

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi yang sangat penting bagi setiap orang dan diperlukan bagi kehidupan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan merencanakan masa depan yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam membentuk generasi yang toleran dan berkarakter. Namun, tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah meningkatnya perilaku intoleransi di kalangan siswa. Intoleransi sering kali memicu konflik interpersonal, diskriminasi, dan kurangnya penghargaan terhadap keberagaman, yang dapat menghambat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

Fokus penelitian ini adalah memberikan sebuah edukasi lewat layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* lewat media film yang ditayangkan dari salah satu kelas sebagai sampel. Peneliti menemukan intoleransi di sekolah SMP Kesatrian 2 Semarang. Intoleransi merupakan salah satu dari tiga dosa besar pendidikan saat ini. Nadiem Makarim mengungkapkan bahwa pendidikan di Indonesia saat ini mengalami tantangan besar dengan adanya “tiga dosa besar pendidikan”. 1) perundungan (*bullying*), 2) kekerasan seksual, dan 3) intoleransi yang membuat dunia pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan besar. Dari tiga dosa besar pendidikan tersebut yaitu, intoleransi. Intoleransi adalah, tidak menjunjung tinggi sikap saling

menghormati, menghargai, dan mengasihi semua warga sekolah tanpa membeda-bedakan agama, suku, ras, dan lain sebagainya.

Di salah satu tiga dosa besar tersebut yaitu, intoleransi. Intoleransi dapat menghambat terciptanya lingkungan belajar yang baik, selain itu dapat menjadi trauma atau ketidaknyamanan korban diskriminasi dari sikap intoleransi. Observasi awal wawancara dengan kepala sekolah ketika studi tentang praktik lapangan profesi di sekolah SMP Kesatrian 2 Semarang adanya sikap kurang menghargai perbedaan, baik dalam konteks suku, agama, maupun budaydi kalangan siswa. Salah satunya dari beberapa indikator intoleransi, peneliti menemukan adanya masalah intoleransi berupa perkataan yang negatif yang bersifat menghina, merendahkan dan membandingkan satu sama lain dengan orang yang tidak disukai, bahkan sikap tak acuh kepada teman-temannya.

Kesenjangan yang terjadi di SMP Kesatrian 2 Semarang antara teori dengan kenyataan yang ada sekarang bahwa, pendidikan sebagai wadah toleransi membentuk masyarakat yang toleran (Aranri et al, 2023). Kurikulum pendidikan Indonesia dirancang untuk menanamkan nilai-nilai pancasila dan keberagaman. Buku-buku pelajaran dan pembinaan nilai-nilai karakter seharusnya mendukung siswa dalam menghormati perbedaan agama, suku, budaya dan gender. Namun di dalam praktiknya masih ada banyak kasus yang beredar dimana siswa mengalami diskriminasi berdasarkan agama, etnis atau pandangan tertentu dari nilai-nilai keyakinan yang dianut, termasuk yang peneliti temukan adalah perkataan dan sikap menghina, merendahkan, berkata

kasar dan sikap menghindari/menjauhi dengan orang lain yang tidak sesuai dengan dirinya.

Menurut (Pohan 2024) Intoleransi adalah setiap perbuatan fisik dan nonfisik yang membedakan, membatasi, mengecualikan, dan memilih berdasarkan identitas semata, misal: suku/etnis, agama, kepercayaan, ras, warna kulit, usia, status sosial ekonomi, kebangsaan, jenis kelamin, status perkawinan, dan/atau kemampuan intelektual, mental, sensorik, serta fisik.

Hasyim dan Junaidi (2023) menyebutkan sejumlah penyebab kontribusi terhadap meningkatnya tren intoleransi di Surakarta dan Jawa Tengah. Salah satunya adalah ujaran kebencian di situs media sosial yang menimbulkan reaksi dari beberapa kelompok agama atau etnis. Pembakaran kuburan umat Kristiani oleh pelajar dan intimidasi terhadap siswi di Sragen yang tidak berjilbab merupakan dua contoh intoleransi pelajar yang mendapat perhatian luas belakangan ini. Ini bukti bahwa intoleransi mulai mewujud di tingkat sekolah menengah.

Perilaku intoleransi di sekolah tidak hanya memengaruhi suasana belajar, tetapi juga perkembangan karakter siswa. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa intoleransi dapat diatasi dengan program bimbingan yang tepat. Salah satu pendekatan yang relevan adalah layanan bimbingan klasikal, yang memberikan pemahaman dan pembelajaran secara kolektif kepada siswa. Bimbingan klasikal adalah salah satu bentuk layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam sebuah kelas secara kolektif atau kelompok besar (Aulia et al, 2022). Guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah menawarkan

layanan bimbingan klasikal dengan tujuan mendidik siswa, menumbuhkan pemahaman yang lebih baik, dan membantu mereka dalam menyelesaikan masalah-masalah umum. Tujuan dari bimbingan klasikal ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa mengenai hal-hal penting seperti permasalahan yang dialami di lingkungan belajar (Aulia et al, 2022). Dalam layanan ini, metode dalam layanan klasikal dengan ceramah, sesi tanya jawab dan diskusi. teknik *role playing* dapat digunakan sebagai metode layanan yang efektif untuk membantu siswa memahami situasi sosial dari perspektif orang lain, sehingga dapat meningkatkan empati dan toleransi (Inoeng, 2019).

Media film sebagai pendukung dalam teknik *role playing* dapat memperkuat pesan yang disampaikan. Siswa memperagakan Intoleransi sesuai dengan isi kandungan film dengan memerankan sikap intoleransi yang terkandung di film (Simarmata et al, 2019). Film memiliki kekuatan visual dan emosional yang dapat membantu siswa memahami nilai-nilai toleransi secara lebih mendalam. Dengan melihat situasi nyata atau ilustrasi yang relevan melalui film, siswa dapat lebih mudah memahami konsekuensi dari perilaku intoleran dan pentingnya sikap toleran dalam kehidupan sehari-hari. Film yang digunakan didalam layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* adalah film yang berjudul tanda tanya tahun 2011; Secara garis besar film tanda tanya yang disutradarai oleh Hanung Bramantyo, mengangkat isu yang lekat dengan masyarakat Indonesia, yakni keberagaman; baik etnis, ras bahkan kepercayaan dalam berbagai golongan masyarakat, agama dan persahabatan. Film tanda tanya merupakan film drama Indonesia yang mengisahkan

kehidupan dari beberapa keluarga dan lapisan masyarakat yang memiliki perbedaan keyakinan. Film tersebut menarik untuk dicermati secara sederhana karena penonton melihat makna secara eksplisit dan menyeluruh mengenai sikap toleransi dalam film tanda tanya.

Namun, meskipun teknik *role playing* dan media film telah banyak digunakan dalam pendidikan, penerapannya dalam konteks layanan bimbingan klasikal untuk mengatasi intoleransi di kalangan siswa SMP Kesatrian 2 Semarang masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* menggunakan media film terhadap intoleransi siswa di SMP Kesatrian 2 Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang konkret dan berbasis ilmiah dalam menangani masalah intoleransi di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah:

- a. Adanya sikap dari beberapa siswa di SMP Kesatrian 2 Semarang yang bersikap intoleransi membedakan teman karena adanya pandangan yang berbeda.
- b. Salah satu dari siswa SMP Kesatrian 2 Semarang ada yang tidak nyaman ketika dikelas dan bahkan membolos karena adanya sikap intoleransi dari teman-temannya yang bisa berupa dijauhi, dibedakan karena berbeda agama, suku, etnis dan pendapat yang membuat lingkungan sekolah tidak nyaman.

- c. Kurangnya edukasi materi toleransi sehingga tanpa disadari apa yang dilakukan oleh siswa satu ke siswa lainnya itu tindakan intoleransi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka, rumusan masalah yang dapat diambil untuk penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Dengan Media Film Terhadap Intoleransi Siswa Kesatrian 2 Semarang?”

D. Fokus Penelitian

Karena adanya keterbatasan waktu dan supaya penelitian dapat dilakukan dengan baik serta mendapatkan data yang relevan maka, dengan begitu masalah akan dibatasi agar permasalahan dapat mengerucut pada fokus penelitian. Dengan demikian penulis membatasi pada “Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Dengan Media Film Terhadap Intoleransi Siswa SMP Kesatrian 2 Semarang”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dengan media film terhadap intoleransi siswa SMP Kesatrian 2 Semarang adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dengan media film terhadap intoleransi siswa SMP Kesatrian 2 Semarang.

2. Mendeskripsikan perbedaan intoleransi siswa antara layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* menggunakan media film dengan layanan bimbingan klasikal tanpa menggunakan teknik *role playing* dan media film.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan pemahaman terkait toleransi dengan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing* dengan media film.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa, dapat mengembangkan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dengan media film serta dapat meningkatkan kemampuan pada dirinya sehingga siswa dapat menumbuhkan sikap toleransi.
- b. Bagi guru pembimbing, membantu guru pembimbing dalam memberikan layanan terkait dengan pengembangan potensi siswa dengan baik khususnya yang berhubungan dengan sikap toleransi.
- c. Bagi peneliti, dapat menerapkan ilmu yang telah diajarkan selama kuliah dan menambah pengalaman dalam membimbing khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan saran pembelajaran dalam membantu siswa mencegah sikap intoleransi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

Kajian pustaka merupakan bagian yang berisi ulasan hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan topik penelitian dengan tekanan pada persamaan dan perbedaannya, serta untuk menemukan peluang perlunya penelitian topik yang telah dipilih.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2022) dengan judul “Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Meningkatkan Toleransi Antar Suku Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Di Sekolah”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X jurusan akuntansi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan asesment menggunakan alat tes sosiometri di mana alat tes tersebut memungkinkan kita untuk melihat siapa teman yang di sukai, yang di jauhi, yang di diskriminasi, dan yang tidak disukai. Dari hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa guru BK telah berupaya dalam meningkatkan toleransi antar suku dan agama pada peserta didik tentunya dengan melalui layanan bimbingan klasikal. Peserta didik mengungkapkan bahwa mereka jadi memiliki pemahaman terkait toleransi pada orang-orang yang berbeda latar belakangnya dalam hal ini suku dan agama.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Debora et al. (2024) dengan judul “Peran Guru dalam Membangun Toleransi dan Menangkal Intoleransi di Kalangan Siswa” (*The Role of Teachers in Building Tolerance and Countering Intolerance among Students*). Penelitian ini Kajian literatur, menggunakan pendekatan filosofis berbasis dokumen dan konsep-konsep teologi Kristen. Sampel tidak menggunakan subjek spesifik karena ini adalah kajian teoritis. Analisis berbasis teori dan konsep, mengkaji pandangan teologis untuk membangun prinsip toleransi dalam pendidikan Kristen. Dari hasil penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa guru Kristen dapat menggunakan sikap toleran dan intoleransi dengan benar di dalam kelas melalui motivasi, nasihat spontan dengan kasih, teladan kasih Kristus, dan kebiasaan di dalam kelas yang mengajarkan siswa untuk saling mengasihi dan menghargai karya orang lain serta membenci dosa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Handajani et al. (2019) dengan judul “Kecenderungan Intoleransi Dan Peran Pendidikan Agama Di SMA Negeri Yogyakarta”. Penelitian ini menggunakan metode gabungan dimana pendekatan kualitatif didukung oleh pendekatan kuantitatif studi kasus dan survei. Survei diambil dari sejumlah siswa dari tiga SMA negeri di Yogyakarta pada tahun akademik 2017-2018. Dengan menggunakan *purposive random sampling* (sampling acak). Dari hasil Penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa kecenderungan intoleransi di kalangan siswa SMAN A Yogyakarta tinggi, sedangkan di SMAN B Yogyakarta tren intoleransinya rendah. Sementara itu intoleransi di kalangan siswa SMAN C

Yogyakarta terletak di antara tingkat intoleransi SMAN A Yogyakarta dan SMAN B Yogyakarta.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Cardinale et al. (2021) dengan judul “Pendidikan Berbasis Enkulturasasi untuk Memperkuat Pendidikan Karakter dalam Mencegah Intoleransi dan Radikalisme” (*Enculturated Education for Strengthening Character Education in Preventing Intolerance and Radicalism*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk menggali secara mendalam penerapan pendidikan karakter berbasis enkulturasasi budaya dalam mencegah intoleransi dan radikalisme. Sampel penelitian melibatkan lembaga pendidikan (guru, siswa, orang tua dan tokoh masyarakat). Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan untuk mengetahui asal mula intoleransi dan radikalisme di kalangan siswa, mengidentifikasi inti penyebab masalah pendidikan, dan mengkaji peran pendidikan budaya dalam membangun karakter siswa di Indonesia.
5. Penelitian ini dilakukan oleh (Aramudin, 2024) dengan judul “*Empathy and Tolerance Cultivation in Primary Students Through Local Context-Based Social Science Lessons*” (Penanaman Empati dan Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pelajaran Ilmu Sosial Berbasis Konteks Lokal). Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed-methods. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Penelitian dilakukan di SDN 1 Baubau di Buton. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menekankan peran

penting guru dalam menggunakan strategi pengajaran yang relevan dengan budaya dan berbasis konteks lokal. Dari hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa integrasi konteks lokal dapat berdampak positif, membantu membentuk generasi yang lebih empatik dan toleran yang siap menghadapi dunia yang memiliki interkoneksi.

6. Penelitian ini dilakukan oleh (Perdana and Inayati 2024) dengan judul “Peran Guru Agama Islam dalam Mencegah Perilaku Intoleransi Siswa”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif analitis dan interpretasi tematik dalam tinjauan literturnya. Data dianalisis menggunakan metode analisis konten, yang memungkinkan peneliti mendeskripsikan serta mengaitkan data dengan dokumen pendukung terkait pendidikan agama Islam. Dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa guru pendidikan agama Islam (PAI) memegang peran penting terutama dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai luhur Islam.
7. Penelitian ini dilakukan oleh Simarmata et al, (2019) dengan judul “Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi Di SMA Wisuda Pantionak”. Metode penelitian ini menggunakan pengabdian kepada masyarakat adalah tanya jawab, demonstrasi, diskusi, dan ceramah, serta menghasilkan produk berupa naskah drama yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Untuk melatih kemampuan literasi siswa supaya lebih bergairah dengan menggunakan media film dengan tema pendidikan karakter. Berdasarkan hasil kegaitan pengabdian yang dilaksanakan siswa sangat tertarik dan semangat dalam merespon media yang telah disediakan serta dapat menulis

naskah drama yang menarik sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Kegiatan pengabdian disambut baik oleh pihak sekolah.

B. Kajian Teori

1. Layanan Bimbingan Klasikal

a. Pengertian Layanan Bimbingan Klasikal

Salah satu layanan yang ditawarkan dalam bimbingan dan konseling adalah bimbingan klasikal, yang diberikan kepada siswa secara tradisional. “Yang memadukan tiga bidang kegiatan utama secara sinergis, yaitu bidang administrasi dan kepemimpinan, bidang pengajaran dan kurikuler, serta bidang pengembangan peserta didik (bimbingan dan konseling)” inilah yang dirumuskan Yusuf dan Nurihsan sebagai pendidikan bermutu (Liana, 2023:18).

Menurut Nurihsan, salah satu layanan bimbingan mendasar untuk membantu seluruh siswa dalam memperoleh kecakapan hidup dan perilaku sukses yang berkaitan dengan tanggung jawab perkembangannya adalah bimbingan klasikal. Seluruh siswa menjadi target audiens program ini. Kegiatan bimbingan klasikal harus direncanakan secara tepat pada setiap kelas agar dapat membantu setiap siswa (Liana, 2023:19). Konselor, khususnya pendidik profesional yang mempunyai kualifikasi akademik minimal Sarjana Pendidikan (S1) di bidang bimbingan dan konseling dan telah lulus pendidikan profesi sebagai guru bimbingan dan konseling/konselor atau guru bimbingan dan konseling, memberikan

bimbingan klasikal secara logis. dan terjadwal di dalam kelas (Permendikbut 111 Tahun 2014). Guru dari Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Personil dapat melibatkan siswa dalam kegiatan yang mendorong kreativitas dan aktivitas melalui bimbingan klasikal (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Kesimpulan di atas layanan bimbingan klasikal adalah layanan mendasar yang dimaksudkan untuk membantu siswa dan dilaksanakan dalam satu ruang kelas secara terjadwal.

b. Tujuan dan Fungsi Layanan Bimbingan Klasikal

Maksud dan tujuan bimbingan konseling dijelaskan di sini. Setiap layanan bimbingan konseling mempunyai tujuan yang unik.

1) Tujuan Bimbingan Klasikal

Menurut Nurihsan, Ahmad Juntika bahwa bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan mendasar yang diperuntukkan bagi seluruh siswa yang bertujuan untuk membantu mereka dalam mengembangkan kecakapan hidup dan perilaku efektif terkait dengan tugasnya (Ismalandari Ismail dkk. 2023).

Siswa sebenarnya memerlukan pengajaran klasikal untuk membantu mereka menghindari masalah atau mungkin mengurangi keparahan masalah. Sedangkan Mulyana dkk (Liana, 2023) bertujuan untuk memberikan bimbingan agar individu dapat:

- a) Membuat tugas penyelesaian studi.
- b) Memaksimalkan seluruh kemampuan dan potensi diri.

- c) Menyesuaikan diri dengan tempat kerja, masyarakat, dan lingkungan pendidikan.
- d) Mengatasi tantangan akademik dan menyesuaikan diri dengan komunitas, tempat kerja, dan lingkungan pendidikan.

Secara umum dapat disimpulkan tujuan dari bimbingan klasikal yaitu membantu siswa agar siswa mampu keluar dari masalah-masalah yang menyulitkan siswa, sehingga siswa mampu menyelesaikan dan menghadapinya sendiri.

2) Fungsi Layanan Bimbingan Klasikal

Banyak layanan dikembangkan dan digunakan selama evolusi dan kehidupan manusia. Masing-masing layanan ini bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan dan kelangsungan hidup serta menawarkan pengaruh baik yang paling besar, khususnya di bidang-bidang tertentu yang menjadi fokus utama layanan tersebut. Hal yang sama juga berlaku pada bimbingan klasikal, yang memiliki tujuan unik yang memberikan manfaat bagi siswa. Menurut Bimo Walgito bimbingan di sekolah berfungsi “sebagai fungsi pemahaman, fungsi preventif, fungsi pengembangan, fungsi penyembuhan, fungsi distribusi, dan fungsi perbaikan” (Mulyana Siti, 2021).

c. Metode Dalam Layanan Bimbingan Klasikal

Konselor dapat memanfaatkan berbagai strategi untuk mengkomunikasikan informasi kepada anak-anak sebagai bagian dari sistem layanan bimbingan klasikal. Fungsi teknik sebagai alat untuk

mengembangkan proses pelayanan bimbingan dan konseling yang efisien dalam penunjang pelayanan klasikal. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menjalin interaksi pendidikan dengan membentuk dinamika kelompok sebaik-baiknya dan memungkinkan setiap siswa berkontribusi aktif. Dengan demikian, pendekatan yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal yang berkualitas adalah pendekatan yang secara efisien dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilannya. Guru dapat menggunakan berbagai teknik, menurut Sudjana, seperti ceramah, sesi tanya jawab, proyek kelompok, tugas pembelajaran, pengajian, dan diskusi (Mulyana Siti, 2021).

Menurut (Widiya Dhana, 2024) metode *Experiential Learning* dalam layanan bimbingan klasikal, yaitu:

- 1) Pengalaman Konkret (*Concrete Experience*)
 - a) Siswa menonton film yang telah dipilih sesuai dengan tema intoleransi.
 - b) Film ini berisi situasi nyata yang menggambarkan sikap intoleransi dan dampaknya.
 - c) Siswa kemudian melakukan *role playing* dengan skenario yang berkaitan dengan konflik intoleransi di lingkungan sekolah.
- 2) Refleksi Observasi (*Reflective Observation*)
 - a) Setelah bermain peran, siswa mendiskusikan perasaan, pemikiran, dan pengamatan mereka terhadap pengalaman tersebut.

- b) Guru BK membimbing diskusi tentang bagaimana tindakan intoleransi muncul, apa dampaknya, dan bagaimana cara mengatasinya.
 - c) Siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi perasaan mereka sendiri saat menjalani peran dalam skenario.
- 3) *Konseptualisasi Abstrak (Abstract Conceptualization)*
- a) Siswa menghubungkan pengalaman dari film dan *role playing* dengan teori tentang toleransi dan intoleransi.
 - b) Guru BK memberikan materi singkat tentang konsep toleransi, keberagaman, serta pentingnya sikap saling menghormati di lingkungan sekolah.
 - c) Siswa menganalisis bagaimana nilai-nilai yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) *Eksperimentasi Aktif (Active Experimentation)*
- a) Siswa merancang strategi atau tindakan konkret untuk meningkatkan toleransi di lingkungan sekolah.
 - b) Mereka bisa membuat proyek kecil, seperti kampanye anti-intoleransi atau diskusi kelompok di kelas.
 - c) Guru BK memberikan tugas kepada siswa untuk mengamati atau menerapkan pembelajaran yang telah mereka dapatkan di kehidupan sehari-hari.
- 5) *Evaluasi dan Refleksi Akhir*

- a) Guru BK menyampaikan rangkuman tentang pentingnya toleransi dalam kehidupan sosial, terutama di lingkungan sekolah.
- b) Siswa diminta berbagi pengalaman atau perubahan yang mereka alami setelah mengikuti kegiatan ini.

d. Strategi Bimbingan Klasikal

Untuk memfasilitasi interaksi bimbingan antara guru bimbingan dan konseling atau konselor dengan siswa/klien serta proses pembelajaran antar klien, layanan bimbingan klasikal ditawarkan di kelas dengan menggunakan materi yang dibuat melalui rencana pelaksanaan bimbingan dan konseling (RPL). *Experiential learning* yang bersifat transformatif merupakan strategi utama yang harus digunakan dalam layanan format klasikal. Metode ini berfokus pada pembelajaran berdasarkan pengalaman atau tindakan daripada ide-ide abstrak. Pengalaman melalui interaksi langsung dengan fenomena yang diteliti serta melalui penggunaan permainan dan simulasi (Mulyana Siti, 2021).

e. Tahapan Bimbingan Klasikal

Guru bimbingan dan konseling harus menggunakan tahapan (awal, inti, penutup, dan evaluasi) ketika melaksanakan kegiatan layanan dan pendukung bimbingan dan konseling. Tahapan konseling dan bimbingan disebut dengan “tahapan bimbingan klasik”. Pada komponen program bimbingan dan konseling, bimbingan klasikal merupakan salah satu metodologi pelayanan yang mendasar, bersamaan dengan spesialisasi individu dan perencanaan pelayanan (Mulyana Siti, 2021).

Kemendikbud 2016 mengemukakan beberapa langkah dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, antara lain:

1. Tahap Awal
 - a) Menyusul jadwal masuk kelas agar pelaksanaan bimbingan klasikal dapat dilakukan dengan teratur dan terjadwal
 - b) Mempersiapkan topik materi bimbingan klasikal yang dirumuskan berdasarkan standar kompetensi kemandirian peserta didik
 - c) Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan
 - d) Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)
 - e) Tahap peralihan (transisi)
2. Tahap Inti
 - a) Kegiatan peserta didik
 - b) Mendokumentasikan rencana pelaksanaan bimbingan klasikal yang telah diberikan
 - c) Mencatat semua peristiwa dan hal-hal yang perlu perbaikan dan tindak lanjut setelah layanan klasikal diberikan.
3. Tahap Penutup
 - a) Menyimpulkan hasil
 - b) Mengulang kembali poin-poin yang telah dibahas
4. Evaluasi
 - a) Melakukan evaluasi proses layanan bimbingan klasikal.
 - b) Melakukan evaluasi hasil layanan bimbingan klasikal.
 - c) RPL layanan bimbingan klasikal

2. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Menurut Prayitno teknik *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*Educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain membayangkan seperti dalam keadaan orang lain (Inoeng, 2019).

Santrock menyatakan bahwa metode *role playing* adalah hiburan yang menyenangkan. Selain itu, *role playing* adalah aktivitas yang dilakukan orang untuk bersenang-senang. *Role playing* adalah pendekatan yang disengaja terhadap terapi kelompok dan pendampingan yang membahas peran dalam kelompok. Selain itu, menurut Santrock, *role playing* membantu anak-anak mengatasi rasa frustrasi mereka dan memberi terapis cara untuk mengkaji cara orang menangani konflik (Herlina 2015).

Role playing adalah teknik di mana siswa memerankan skenario yang mirip dengan situasi kehidupan nyata. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami dirinya sendiri, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, menganalisis perilaku, dan menunjukkan kepada orang lain bagaimana seharusnya mereka berperilaku. Siswa dapat mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial dengan lebih mudah dengan bantuan strategi bermain peran ini. Hal ini mengandaikan bahwa: (1) kehidupan nyata dapat disajikan dan di analogikan ke dalam skenario

permainan peran; (2) bermain peran dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang dipikirkan maupun yang diungkapkan; (3) bermain peran dapat menimbulkan kesadaran akan emosi dan gagasan yang kemudian akan memberikan arah perubahan; dan (4) tindakan dan analisis spontan dapat mengungkap proses psikologis yang tidak terlihat terkait dengan sikap, nilai, dan sistem kepercayaan. (Herlina, 2015).

Dapat disimpulkan teknik *role playing* sangat menentukan masalah, penentuan topik, dan setelah itu mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan siswa yang melakukan *role playing*.

b. Tujuan Teknik *Role Playing*

Menurut (Inoeng, 2019) Tujuan teknik *role playing* digunakan:

- 1) Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan.
- 2) Agar memahami sebab-akibat suatu kejadian.
- 3) Sebagai penyalin/pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu.
- 4) Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- 5) Pembentukan konsep diri (*Self Concept*).
- 6) Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian/keadaan.
- 7) Menggali dan meneliti nilai-nilai dan norma-norma peranan budaya dalam kehidupan.

Penerapan model *role playing* dapat dipakai menjelaskan perasaan, sikap dan dengan tujuan menghayati perasaan orang lain.

c. Langkah-langkah Teknik *Role Playing*

Menurut Shaftel dan E. Mulyasa (Inoeng, 2019) berpendapat tahapan teknik *role playing* meliputi:

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik

Memanaskan suasana kelompok termasuk membimbing siswa pada permasalahan pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi masalah serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

2) Memilih Peran

Memilih peran belajar. Pada tahap ini siswa dan guru mendeskripsikan berbagai tokoh, apa yang disukainya, bagaimana perasaannya, dan apa yang harus dilakukannya, kemudian siswa diberi kesempatan untuk secara sukarela menjadi aktor.

3) Menyusun Tahap-tahap Peran

Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.

4) Menyiapkan Pengamat

Sebaiknya pengamat mempersiapkan diri secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan sehingga semua siswa juga dapat merasakan dan mengapresiasi peran yang dimainkan serta mendiskusikannya secara aktif.

5) Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing.

6) Diskusi dan Evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan pertanyaan, peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) Pemeranan Ulang

Re-acting dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif peran.

8) Diskusi dan Evaluasi Tahap Dua

Diskusi dan evaluasi tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

9) Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan

Pada tahap ini, anak menceritakan pengalamannya berinteraksi dengan teman sebaya, dan orang lain.

Adapun pemeranan teknik *role playing* di SMP Kesatrian 2 Semarang.

Tabel 2. 1 Pemeranan Teknik *Role Playing*

Tahap	Pemeranan	Tujuan
-------	-----------	--------

Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam dan <i>Ice Breaking</i> 2. Menjelaskan tujuan dan manfaat 3. Menjelaskan aturan <i>role playing</i> 4. Menyiapkan siswa 	Membantu siswa dalam menyiapkan gambaran pelaksanaan <i>role playing</i>
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan tujuan kegiatan. 2. Susun skenario sesuai topik (misalnya: konflik antar teman). 3. Bagikan peran kepada siswa. 	Membantu siswa memahami konteks dan peran masing-masing.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memainkan peran sesuai skenario. 2. Siswa lain menjadi pengamat untuk mencatat interaksi dan solusi yang muncul. 	Melatih siswa mempraktikkan solusi dan memahami perspektif yang berbeda.
Refleksi	<p>Diskusikan hasil <i>role-playing</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang dirasakan b. Apa yang efektif, c. Dan apa yang bisa ditingkatkan. 	Membantu siswa merefleksikan pengalaman dan memperkuat pembelajaran.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan umpan balik: soroti keberhasilan dan beri saran untuk perbaikan. 2. Hubungkan hasil dengan situasi kehidupan nyata. 	Menyimpulkan pembelajaran dan membimbing siswa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Skenario *Role Playing*

Menurut (Rezky et al. 2023) Skenario atau model *role playing* dilakukan dengan cara bermain peran sehingga dalam kegiatan bermain peran senantiasa melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog. Melalui kegiatan berdialog tersebut maka dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Penggunaan model *role playing* bertujuan agar siswa dapat belajar melalui kegiatan berdialog, bercerita atau

mengungkapkan perasaan dan berinteraksi sehingga menghasilkan ketrampilan berbicara seperti pengucapan kata-kata untuk mengekspresikan, mengucapkan bunyi artikulasi, menyampaikan isi pikiran, gagasan, dan perasaan.

Adapun tabel skenario *role playing* adalah :

No	Aspek	Skenario
1	Judul Skenario	Intoleransi “Sikap sesuai dengan film”
2	Tujuan	Siswa memahami pentingnya toleransi dalam kehidupan sosial. - Siswa mampu menghargai perbedaan agama, budaya, dan pendapat.
3	Latar Belakang Situasi	Seorang siswa berperasaan buruk kepada teman yang berbeda pandangan dalam kelompok karena perbedaan agama atau suku dengan temannya. Guru BK kemudian mengajak mereka untuk berdiskusi dan memahami pentingnya keberagaman.
4	Peran dibutuhkan	-Siswa A: Menolak perbedaan. -Siswa B: Korban Intoleransi. -Siswa C: Teman yang mencoba menengahi -Guru BK memfasilitasi membantu memberi pemahaman tentang toleransi.
5	Alur Skenario	-Siswa A: menolak bergabung dengan temannya dengan alasan berbeda keyakinan -Siswa B: merasa sedih dan bingung harus karena dijauhi oleh siswa A -Siswa C: mencoba memberi pengertian kepada Siswa A bahwa keberagaman adalah hal yang wajar dan harus dihormati -Guru BK: memfasilitasi membangun kesadaran tentang toleransi -Siswa A: Akhirnya memahami sikapnya.
6	Refleksi dan Evaluasi	1. Apa yang dirasakan setelah bermain peran ini? 2. Bagaimana sebaiknya kita bersikap terhadap teman yang berbeda keyakinan?

		3. Apa manfaat dari sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari?
--	--	--

3. Media Film

a. Pengertian Media Film

Media dan film mempunyai hubungan yang sangat erat. Film adalah salah satu jenis media dan digunakan secara luas di masyarakat karena merupakan media komunikasi visual dan pendengaran yang menggunakan alur cerita yang menarik untuk menyampaikan maksudnya. Berdasarkan penjelasan mengenai media dan film yang diberikan, media film merupakan suatu alat komunikasi visual yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dan penerima informasi berupa gambar hidup yang disertai dengan suara. Ini digunakan untuk mengajarkan orang tentang konsep, sejarah, dan informasi baru (Simarmata dkk. 2019).

Dapat disimpulkan bahwa media film adalah salah satu bentuk media komunikasi visual dan audio yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, cerita, informasi, atau hiburan kepada audien. Dengan memadukan elemen visual, suara, narasi, dan teknik sinematografi, film menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif. Media ini hadir dalam berbagai format, seperti film layar lebar, dokumenter, serial, film pendek, dan animasi.

b. Jenis-jenis Film

Adapun jeni-jenis film diantaranya:

1) Film Dokumenter

Rekaman pendidikan tentang realitas dengan kajian sosial atau politik biasanya ditemukan dalam film dokumenter. Selain itu, film dokumenter biasanya menggambarkan kisah nyata berdasarkan peristiwa nyata. (Apriliany, 2021).

2) Film Eksperimental

Karena film eksperimental mengeksplorasi semangat pembuat film, film tersebut memiliki struktur yang berbeda meskipun tidak memiliki plot. (Deddy, 2018).

3) Film Naratif

Kisah nyata seseorang biasanya digambarkan dalam film naratif. Film fiksi yang disusun sedemikian rupa sehingga alur cerita disajikan sedemikian rupa sehingga dapat dinikmati oleh penontonnya dan dapat dijadikan hiburan disebut film naratif. (2019, Wahyuningsih).

4) Film Animasi

Anak-anak biasanya menyukai film animasi, yaitu film yang dapat diputar di komputer dengan visual yang beragam. Hal ini karena film animasi menarik bagi kepribadian anak-anak, yang mencakup warna-warna cerah, suara ramah anak, dan cerita yang relevan dengan

kehidupan mereka sehari-hari. (Hamzah, Abidin, dan Abdul Manaf 2021).

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa ada beragam *genre* bioskop yang bisa disaksikan sesuai dengan preferensi pribadi. Film yang dipilih bisa berupa film naratif, eksperimental, dokumenter, atau animasi. *Genre* film yang berbeda dibedakan satu sama lain berdasarkan ciri-ciri uniknya. Dari beberapa jenis film diatas, peneliti menggunakan jenis film naratif karena sesuai dengan isi yang oleh peneliti berikan dengan judul film tanda tanya tahun 2011, film yang di sutradarai oleh Hanung Bramantyo tentang intoleransi mengangkat isu yang lekat dengan masyarakat Indonesia, yakni keberagaman; baik etnis, ras bahkan kepercayaan dalam berbagai golongan masyarakat, agama dan persahabatan.

c. Manfaat Media Film

Sebagai sebuah karya seni yang canggih, media film tentu memiliki kelebihan dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Tentu saja, orang memikirkan potensi manfaat film tersebut setelah diproduksi. Penonton juga bisa mendapatkan manfaat dari film selain dari pembuat filmnya.

Munadi (Estu 2020) memiliki beberapa manfaat jika dinilai dari sudut pandang pembuat film. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi sikap dan perilaku penontonnya secara signifikan.
- 2) Bila ditangani dengan terampil, hal ini mungkin merupakan instrumen yang sangat ampuh yang membongkar pertahanan intelektual dan secara persuasif menarik emosi penonton.
- 3) Berpotensi menjadi media komunikasi dan publisitas politik yang tiada tandingannya.
- 4) Film dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap penontonnya, khususnya terhadap sikap.

Film mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran sehingga film sangat berperan untuk memberikan ilmu yang baik kepada penyimak. Menurut Trianton ada beberapa manfaat film (1) alat hiburan, (2) sumber informasi, (3) alat pendidikan, dan (4) cerminan nilai-nilai sosial suatu bangsa. Keempat manfaat film tersebut tentunya dapat menjadi sebuah acuan, menonton film tentunya bukan hanya untuk mendapatkan hiburan belaka. Penonton hendaknya juga mengidentifikasi informasi, ilmu, dan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam film tersebut (Apriliany, 2021).

Menurut Sabri manfaat film yang dapat mengembangkan minat dan motivasi siswa adalah sebagai berikut. 1) mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, 2) menambah daya ingat pada pelajaran, 3) mengemangakan daya fantasi anak didik, 4) mengembangkan minat dan motivasi belajar, 5) mengatasi; pembatasan, jarak dan waktu, 6)

memperjelas dalam jarak dan waktu, 7) memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak, 8) memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik (Apriliany, 2021).

Kesimpulan mengenai manfaat film adalah hasil peradaban manusia yang diciptakan melalui proses kreatif dengan melahirkan impian melalui teknologi yang hasilnya bisa disaksikan semua orang. Proses kreatif yang berbantu teknologi inilah yang pada akhirnya menjadi salah satu hiburan yang sangat representatif sebagai tontonan yang menghibur bagi penikmatnya. Efek senang atau sedih yang dapat ditimbulkan saat dan setelah menonton sebuah film adalah alasan yang paling utama kemenarikan sebuah film. Film adalah karya seni yang merupakan; pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinema fotografi.

4. Intoleransi

a. Pengertian Intoleransi

Muhammad Farid mendefinisikan intoleransi sebagai penolakan untuk memberikan hak kepada individu atau organisasi yang berbeda, terlepas dari apakah perbedaan tersebut terkait dengan keyakinan, ideologi, status sosial, atau etnis. Menurut Hunsberger intoleransi sebagai perilaku negatif yang didorong oleh “pandangan yang terlalu umum” atau penyederhanaan yang salah. Menurut Meniria Laoli dkk. (2023), prasangka jenis ini terdiri dari tiga bagian: (1) komponen kognitif yang

mencakup stereotip “kelompok luar yang menghina”; (2) komponen afektif yang bermanifestasi sebagai rasa tidak suka atau jijik yang kuat terhadap kelompok luar; dan (3) unsur tindakan negatif terhadap anggota kelompok, baik dalam hubungan interpersonal maupun kebijakan politik-sosial.

Menurut Tholkhah intoleransi sebagai pola pikir yang mengabaikan pendapat orang lain. Tindakan kekerasan fisik dan non fisik, termasuk pelecehan, diskriminasi, intimidasi, perusakan, penyerangan, penggusuran, dan pembunuhan, disebabkan oleh intoleransi. Intoleransi ini secara teoritis dapat berkontribusi terhadap konflik agama. Setiap tindakan kekerasan baik fisik maupun non fisik yang melibatkan simbol agama dan dua kelompok pemeluk agama berbeda dianggap sebagai konflik agama. Tempat ibadah, kitab suci, pakaian adat suatu agama, atau identitas agama lain merupakan contoh simbol agama yang berwujud. Deklarasi agama lain merupakan contoh simbol agama yang bersifat immaterial (Meniria Laoli et al., 2023). Banyaknya paham keagamaan yang dipelajari dan dianut oleh sebagian masyarakat Indonesia memberikan banyak pengaruh dalam memahami konsep keagamaan tentang perbedaan. Hal inilah yang dapat menimbulkan konflik antara komunitas dan organisasi keagamaan karena memiliki pemahaman keagamaan yang beragam dan berbeda. Intoleransi menjadi momok yang sangat sulit untuk dihilangkan di negara yang demokrasi ini. Terbukti dengan banyaknya kasus intoleransi yang sering terjadi di

negara kita ini (Khaerun Rijaal 2021). Pengakuan akan melahirkan pendekatan yang lebih positif terhadap multikulturalisme dengan mengakomodasi perbedaan-perbedaan sembari memperkuat nilai-nilai kemanusiaan yang umum dan ciri-ciri umum lainnya yang dimiliki oleh setiap anggota masyarakat. Dengan kata lain, pengakuan akan membawa pada penguatan kesamaan dan pengakomodasian perbedaan-perbedaan. Karena itu toleransi, penghormatan, dan pengakuan adalah konsep-konsep yang tidak perlu menjadikan orang mengakui bahwa semua agama dan kepercayaan adalah benar (Raihani 2017).

Intoleransi disimpulkan sebagai tindakan tidak menghargai perbedaan antar manusia, baik agama, suku, atau apapun, sehingga dapat menimbulkan kebencian bahkan kekacauan.

b. Faktor Penyebab Intoleransi

Menurut Prabowo kebebasan beragama menjadi salah satu faktor yang di nilai berkontribusi terhadap intoleransi. Faktor-faktor tersebut antara lain perbedaan pendapat mengenai keyakinan, konflik dengan suku lain mengenai agama masing-masing, konflik yang timbul karena masalah pribadi yang berkaitan dengan agama, dan ketidaknyamanan yang disebabkan oleh kegiatan keagamaan yang berlangsung di pemukiman (Pitaloka, Dimiyati, dan Purwanta 2021).

Sekalipun ada banyak faktor yang berkontribusi terhadap berkembangnya intoleransi, beberapa aspek seperti kelas sosial ekonomi,

perbedaan etnis, dan sebagainya muncul sebelum faktor-faktor lain dan merupakan tanda awal yang dapat memicu gejala intoleransi. Sebaliknya, kehadiran negara mempunyai kekuatan untuk memperkuat atau melemahkan kepentingan sosial dan ekonomi. Tholkhah mengidentifikasi dua faktor yang berkontribusi terhadap sikap intoleran: (1) faktor kepentingan beragama, yang mencakup konflik yang timbul dari agama, seperti perbedaan pendapat mengenai penafsiran kitab suci, pembangunan tempat ibadah, perayaan hari besar keagamaan, dan sebagainya. Selain itu, (2) disparitas kepentingan politik, ekonomi, dan lainnya terkait dengan faktor kepentingan non-agama (Meniria Laoli et al. 2023).

Berdasarkan argumentasi di atas, jelas bahwa penyebab terjadinya intoleransi adalah perbedaan keberagaman yang menimbulkan permusuhan antar individu atau kelompok.

c. Dampak Intoleransi

Karena kelompok lain dari berbagai ras atau etnis mempunyai kecenderungan tidak menghargai keberagaman yang ada dalam suatu bangsa atau negara, maka sikap intoleransi berdampak pada kesejahteraan masyarakat dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara dan dapat menimbulkan konflik. Menurut data dari situs resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, intoleransi ini mempunyai dampak yang merugikan, seperti menimbulkan permasalahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat hingga menimbulkan perpecahan

dalam suatu negara, sehingga menghambat upaya pemerintah dalam melaksanakan pemerataan pembangunan. Serafica Gischa menyatakan bahwa dalam situasi ini, mungkin timbul permasalahan terkait ekonomi, status sosial, etnis, kepercayaan, dan adat istiadat (Meniria Laoli et al., 2023).

Selain itu, seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sikap intoleransi dan anti sosial semakin banyak terjadi. Sikap-sikap tersebut mempengaruhi sikap masyarakat dalam menggunakan media sosial sehingga menyebabkan mereka saling mengungkapkan sikap intoleransi dan anti sosial terhadap pengguna lain, termasuk remaja yang sedang belajar (Kusuma 2019).

Penalaran ini membawa pada kesimpulan bahwa toleransi adalah tindakan menunjukkan kesabaran dan rasa hormat terhadap pemeluk agama yang berbeda dengan tidak membuat marah, meremehkan, melecehkan, atau melarang orang yang berbeda keyakinan. Oleh karena itu, tindakan yang menyinggung dan meresahkan umat yang berbeda agama dipandang tidak dapat ditoleransi. Sikap mengakui dinamika keberagaman bahasa, warna kulit, budaya, adat istiadat, dan agama inilah yang dalam kajian secara etimologis diartikan sebagai toleransi. Singkatnya, toleransi adalah kemampuan menerima dan berpikiran terbuka terhadap pendapat yang berbeda dengan pendapat sendiri (Hidayat 2021).

Berkaitan dengan agama, Allah Swt telah berfirman untuk memelihara kerukunan dengan agama lain, yaitu dalam surat al-An'am ayat 108:

Artinya: "Dan janganlah kamu memaki sesembahan yang mereka sembah selain Allah, karena mereka nanti akan memaki Allah dengan melampaui batas tanpa dasar pengetahuan. Demikianlah Kami jadikan setiap umat menganggap baik pekerjaan mereka. Kemudian kepada Tuhan tempat kembali mereka, lalu Dia akan memberitahukan kepada mereka apa yang telah mereka kerjakan."

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa toleransi beragama merupakan perwujudan dari sikap sabar dan menghargai pemeluk agama lain, dengan cara tidak mengganggu, menghina, melecehkan, dan melarang umat yang berbeda keyakinan. Sehingga perilaku yang mengganggu dan melecehan agama lain dimaknai dengan intoleran.

d. Unsur-unsur Intoleransi

1) Perasaan Negatif

Perasaan negatif merupakan emosi atau keadaan emosional yang muncul akibat pengalaman, persepsi, atau keyakinan tertentu yang memengaruhi cara seseorang memandang dunia, dirinya sendiri, dan orang lain. Dalam konteks intoleransi, perasaan negatif dapat menjadi salah satu faktor pendorong munculnya sikap tidak toleran

terhadap individu atau kelompok lain. Intoleransi sendiri adalah ketidakmauan atau ketidakmampuan untuk menerima atau menghormati perbedaan, baik dalam aspek agama, budaya, etnis, politik, maupun orientasi lainnya (Mindariati et al, 2023).

2) Tidak Menghargai Perbedaan

Ketidakmampuan atau keengganan untuk menghargai perbedaan telah menjadi salah satu isu sosial yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Perbedaan dalam konteks ini mencakup berbagai dimensi, termasuk perbedaan budaya, agama, ras, gender, status sosial, dan pandangan hidup. Ketika individu atau kelompok gagal untuk menghargai perbedaan, dampak negatifnya dapat dirasakan pada tingkat individu maupun masyarakat secara keseluruhan (Dwi Apriliani et al, 2023).

3) Kurangnya Edukasi

Ketidaktahuan atau kurangnya edukasi intoleransi merujuk pada kurangnya pemahaman atau kesadaran mengenai pentingnya sikap toleransi terhadap perbedaan dalam masyarakat. Intoleransi, dalam konteks ini, adalah ketidakmampuan atau keengganan untuk menerima dan menghargai individu atau kelompok yang berbeda, baik itu dalam aspek budaya, agama, ras, jenis kelamin, orientasi seksual, atau pandangan politik. Ketidaktahuan atau kurangnya edukasi tentang intoleransi sering kali menjadi akar masalah yang

mendasari munculnya diskriminasi, prasangka, dan bahkan kekerasan (Dwi Apriliani et al, 2023).

Pendidikan dan edukasi toleransi sangat penting untuk mencegah intoleransi. Dengan mempromosikan pemahaman yang lebih dalam mengenai keberagaman dan hak asasi manusia, kita dapat mengurangi kesalahpahaman dan membangun hubungan yang lebih inklusif dan damai di masyarakat. Dari beberapa unsur diatas Perasaan negatif dijadikan sebagai indikator intoleransi yang banyak terjadi kalangan sekolah menengah.

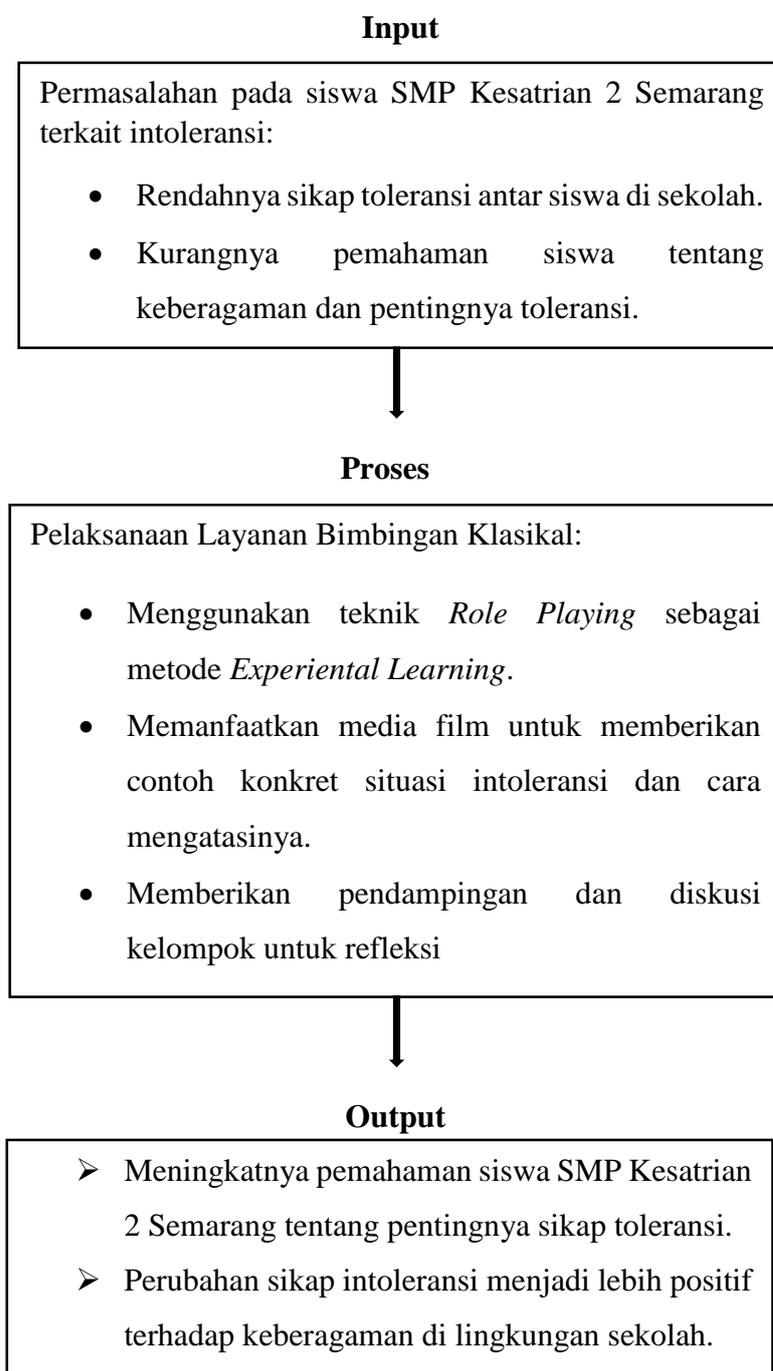
C. Kerangka Pemikiran

Intoleransi adalah sikap kecenderungan untuk tidak menerima atau menghormati perbedaan atau pandangan yang berbeda (Nurfauzan et al. 2023).

Menurut Rosidah (2017), pendampingan klasikal dapat membantu siswa dalam beradaptasi, mengambil keputusan untuk hidupnya sendiri, menyesuaikan diri dalam kelompoknya, meningkatkan harga diri dan konsep diri, serta menerima dan mendukung teman sebayanya.

Role playing merupakan teknik dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan termasuk keterampilan (*problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku (Herlina 2015).

Layanan bimbingan klasikal yang menggunakan pendekatan *role playing* dengan media film merupakan variabel independen. Variabel dependennya adalah tingkat intoleransi siswa SMP Kesatrian 2 Semarang. Hubungan Antar Variabel: Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman dan menurunkan sikap intoleransi. Media film yang digunakan mendukung efektivitas penyampaian materi.

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan awal atau jawaban sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dengan kata lain, hipotesis merupakan pernyataan yang diajukan oleh peneliti yang perlu diuji kebenarannya melalui proses penelitian.

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah, peneliti merumuskan hipotesis penelitian bahwa:

Ha: Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dengan media film memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan toleransi pada siswa SMP kesatrian 2 Semarang.

H0: Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dengan media film tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan toleransi pada siswa SMP kesatrian 2 Semarang.