

## PEMANFAATAN OUR MODERATE GAME BERBASIS GAME BASED LEARNING GUNA MEMBANGUN SIKAP TOLERANSI BERAGAMA SISWA MAN 2 BANYUMAS

\* Adhitya Ridwan Budhi Prasetyo Nugroho<sup>1</sup>, Muhammad Yusuf Ramadhan<sup>2</sup>

MAN 2 Banyumas

Email: [adhityabudhi41@gmail.com](mailto:adhityabudhi41@gmail.com)

### Abstract

In the context of Indonesian society, which is diverse in terms of religion, tradition, culture becomes a very vulnerable condition for socio-religious conflicts, one of which is intolerance in adolescents. Game based learning offers interactions that allow them to explore socio-religious roles, test new ideas, and develop skills through play. This research uses a mix method. Data collection was carried out using questionnaires, observations and interviews were conducted in Banyumas Regency to test the effectiveness of the game . The results in this study are Our Moderate Game (OMG) is a game that provides religious tolerance education with a virtual journey model in various regions in Indonesia. The results in this study namely Our Moderate Game (OMG) is a game that provides education on religious tolerance with a virtual journey model in various regions in Indonesia. Our Moderate Game (OMG) Effective in increasing the Religious Tolerance of Banyumas MAN 2 students with an average score of religious tolerance in the control class of 66.10, while in the experimental class, the average score of Religious Tolerance was 80.53. Based on gender, male students had a higher level of religious tolerance, namely 82.71, compared to female students, namely 81.56.

**Keywords:** Game Based Learning, Our Moderate Game, Religious Tolerance, Students

### Abstrak

Dalam konteks masyarakat Indonesia yang beragam baik dari aspek agama, tradisi, budaya menjadi kondisi yang sangat rentan terjadinya konflik sosial keagamaan, salah satunya intoleransi pada siswa MAN 2 Banyumas. Game based learning menawarkan interaksi yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi peran sosial keagamaan, menguji ide-ide baru, dan mengembangkan keterampilan dengan bermain. Penelitian ini menggunakan mix methode. pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi dan wawancara dilakukan di Kabupaten Banyumas untuk menguji efektifitas game tersebut. Hasil dalam penelitian ini yaitu Our Moderate Game (OMG) merupakan game yang memberikan edukasi toleransi beragama dengan model virtual journey di berbagai wilayah di Indonesia. Our Moderate Game (OMG) Efektif dalam meningkatkan Toleransi Beragama siswa MAN 2 Banyumas dengan nilai rata-rata toleransi beragama pada kelas kontrol sebesar 66,10, sedangkan pada kelas eksperimen, rata-rata skor Toleransi Beragama yaitu sebesar 80,53. Berdasarkan jenis kelamin, pada siswa laki-laki memiliki tingkat toleransi beragama lebih tinggi yaitu 82,71 dibandingkan siswa perempuan yaitu 81,56.

**Kata Kunci:** Game Based Learning, Our Moderate Game, Toleransi Beragama, Siswa

## A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang di mana praktik keagamaan sangat didukung oleh negara, sehingga terciptanya harmonisasi umat merupakan pilar penting dalam membangun kerukunan umat beragama di tengah realitas kehidupan sosial (Razak, 2017). Toleransi beragama yaitu toleransi yang berhubungan dengan manusia satu dengan manusia yang lainnya, di mana hubungan tersebut terkait dengan akidah maupun kepercayaan yang diyakininya (Siregar, 2016). Toleransi ini memberikan kebebasan untuk memilih agama sesuai dengan keyakinannya dan toleransi ini diberikan penghormatan dalam melaksanakan perintah agama. (Asmara, 2018). Widayati & Maulidiyah, (2018) memberikan definisi toleransi beragama sebagai sikap dan perilaku yang berkaitan dengan memberikan kebebasan ruang bagi agama lain yang dilakukan oleh sekelompok agama mayoritas untuk hidup berdampingan dengannya.

Untuk itu, edukasi dalam membangun toleransi beragama diperlukan bagi masyarakat di tengah pluralitas keberagaman di Indonesia. Edukasi toleransi beragama dilakukan dengan memberikan edukasi dan pemahaman sosial keagamaan yang tidak hanya berfokus pada ajaran agama saja namun perlu mengedepankan aspek sosial budaya yang terdapat masyarakat, sehingga dalam proses edukasi dan pemahamannya mampu mencapai kesejahteraan dan menjunjung nilai-nilai keTuhanan dan kemanusiaan di tengah kemajemukan masyarakat Indonesia.

Melihat konteks masyarakat Indonesia yang beragam baik dari sisi agama, tradisi, budaya, dan sebagainya menjadikan kondisi Indonesia yang rentan terjadinya konflik sosial keagamaan di masyarakat. Alam & Pradhan, (2021) menyebutkan bahwa agama dalam kehidupan masyarakat dapat menjadi faktor terjadi disinteratif. Karena itu, pemahaman toleransi beragama berperan penting dalam mewujudkan kerukunan umat beragama di masyarakat (Ratnaningsih et al., 2020) salah satunya remaja.

Remaja merupakan representasi dari terwujudnya harmonisasi antar umat beragama. Keberadaan dan eksistensinya menjadi harapan bagi masyarakat (Orben, 2020). Namun pada faktanya, Muhammad Hanif dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat pengelolaan ruang publik di salah satu SMA Negeri di Purwokerto yang di dominasi oleh kultur keagamaan Islam (Hanif, 2016). Fakta tersebut, sangat disayangkan ketika siswa SMA yang masuk pada usia remaja dihadapkan pada ruang publik yang kurang netral dalam pengelolaan ruang sosial keagamaan di sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman keberagaman bagi remaja di perlukan, sehingga mampu memfasilitasi pemahaman keberagaman bagi remaja.

Tantangan besar bagi generasi milenial adalah untuk lebih cerdas dalam membangun hubungan sosial keagamaan di masyarakat. Kebutuhan akan inovasi dalam memberikan edukasi toleransi beragama diperlukan di tengah maraknya kasus intoleransi. Dalam menangkal kasus intoleransi yang terjadi di masyarakat, ada beberapa *website* seperti Jalandamai.org di mana dalam *website* tersebut memiliki beberapa kelemahan yaitu hanya memberi kisah-kisah perdamaian dalam praktik penyelesaian masalah intoleransi di masyarakat dan NU.or.id yang lebih banyak memfokuskan pada pembelaan pada NU dalam platform *website* nya. (Manshur & Husni, 2020). Maka dari itu, perlu ada inovasi dan

terobosan baru untuk mengatasi kasus intoleransi yang terjadi Indonesia khususnya pada usia siswa MAN 2 Banyumas.

Di era digital, penulis menawarkan *game based learning*, di mana model ini menggambarkan lingkungan permainan untuk meningkatkan akuisisi pengetahuan dan keterampilan. Aktivitas permainan ini melibatkan ruang pemecahan masalah dan tantangan yang memberikan pemain dengan rasa pencapaian (Nadolny et al., 2020). Dasar penggunaan *game* sebagai media edukasi toleransi beragama didasarkan pada penelitian, di Indonesia, bahwa seperempat dari jumlah total *gamers* yaitu pada usia siswa remaja (Surbakti, 2017). Sehingga pendekatan ini sesuai dengan remaja guna membangun toleransi beragama. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menyadari bahwa pentingnya penelitian *game based learning* yang berkaitan dengan toleransi beragama bagi siswa MAN 2 Banyumas. Dalam hal ini, penulis membuat penelitian mengenai Efektivitas *Our Moderate Game* sebagai Media Edukasi Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas di Kabupaten Banyumas. *Game based learning* ini dipilih karena dirancang untuk membantu siswa MAN 2 Banyumas memperoleh edukasi dan pemahaman terkait toleransi beragama sehingga siswa MAN 2 Banyumas dapat mengubah perilaku yang rasional sehingga muncul perilaku adaptif.

Pembelajaran berbasis permainan digital mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau desain pembelajaran ke dalam permainan digital (Chang & Hwang, 2018). Ini melibatkan kegiatan yang dapat melibatkan remaja dalam tugas-tugas sederhana atau keterampilan pemecahan masalah yang kompleks. Pembelajaran berbasis permainan dapat membuat remaja mengalami cara belajar yang menekankan pendalaman dalam praktik yang didukung oleh struktur yang mengarah pada keahlian, keterampilan seperti profesional, dan pemikiran inovatif. Greipi, et al menyatakan dalam artikelnya bahwa Permainan digital dipandang sebagai alat yang sangat baik untuk memfasilitasi dan mendukung literasi bagi remaja di tengah perkembangan teknologi (Greipi et al., 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi *mobile* ini memberikan banyak peluang menarik untuk menciptakan cara belajar yang baru.

Pembelajaran berbasis game digital membuka peluang baru untuk menciptakan lingkungan edukasi yang adaptif dan aman serta pelacakan tindakan dan interaksi pemain secara *real-time* dengan lingkungan digital. Dari sudut pandang teoretis, argumen inti yang mendukung pembelajaran berbasis permainan dirangkum oleh Greipl, et al bahwa *Pertama*, dan yang paling sering disebut, adalah kapasitas ketertarikan pada lingkungan game. Unsur-unsur insentif dalam bentuk piala, bintang, atau papan pemimpin serta mekanisme permainan tertentu dikemukakan untuk menetapkan minat situasional dan banyak digunakan bagi remaja. *Kedua*, keterlibatan pemain, yang dapat difasilitasi misalnya dengan mengintegrasikan gerakan fisik atau interaksi sebagai bagian dari pengalaman bermain. *Ketiga*, Keterlibatan remaja juga dapat dimoderasi dengan membuat game adaptif untuk memenuhi, misalnya, kemampuan pemain atau situasi spesifiknya dalam memperoleh pemahaman atau edukasi tertentu (Greipl et al., 2020).

Adapun Toleransi beragama yaitu toleransi yang berhubungan dengan manusia satu dengan manusia yang lainnya, di mana hubungan tersebut terkait dengan akidah maupun

kepercayaan yang diyakininya (Siregar, 2016). Toleransi ini memberikan kebebasan untuk memilih agama sesuai dengan keyakinan yang dimilikinya dan menghormati antar penganut agama satu sama lain di tengah perbedaan (Asmara, 2018). Widayati & Maulidiyah, (2018) menyebutkan memberikan ruang bagi penganut agama lain untuk beribadah sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Toleransi merupakan bentuk pengaplikasian terkait pengalaman keagamaan individu ketika terjun di masyarakat. Ekspresi pengalaman dalam beragama dalam masyarakat, menurut Casram, bahwa dalam wujud komunikasi di masyarakat terdapat realitas mutlak jalinan sosial antar umat yang seagama maupun yang berbeda agama. (Casram, 2016). Bogardus mendefinisikan toleransi sebagai *function of affective distance between the members of two groups: [i]n social distance studies the center of attention is on the feeling reactions of persons toward other persons and toward groups of people*. Di mana dalam konsep ini, perbedaan di masyarakat di dasarkan pada sikap simpati yang muncul pada dirinya terhadap individu yang berbeda dengan dirinya (Hermawati et al., 2016). Di dalam buku Moderasi Beragama terdapat aspek karakter toleransi yang mengungkapkan berbagai indikator toleransi yaitu kedamaian, menghargai perbedaan dan individu, serta kesadaran (RI, 2019).

## **B. Metode**

Metode dalam penelitian ini yaitu *mix methode*. Penelitian ini menggunakan desain konkuren di mana data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dalam kondisi yang terpisah tetapi pada waktu yang hampir bersamaan (Froehlich et al., 2020) (Strijker et al., 2020) (Nooraie et al., 2018). *Mix Methode* dirancang dan didefinisikan sebagai sebuah metode atau prosedur dalam penelitian yang dalam praktiknya yaitu mengumpulkan, menganalisis, dan "mencampur" penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam proses penelitian (McKim, 2017) (Matović & Ovensi, 2020) (Ramlo, 2020). Siswa MAN 2 Banyumas menjadi populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Teknik *purposive sampling* menjadi teknik penulis dalam proses pengumpulan sampel penelitian dan peneliti mengambil 100 siswa di MAN 2 Banyumas. Di mana dalam hal ini, sampel yang diambil memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) Usia 17-18 tahun, 2) Berdomisili di Kabupaten Banyumas, 3) Berstatus sebagai Pelajar/ Siswa kelas XII, 4) Memiliki Android.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### *1. Our Moderate Game*

*Our Moderate Game* (OMG) merupakan game berbasis *game based learning* yang memberikan edukasi toleransi beragama dengan model *virtual journey* yang menampilkan penjelajahan berbagai wilayah di Indonesia. Kunci dari model OMG ini adalah mengidentifikasi bagaimana siswa MAN 2 Banyumas mampu terlibat dan berperan secara aktif dalam membangun masyarakat toleran melalui pencapaian kompetensi sosial di tengah keberagaman masyarakat. *Our Moderate Game* (OMG) memiliki berbagai fitur di dalamnya yang menunjang siswa MAN 2 Banyumas dalam meningkatkan toleransi beragama yang terdiri dari:

- a. Fitur Buku, di dalamnya terdapat berbagai Referensi terkait Toleransi Beragama



Gambar 1 Fitur Buku dalam OMG

- b. Fitur Game Petualangan, di mana melalui fitur ini, siswa MAN 2 Banyumas akan dilatih bersikap dan berperilaku toleran, yang di mana selama proses bermain siswa MAN 2 Banyumas akan bertemu dengan orang-orang yang berbeda agama dengannya dan pengguna perlu memberikan umpan balik atas perilaku yang kemudian perlu dilakukannya.



Gambar 2 Fitur Bermain dalam OMG

- c. Fitur toko, di mana fitur ini menampilkan sebuah reward atau penghargaan atas pencapaian pemain mengumpulkan poin dalam permainan petualangan.



Gambar 3 Fitur Toko dalam OMG

- d. Fitur agama, di mana agama ini menampilkan berbagai agama dan identitas agamanya masing-masing sebagai sarana edukasi siswa MAN 2 Banyumas mengenal agama-agama yang ada di Indonesia



Gambar 4 Fitur Agama-Agama dalam OMG

Dalam penelitian ini kami fokus pada bagaimana OMG dapat mendorong pembelajaran reflektif dan partisipasi berkelanjutan terkait toleransi beragama. Dalam hal ini, OMG telah digunakan oleh masyarakat Banyumas untuk mendorong pembelajaran reflektif dan partisipasi bagi siswa MAN 2 Banyumas dalam lingkup sosial keagamaan.

2. *Efektivitas Our Moderate Game (OMG) terhadap Tingkat Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas*

Dalam penelitian ini, siswa MAN 2 Banyumas yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan jumlahnya sepadan yaitu 50 siswa MAN 2 Banyumas. Akan tetapi, hanya pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa *Our Moderate Game*. Selanjutnya data efektivitas *Our Moderate Game* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebagai berikut

**Tabel 1. Hasil Uji Beda Skor Toleransi Kelas Kontrol dan Eksperimen Setelah Perlakuan**

Kelas	Periode	N	Mean	Std. Deviasi	P Value
Kontrol	Sebelum	50	65,44	9,52	0,164
	Sesudah	50	66,10	9,05	
Eksperimen	Sebelum	50	65,80	11,83	0,000
	Sesudah	50	80,53	11,05	

Bersumber pada hasil analisis tabel diatas, menandakan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata 50 siswa MAN 2 Banyumas sebelum bermain OMG adalah sebesar 65,44, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 66,10 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **tidak** signifikan (p value=0.164), maka kesimpulannya bahwa pada kelas kontrol, tidak adanya perbedaan yang mencolok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa *Our Moderate Game*.

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata 50 siswa MAN 2 Banyumas sebelum bermain OMG adalah sebesar 65,80, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 80,53 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **signifikan** (p value=0.000), maka kesimpulannya bahwa pada kelas eksperimen, terdapat perbedaan yang antara Toleransi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan *Our Moderate Game*.

Kesimpulan yang dapat diambil ialah bahwa pemberian Our Moderate Game efektif dalam meningkatkan Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas, sedangkan perlakuan tanpa OMG tidak memberikan perubahan pada tingkat Toleransi Beragama pada Siswa MAN 2 Banyumas.

3. *Efektivitas Our Moderate Game (OMG) terhadap Tingkat Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas Berdasarkan Jenis Kelamin*

a. Laki-Laki

Dalam penelitian ini, 25 siswa MAN 2 Banyumas pada kelas kontrol (*tidak diberikan perlakuan*), sedangkan 25 siswa MAN 2 Banyumas pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa OMG. Gambaran Tingkat Toleransi Beragama sebelum dan sesudah bermain *Our Moderate Game* bagi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen yaitu:

**Tabel 2. Hasil Uji Beda Skor Toleransi Siswa Laki-laki pada Kelas Kontrol dan Eksperimen Setelah Perlakuan**

Kelas	Periode	N	Mean	Stdr. Deviasi	P Value
Kontrol	Sebelum	25	64,89	9,43	0,423
	Sesudah	25	65,01	9,43	
Eksperimen	Sebelum	25	67,83	11,71	0,001
	Sesudah	25	81,56	10,31	

Bersumber pada hasil analisis tabel diatas, menandakan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata 25 siswa sebelum bermain OMG adalah sebesar 64,89, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 65,01 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **tidak signifikan** (p value=0.423), maka kesimpulannya bahwa pada kelas kontrol, tidak adanya perbedaan yang mencolok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa *Our Moderate Game*. Pada kelas eskperimen nilai rata-rata 25 siswa MAN 2 Banyumas sebelum bermain OMG adalah sebesar 67,83, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 81,56 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **signifikan** (p value=0.001), maka kesimpulannya bahwa pada kelas eksperimen, terdapat perbedaan yang antara Toleransi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan *Our Moderate Game*.

Kesimpulan yang dapat diambil ialah bahwa pemberian Our Moderate Game efektif dalam meningkatkan Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas Laki-laki, sedangkan perlakuan tanpa Our Moderate Game tidak memberikan perubahan pada tingkat Toleransi Beragama pada siswa Laki-laki. Tingkat Perbedaan Skor Toleransi Siswa MAN 2 Banyumas Laki-laki antara kelas Kontrol dengan kelas Eksperimen.

b. Perempuan

Dalam penelitian ini, 25 siswa MAN 2 Banyumas pada kelas kontrol (*tidak diberikan perlakuan*), sedangkan 25 siswa MAN 2 Banyumas pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa OMG. Gambaran Tingkat Toleransi Beragama sebelum dan sesudah bermain OMG bagi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen yaitu:

**Tabel 3. Hasil Uji Beda Skor Toleransi Siswa MAN 2 Banyumas Perempuan pada Kelas Kontrol dan Eksperimen Setelah Perlakuan**

Kelas	Periode	N	Mean	Stdr. Deviasi	P Value
<b>Kontrol</b>	Sebelum	25	66,83	8,73	0,164
	Sesudah	25	67,01	8,52	
<b>Eksperimen</b>	Sebelum	25	67,23	10,51	0,030
	Sesudah	25	82,71	10,26	

Bersumber pada hasil analisis tabel diatas, menandakan bahwa pada kelas kontrol nilai rata-rata 25 siswa MAN 2 Banyumas sebelum bermain OMG adalah sebesar 66,83, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 67,01 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **tidak signifikan** (p value=0.164), maka kesimpulannya bahwa pada kelas kontrol, tidak adanya perbedaan yang mencolok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa *Our Moderate Game*. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata 25 siswa MAN 2 Banyumas sebelum bermain OMG adalah sebesar 67,23, selanjutnya nilai skor setelah bermain OMG sebesar 82,71 dengan didukung hasil uji beda berpasangan yang menghasilkan p value **signifikan** (p value=0.030), maka kesimpulannya bahwa pada kelas eksperimen, terdapat perbedaan yang antara Toleransi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan *Our Moderate Game*. Kesimpulan yang dapat diambil ialah bahwa pemberian *Our Moderate Game* efektif dalam meningkatkan Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas Perempuan, sedangkan perlakuan tanpa *Our Moderate Game* tidak memberikan perubahan pada tingkat Toleransi Beragama pada Siswa MAN 2 Banyumas Perempuan.

Dalam hal ini, wawancara telah dilakukan guna mengetahui bagaimana penggunaan OMG bagi siswa MAN 2 Banyumas. Wawancara dilakukan terkait bagaimana penggunaan OMG bagi siswa MAN 2 Banyumas. 1) Aisyah Aini menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan siswa MAN 2 Banyumas kekinian. 2) Nimas Aliya Azzahra menyatakan bahwa OMG memberikan pemahaman baru kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan yang elegan. 3) Khalifah Tata Sambarani menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi dan pemahaman baru kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan siswa MAN 2 Banyumas kekinian. 4) Hanif Sabichis menyatakan bahwa OMG di desain dengan model petualangan yang membuat saya menjelajah secara mendalam terkait Toleransi Beragama. 5) Rahma Maulani Rosyadi yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan. 6) Rizki Abdillah yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan. 7) Yudha Azhari yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan. 8) Fakruddin yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut



menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan. 9) Muhamamad Bintang yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan. 10) Umi Amalia Hasna yang menyatakan bahwa OMG memberikan edukasi kepada saya terkait toleransi beragama dan menurutnya *game* tersebut menarik karena didesain dengan tampilan *game* petualangan.

#### **D. Kesimpulan**

*Our Moderate Game* (OMG) merupakan *game* yang memberikan edukasi toleransi beragama dengan model *virtual journey* di berbagai wilayah di Indonesia. Dalam penggunaannya, OMG menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *game* mengacu pada penggunaan *gamefulness*, interaksi *gameful* dan desain *gameful* untuk memberikan edukasi siswa MAN 2 Banyumas untuk terlibat dalam membangun toleransi beragama.

*Our Moderate Game* (OMG) Efektif dalam meningkatkan Toleransi Beragama Siswa MAN 2 Banyumas dengan nilai rata-rata toleransi beragama pada kelas kontrol sebesar 66,10, sedangkan pada kelas eksperimen, rata-rata skor Toleransi Beragama yaitu sebesar 80,53. Berdasarkan jenis kelamin, pada siswa perempuan memiliki tingkat toleransi beragama lebih tinggi yaitu 82,71 dibandingkan siswa laki-laki yaitu 81,56.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Our Moderate Game* terbukti dapat meningkatkan Toleransi Beragama siswa di MAN 2 Banyumas. Di tengah banyaknya kasus intoleransi siswa MAN 2 Banyumas saat ini, maka siswa MAN 2 Banyumas diperlukan edukasi toleransi beragama menggunakan *Our Moderate Game*. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan menggunakan variabel terikat lainnya, seperti penggunaan *Our Moderate Game* pada anak-anak, pembelajaran di sekolah, dan lain sebagainya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, S., & Pradhan, H. D. (2021). Pluralism of Religion Based on Sharia as An Anticipation of Intolerance in Muslims Majority Countries of The Southeast Asian. *Religia: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 24(1), 64–78. <https://doi.org/10.28918/religia.v24i1.2885>
- Asmara, G. (2018). The Principles Of Religious Tolerance and Harmony Among The People Of Sasak Tribe In Lombok Island, Indonesia. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 21(1), 1–6. <https://www.proquest.com/openview/ce66088687dfa74a9098b5aae864820d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=38868>
- Froehlich, D. E., Waes, S. Van, & Schafer, H. (2020). Linking Quantitative and Qualitative Network Approaches: A Review of Mixed Methods Social Network Analysis in Education Research. *Review of Research in Education*, 44(1), 244–268. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903311>
- Hanif, M. (2016). *HUBUNGAN ANTAR SISWA BEDA AGAMA PADA RUANG PUBLIK*

*SEKOLAH (Dialog, Negosiasi dan Resistensi pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Banyumas).*

- Manshur, F. M., & Husni. (2020). Promoting Religious Moderation through Literary-based Learning: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 5849–5855. <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/19864>
- Matović, N., & Ovensi, K. (2020). Interaction of Quantitative and Qualitative Methodology in Mixed Methods Research: Integration and/or Combination. *International Journal of Social Research Metodology*. <https://doi.org/10.1080/13645579.2021.1964857>
- McKim, C. A. (2017). The Value of Mixed Methods Research: A Mixed Methods Study. *Journal of Mixed Methods Research*, 11(2), 202–222. <https://doi.org/10.1177/1558689815607096>
- Nadolny, L., Valai, A., Cherrez, N. J., Elrick, D., Lovett, A., & Nowatzke, M. (2020). Examining the Characteristics of Game-Based Learning: A Content Analysis and Design Framework. *Computers & Education*, 156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103936Get>
- Nooraie, R. Y., Sale, J. E. M., Marin, A., & Ross, L. E. (2018). Social Network Analysis: An Example of Fusion Between Quantitative and Qualitative Methods. *Journal of Mixed Methods Research*, 14(1), 110–124. <https://doi.org/10.1177/1558689818804060>
- Orben, A. (2020). Teenagers, Screens and Social Media: a Narrative Review of Reviews and Key Studies. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 55, 407–414. <https://doi.org/10.1007/s00127-019-01825-4>
- Ramlo, S. E. (2020). Divergent Viewpoints about The Statistical Stage of A Mixed Method: Qualitative Versus Quantitative Orientations. *International Journal of Research & Method in Education*, 43(1), 93–111. <https://doi.org/10.1080/1743727X.2019.1626365>
- Ratnaningsih, S., Nahartini, D., Syafruddin, D., & Permana, Y. W. (2020). The Role of Islamic Education on Increasing Democratic Attitude and Religious Tolerance in High School Students in Indonesia. *Conference: Proceedings of the 2nd International Conference on Islam, Science and Technology (ICONIST 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200220.022>
- Razak, A. N. Q. A. (2017). Agama Konstitusi (Operasionalisasi Nilai Toleransi Pasal 29 UUD NRI Tahun 1945 untuk Sinergitas Antar Umat Beragama di Indonesia. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 3(2), 127–143. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v3i2.723>
- Siregar, C. (2016). Pluralism and Religious Tolerance in Indonesia: An Ethical-Theological Review Based on Christian Faith Perspectives. *Humaniora*, 7(3), 349–358. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v7i3.3589>
- Strijker, D., Bosworth, G., & Bouter, G. (2020). Research Methods in Rural Studies: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods. *Journal of Rural Studies*, 78, 262–270.

<https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.06.007>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).  
<https://doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

Widayati, S., & Maulidiyah, E. C. (2018). Religious Tolerance In Indonesia. *Conference: Proceedings of the 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.155>