

- Guru mengajak peserta didik untuk emmainkan boardgame seperti monopoli dan ular tangga.
- Guru mengajak peserta didik untuk mengembangkan ide membuat boardgame dengan tema hari besar agama-agama.

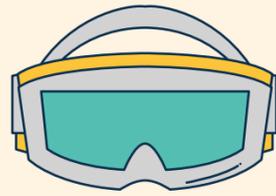


### Acara

- Memainkan boardgame yang sudah ada
- Merancang boardgame
- Mencoba hasil rancangan.
- Mengajak teman-teman lain untuk memainkan boardgame.



# 12



## Wisata Maya



Wisata rumah ibadah beragam agama melalui dunia maya.



4 JP



Gadget, VR, aplikasi



### Konsep

- Acara kunjungan ke beragam rumah ibadah secara virtual.
- Tujuan acara ini adalah memberikan wawasan dan pengalaman tentang ragam rumah ibadah dari beragam agama.



### Persiapan

- Siapkan gadget dan VR
- Download aplikasi UID 360 di playstore
- Lakukan ujicoba terlebih dahulu untuk memastikan aplikasi dapat berjalan lancar.



### Pelaksanaan

- Peserta didik bisa mengantri untuk mendapat giliran menggunakan VR
- Setelah selesai menggunakan VR, peserta didik diminta untuk menuliskan pengalaman dan apa saja yang dia temukan di beragam rumah ibadah itu.
- Setelah semua selesai, peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok diminta untuk menggambar satu rumah ibadah berbeda.
- Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan gambarnya.



# 13



## Kerja sama di dunia maya



Berkarya bersama peserta didik beda agama di dunia maya.



4 JP



[www.awwapp.com](http://www.awwapp.com)



### Konsep

- Acara ini adalah aktivitas menggambar bersama antar peserta didik dari beragam sekolah dan beragam agama.
- Proses menggambar dilakukan di [awwapp.com](http://awwapp.com) yaitu platform online yang memungkinkan beberapa orang menggambar bersama pada satu kanvas virtual.
- Tujuan program ini adalah membangun kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik yang berbeda agama.



### Persiapan

- Membuat akun di [awwapp.com](http://awwapp.com)
- Meminta peserta untuk mempelajari fitur-fitur pada [awwapp](http://awwapp.com). Sehingga pada pelaksanaan mereka sudah bisa menggunakannya dengan optimal.
- Jika ada yang memiliki digital pen seperti wacom, akan lebih baik. Jika tidak bisa menggunakan mouse pada laptop atau sentuhan jari pada tablet dan handphone.



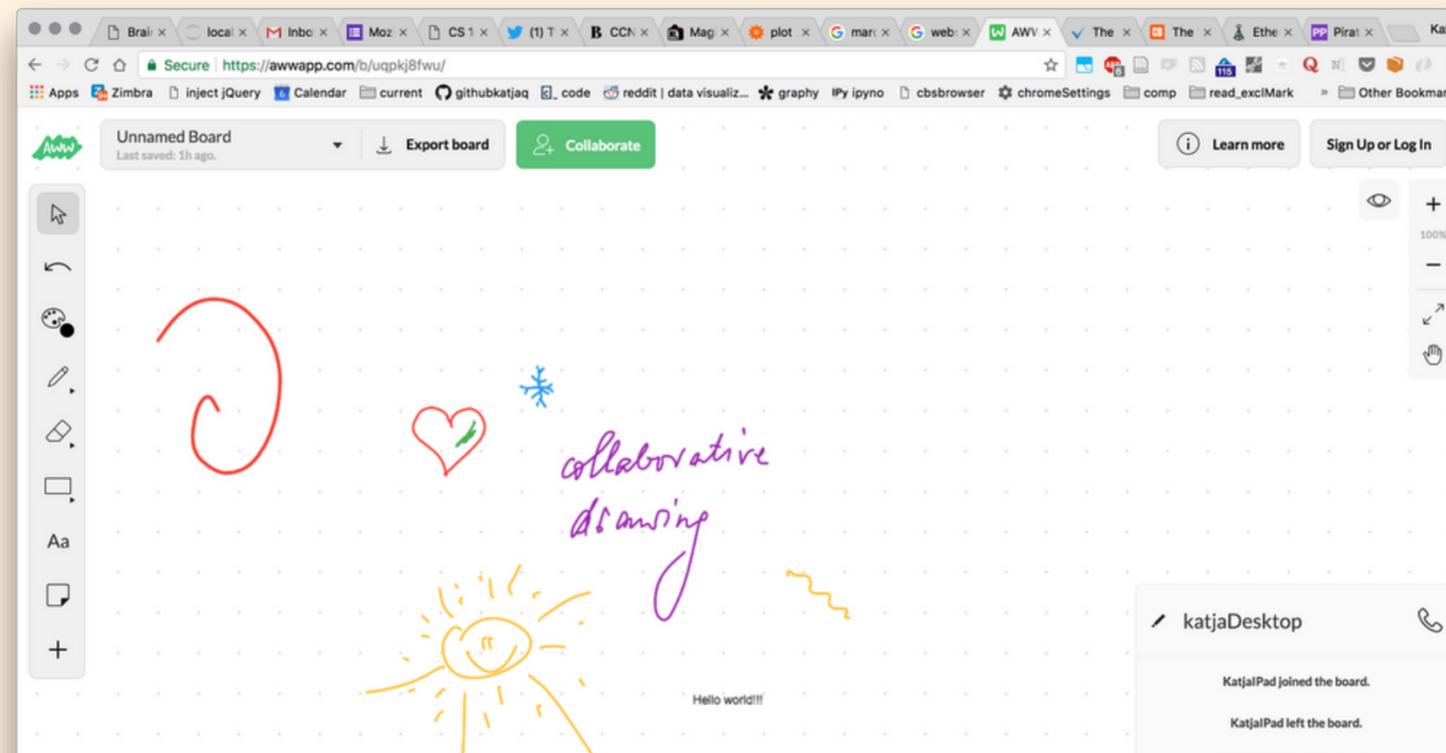
### Pelaksanaan

- Waktu/durasi: Proses menggambar bisa dibatasi selama 60 menit.
- Selama menggambar, peserta bisa sambil saling ngobrol membicarakan tentang gambar atau bertukar informasi tentang sekolah, hobi, atau cerita tentang agama masing-masing



### Acara

- Pembukaan
- Perkenalan
- Menggambar bersama
- Diskusi
- Memamerkan hasil gambar



# 14



## Anjang sana



Kunjungan ke sekolah beda agama.



8 JP



### Konsep

- Program kunjungan ke sekolah lain yang berbeda agama.
- Tujuan kunjungan ini untuk memberikan pengalaman nyata berinteraksi dengan teamn berbeda agama.



### Persiapan

- Komunikasi: Pastikan menjalin komunikasi dengan sekolah yang akan dikunjungi.
- Konsep acara: Sepakati acara apa saja yang akan dilakukan selama kunjungan. Rancanag acara yang kreatif dan interaktif yang dapat melibatkan peserta didik dari dua sekolah untuk berinteraksi. Siapkan banyak permainan dan penampilan agar program kunjungan menjadi seru.
- Transportasi: Pastikan masalah transportasi sudah diatur jauh-jauh hari. Hambatan di masalah transportasi bisa menjadi merembet pada keterlambatan kedatangan dan berdampak pada acara.



### Pelaksanaan

- Waktu: Acara bisa dilakukan setengah hari dari pagi sampai siang.
- Tempat: Acara dapat dilaksanakan di aula sekolah.
- Peserta: Peserta bisa dipilih perwakilan masing-masing kelas.



### Acara

Ide acara

- Game perkenalan
- Main boardgame
- Penampilan seni
- Pertandingan olahraga persahabatan
- Permainan tradisional
- Quiz



Konten ini diproduksi oleh kumparan



Toleransi beragama dari Murid-Murid SMP Muhammadiyah 8 dan SMP Yahya Bandung. (Foto: Dok. SMPK Yahya)

SMP Kristen Yahya dan SMP Muhammadiyah 8 Bandung patut dijadikan sebuah percontohan bagaimana kurikulum pendidikan tentang nilai-nilai keberagaman dan **toleransi** diajarkan kepada setiap anak didiknya, tak terkecuali di dalam kelas.

# 15



## Peacetival



Perayaan menampilkan beragam karya dan penampilan dari berbagai agama.



8 JP



Buku cerita



### Konsep

Apa itu Peacetival

- Peacetival adalah ajang untuk mendisplay poin-poin penting pembelajaran pada aktivitas sebelumnya.
- Peacetival juga menjadi sarana untuk menampilkan karya siswa dari aktivitas sebelumnya



### Persiapan

Persiapan.

- Rencanakan apakah peacetival ini akan dilakukan secara online atau offline. Jika online pilih satu platform yang akan digunakan, apakah zoom, youtube, blog atau medium lain. Jika offline tentukan tempatnya apakah di ruang kelas atau aula.
- Buat daftar apa saja karya yang akan ditampilkan serta siapa saja yang akan jadi pengisi acara.
- Pastikan semua bahan yang akan dipamerkan sudah dalam keadaan siap.



### Pelaksanaan

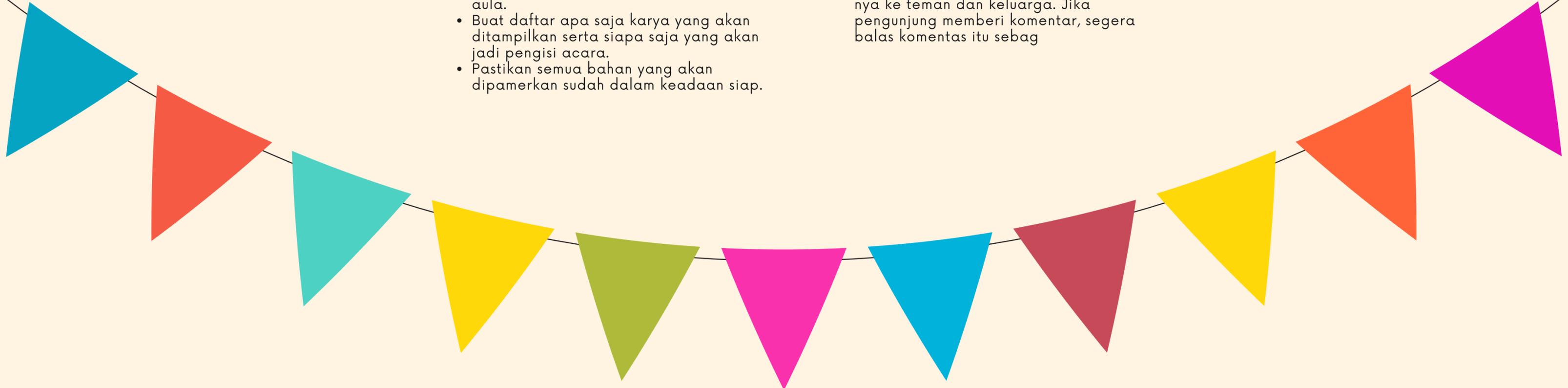
- Pelaksanaan jika secara online bisa ditentukan rentang waktu pameran selama seminggu. Jika offline pameran dibuka selama satu hari.
- Setiap siswa harus bertugas menjaga stand pamerannya masing-masing. Jika dilakukan secara online, pmosikan link nya ke teman dan keluarga. Jika pengunjung memberi komentar, segera balas komentas itu sebag



### Acara

Yang ditampilkan

- Museum prasangka
- Karya proyek kolaborasi
- Penampilan seni
- Doa dari beragam agama
- Peta penyebaran agama
- Flash card hari raya





# Assessment

- Formatif
- Sumatif
- Refleksi peserta didik
- Lembar observasi guru



# ☰ Lembar observasi guru

Lembar ini bisa digunakan oleh guru untuk mengamati peserta didik dalam pencapaian dua dimensi yang menjadi tujuan yang ingin dicapai oleh projek ini. Guru bisa membubuhkan tanda checklist pada kotak yang tersedia.

Nama peserta didik:

	 Belum berkembang	 Mulai berkembang	 Berkembang sesuai harapan	 Sangat berkembang
<b>DIMENSI : Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</b>	<input type="checkbox"/> Mampu menjelaskan tentang identitas diri mencakup agama dan kepercayaannya.	<input type="checkbox"/> Mampu menjelaskan satu perbedaan serta persamaan antara agama/kepercayaannya dengan orang lain yang berbeda.	<input type="checkbox"/> Mampu menjelaskan lebih detail beragam kesamaan antar agama dan budaya berbeda.	<input type="checkbox"/> Berteman dan mampu berkolaborasi dengan orang yang berbeda agama dan budaya.
<b>DIMENSI : Berkebinekaan global</b>	<input type="checkbox"/> Bisa menyebutkan satu contoh prasangka atau stereotip tentang agama atau budaya lain.	<input type="checkbox"/> Mampu melakukan identifikasi dan verifikasi prasangka atau stereotip tentang agama atau budaya yang berbeda.	<input type="checkbox"/> Bisa menyajikan versi atau perspektif yang berbeda tentang satu masalah dari beragam versi.	<input type="checkbox"/> Mampu berkomunikasi dengan orang berbeda agama dan budaya dengan komunikasi yang empatik, menghindari hal-hal yang dapat menyinggung agama/budaya lain.

## ☰ Assessment Sumatif

Lembar ini bisa digunakan oleh peserta didik untuk mengukur dirinya sendiri seputar pemahaman dan pengalaman berkaitan dengan materi pada proyek ini.

Aku paham identitas agama dan budayaku



Aku bisa memahami identitas agama dan budaya orang lain yang berbeda



Aku bisa mengenali perbedaan identitas agama dan budayaku dengan orang lain yang berbeda.



Aku bisa menemukan kesamaan identitas agama dan budayaku dengan temanku meski berbeda agama atau budaya.



Aku bisa mengenali prasangka tentang agama atau budaya lain.



Aku bisa menghindari berprasangka terhadap orang lain yang berbeda.



Aku tahu cara berkomunikasi dengan orang yang berbeda agama agar tidak menyampaikan hal-hal yang dapat menyinggung atau merendahkan.



Aku berteman dan bekerjasama dengan orang yang berbeda agama atau budaya.



## ≡ Assessment Formatif

Assessment formatif dilakukan beriringan dengan pengerjaan setiap aktivitas pada projek. Ada beberapa projek yang pada aktivitasnya mengandung assessment formatif untuk melihat sejauh mana pemahamanpeserta didik pada

- Membuat daftar prasangka pada projek Museum Prasangka.
- Membuat peta penyebaran umat beragama di dunia.
- Aktif bertanya kepada tokoh agama pada acara Tanya Saya Apa Saja
- Ikut melakukan kunjungan maya dengan VR ke ragam rumah ibadah.
- Ikut kunjungan ke sekolah lain yang berbeda agama
- Terlibat dalam acara festival perdamaian.

## ☰ Lembar Refleksi Peserta Didik

Lembar ini bisa digunakan oleh peserta didik untuk menuliskan refleksi sepanjang mengerjakan proyek.

Hal yang dulu aku belum tahu dan sekarang jadi tahu:

Hal yang dulu aku sudah tahu, sekarang jadi lebih paham:

Hal yang dulu aku belum lakukan, sekarang aku lakukan:

Pengalaman baru yang dulu belum aku alami, sekarang aku alami: