

keberagaman agama dan budayanya (Nina Atmasari, 2016). Di Yogyakarta, terdapat berbagai tempat ibadah yang mewakili berbagai agama, dan kehidupan masyarakatnya yang penuh dengan toleransi dan kerukunan antarumat beragama. Berdasarkan data Kementerian Agama Kota Yogyakarta tahun 2025 tentang tempat ibadah sebagai berikut Buddha (4 Vihara), Kristen (tidak tercatat), Katolik (7 Gereja Katolik), Hindu (1 Pura), Islam (518 Masjid), dan Konghucu (tidak tercatat). Namun, meskipun kota ini dikenal dengan kerukunan antar umat beragama, tantangan untuk memahami dan menerima perbedaan agama tetap ada, terutama di kalangan generasi muda.

Walaupun Indonesia memiliki semboyan Bhinneka Tunggal Ika (Berbeda-beda tetapi tetap satu), Universitas Islam Riau pada tahun 2023 menyampaikan masalah intoleransi dan radikalisme masih menjadi masalah, terutama di kalangan generasi muda. Banyak faktor yang mempengaruhi masalah ini, termasuk kurangnya pemahaman tentang keberagaman agama dan kurangnya edukasi yang mendalam mengenai moderasi beragama. Murid, terutama di sekolah menengah hingga atas, merupakan kelompok yang sangat penting untuk diberikan pemahaman tentang moderasi beragama dan toleransi (Mukhibat, 2023). Sikap toleransi beragama yang kuat di kalangan murid akan membantu mencegah konflik agama di masa depan dan menciptakan masyarakat yang lebih harmonis (Janah, 2024). Pendidikan moderasi beragama bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleran terhadap perbedaan agama dan budaya dengan memahami pentingnya moderasi, murid dapat memahami nilai-nilai perbedaan dan hidup dengan harmonis (M Sidik Sisdiyanto, 2024).

Seorang siswa di Karanganyar, Jawa Tengah, dibully teman-temannya karena beragama kristen dan keturunan Tionghoa. Siswa itu juga sering diperlakukan kasar, verbal maupun fisik. Ketika upacara berlangsung siswa tersebut sering di pukuli. parahnya guru-guru yang melihat kejadian itu hanya diam saja. Kasus seperti yang dialami oleh siswa di Karanganyar, Jawa Tengah, sangat memprihatinkan dan menunjukkan adanya intoleransi yang sangat tinggi di lingkungan sekolah (Florencine, 2023). Tindakan bullying terhadap seorang anak hanya karena latar belakang agama dan etnis sangat tidak bisa dibenarkan. Selain merusak mental dan fisik anak tersebut, tindakan seperti ini juga menciptakan atmosfer yang penuh kebencian dan ketidakpedulian di sekolah.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga telah melekat pada bidang

pendidikan. Teknologi memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama untuk generasi muda yang lebih akrab dengan perangkat teknologi (Suyuti, 2023). Roblox adalah platform game online yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan memainkan game yang dikembangkan oleh pengguna lain. Roblox memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas, kreativitas, dan simulasi, yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai sosial seperti toleransi dan moderasi beragama (Alinata, 2023). Game ini akan menggunakan peta Yogyakarta untuk menggabungkan keberagaman agama dan budaya yang ada di kota tersebut. Penggunaan peta ini memungkinkan murid untuk memahami kehidupan nyata di Yogyakarta, yang kaya akan tempat ibadah yang berbeda dan cara hidup yang harmonis antara agama yang berbeda. Oleh karena itu, game “Petualangan Si Tole” sangatlah penting untuk menjadi media pembelajaran tentang moderasi dan toleransi beragama khususnya di Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mengembangkan game “Petualangan Si Tole” sebagai sarana untuk meningkatkan moderasi beragama dan toleransi beragama pada murid Yogyakarta. 2) Menilai efektivitas game “Petualangan Si Tole” dalam mendorong pemahaman dan penghargaan terhadap keberagaman agama.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dalam mengembangkan media edukasi dalam moderasi dan toleransi beragama. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan pada tanggal 1 Juni - 30 September 2025.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid di Yogyakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah murid di Yogyakarta yang telah mengimplementasikan game “Petualangan Si Tole” dan memiliki latar belakang beragam agama dan etnis dalam satu kelasnya. Objek dari penelitian adalah kasus moderasi dan toleransi yang semakin menurun terhadap generasi muda khususnya murid di Yogyakarta.

Pengujian awal dilakukan supaya materi, alur cerita, dan game sudah sesuai dan layak untuk diaplikasikan. Uji materi dilakukan dengan wawancara dan memberikan angket kepada ahli materi dari perwakilan tokoh Agama yang diakui Indonesia. Uji kelayakan game dilakukan dengan testimoni game, wawancara, dan memberikan angket kepada ahli media pembelajaran dari

Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan sehingga peneliti dapat mengevaluasi kekurangan dan mengkonsultasikannya kembali.

Uji kepraktisan dan kesalahan game dilakukan kepada 112 responden “penggiat game” dengan cara memainkan dan mencari kesalahan dalam game “Petualangan Si Tole”. Data yang didapatkan berupa angket kepraktisan dan lembar observasi game. Uji keefektifan game dilakukan dengan mengaplikasikan secara langsung game “Petualangan Si Tole” kepada murid jenjang SMP dan SMA di sekolah mitra yang terdapat kasus intoleransi pada saat pembelajaran. Tahapan pengumpulan data uji keefektifan media pembelajaran yaitu: uji pretest, memberikan stimulus, uji posttest dan melakukan observasi. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Data-data yang akan dianalisis berdasarkan jenis data dikelompokkan menjadi 3 bagian (data observasi dan wawancara, data angket, dan data dokumentasi). Setelah data dikelompokkan dan dianalisis maka akan terlihat menjadi 2 bagian pembahasan (pembahasan data kualitas game dan pembahasan data kelayakan penggunaan game).

3. Hasil dan Pembahasan

Petualangan Si Tole adalah game edukatif berbasis petualangan yang mengajak pemain untuk menerapkan nilai-nilai positif seperti toleransi, kerjasama, saling membantu, dan menghormati satu sama lain. Petualangan Si Tole dikembangkan dengan game engine Roblox. Roblox dipilih karena memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan game berbasis petualangan. Berdasarkan observasi didapatkan hasil 93% dari total 108 murid pada 3 sekolah aktif bermain Roblox. Hal ini menjadi dasar pemilihan Roblox game engine Petualangan Si Tole.

Halaman Platform Roblox

Roblox merupakan suatu platform pengembang game dengan karakter desain blocky (kotak-kotak). Di dalam platform tersebut para user dapat memainkan game atau membuat game sesuai kreativitas mereka. Berikut merupakan game Petualangan Si Tole dengan tema moderasi dan toleransi umat beragama.



Gambar 1. Halaman Platform Roblox

Game Petualangan Si Tole sejak dirilis pada 10 Juli 2025 dan di update 14 September 2025 telah dimainkan sebanyak 348 akun/pemain dan mendapatkan apresiasi berupa like sebanyak 88% dari 26 akun/pemain. Pada kategori game pendatang baru hasil tersebut sudah dapat dikatakan baik, hal ini sesuai dengan standar pada penelitian Dotuttinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A pada tahun 2023.

Halaman Utama Petualangan Si Tole

Saat pemain masuk game Petualangan Si Tole, pemain langsung disambut dengan halaman utama yang menampilkan menu play dan chapter select.



Gambar 2. Halaman Utama Petualangan Si Tole

Pemain setelah memasuki halaman utama diarahkan memilih menu “play” guna mengetahui cara bermain/tutorial game Petualangan Si Tole. Pemain setelah menyelesaikan bagian tutorial bisa lanjut ke “chapter select”. Pada bagian chapter telah disediakan 4 Chapter yang mengajarkan tentang moderasi dan toleransi umat beragama. Halaman utama didesain dengan menampilkan bangunan utama guna menunjukkan posisi awal/lokasi awal petualangan ini dimulai.

Halaman Inti/Chapter

Halaman inti game Petualangan Si Tole sebagai berikut, pemain disajikan halaman inti berupa chapter petualangan yang menyajikan alur cerita dengan latar tempat dan konteks masalah yang berbeda.



Gambar 3. Halaman Inti Petualangan Si Tole

Game “Petualangan si Tole” berawal dari Tole dan teman-temannya ingin mencari sponsor untuk event, di perjalanan mereka mampir ke Gereja Santo Antonius. Keesokan harinya Tole

dan teman-temannya berkunjung ke Bendungan Lepen untuk bermain bersama dan melihat ikan di aliran sungai tersebut. Setelah dari Bendungan Lepen Tole dan teman-teman pergi ke Masjid Gedhe Mataram untuk beribadah. Hari berikutnya, Tole dan teman-teman ingin mengerjakan tugas kelompok di rumah temannya yang dekat dengan Vihara Karangdjati.

Berikut merupakan latar tempat masing-masing chapter:

Chapter 1 : Gereja Santo Antonius

Chapter 2 : Bendungan Lepen.

Chapter 3 : Masjid Gedhe Mataram Kotagede

Chapter 4 : Vihara Karangdjati.



Gambar 4. Chapter 1 (Gereja Santo Antonius dan Masjid Syuhada)

Pada chapter 1, Tole dan teman-temannya ingin mencari sponsor untuk event, di perjalanan mereka melihat Orang Muda Katolik (OMK) sedang menyiapkan kursi untuk Sekolah Minggu Gereja Santo Antonius. Salah satu temannya mengajak untuk membantu menata kursi namun terjadi konflik tentang boleh tidaknya kita masuk gereja. Setelah diskusi akhirnya mereka sepakat untuk membantu menata kursi gereja. Setelah mereka ingin melanjutkan perjalanan mereka sadar bahwa Gereja Santo Antonius berhadapan dengan Masjid Syuhada. Masjid dan Gereja yang berhadapan tersebut melambangkan kerukunan dan saling menghormati.



Gambar 5. Chapter 2 (Bendungan Lepen)

Pada chapter 2, Tole dan teman-teman membantu ibu penjaga warung memperbaiki generator ikan, kemudian setelah memperbaiki

generator Tole dan teman-teman mendapatkan pakan ikan dari penjaga warung karena telah membantu memperbaiki generator. Adzan Dzuhur terdengar saat mereka asyik bermain. Teman yang beragama Islam mengajak ke masjid namun yang lain belum mau. Setelah terjadi diskusi, akhirnya mereka mau untuk ke masjid namun menyusul.



Gambar 6. Chapter 3 (Masjid Agung Mataram)

Pada chapter 3, Tole dan teman-teman mengunjungi Masjid Agung Mataram karena Masjid ini bersejarah dan dekat dengan Bendungan Lepen. Tole dan temannya melihat ada yang sedang membersihkan dinding masjid dari vandalisme dan mengajak membantu membersihkannya, namun ada yang tidak sepakat. Setelah diskusi akhirnya mereka mau untuk bersama-sama membantu pengurus masjid membersihkan vandalisme.



Gambar 7. Chapter 4 (Vihara Karangdjati)

Pada chapter 4, Tole dan teman-teman akan mengerjakan kerja kelompok di rumah teman Tole yang dekat dengan Vihara Karangdjati. Tetapi ternyata di lingkungan rumah teman Tole sedang diadakan kerja bakti, kemudian Tole dan teman lainnya berinisiatif membantu warga yang sedang melakukan kerja bakti.

Refleksi Moderasi dan Toleransi Beragama

Game Petualangan Si Tole juga menyajikan pembelajaran tentang moderasi dan toleransi beragama. Pada setiap chapter menyajikan pembelajaran yang berbeda-beda. Berikut merupakan potongan scene refleksi setiap chapter pada game Petualangan Si Tole:



Gambar 8. Refleksi Moderasi dan Toleransi Beragama Setiap Chapter

Gambar 8 menunjukkan berbagai potongan scene refleksi dari setiap chapter. Chapter 1 menunjukkan sikap menghargai keberagaman dengan mengagumi tempat ibadah yang dibangun berdampingan tanpa ada konflik, sebagai contoh nyata toleransi beragama. Chapter 2 mencontohkan sikap religius dengan mengutamakan ibadah dan juga menghormati teman yang ingin melaksanakan ibadah. Chapter 3 mengajarkan bahwa pentingnya menjaga warisan budaya, nilai spiritual, sosial, dan budaya dalam kehidupan bermasyarakat. Potongan scene ini menggambarkan bahwa sikap toleransi dan menghargai perbedaan merupakan sikap yang menggambarkan nilai moderasi beragama.

Sebelum game Petualangan Si Tole diimplementasikan kepada murid, perlu dilakukan uji kelayakan dari materi, soal, dan game. Uji tersebut dilakukan untuk memastikan semua aspek tersebut sudah sesuai dan terstandarisasi oleh masing-masing ahli.

Validasi Materi dan Soal

Uji validasi materi digunakan sebagai dasar pembuatan alur cerita dari game Petualangan Si Tole. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan memastikan bahwa alur cerita yang akan dibuat sudah sesuai dan mudah dipahami murid. Selanjutnya, uji validasi soal digunakan untuk memberikan uji pemahaman kepada murid. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang akan disajikan kepada murid sudah sesuai standar pendidikan.

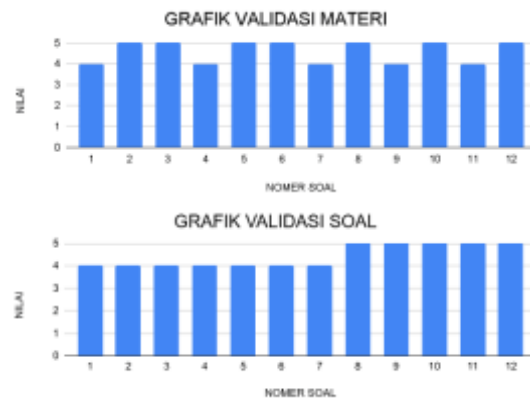


Gambar 9. Dokumentasi Validasi Materi dan Soal

Game Petualangan Si Tole telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh tim Bidang Layanan Umat Kemenag Kota Yogyakarta dan Kepala Kantor Kemenag Kanwil D.I. Yogyakarta sebagai validator materi dan soal game. Hasil validasi materi dan soal game Petualangan Si Tole sebagai berikut:

Dari gambar 10, didapatkan nilai kelayakan materi sebesar 91%. Ini menunjukkan materi

game Petualangan Si Tole sudah sesuai dengan kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi soal. Hasil pengujian, didapatkan nilai kelayakan soal sebesar 88%. Ini menunjukkan soal yang akan diterapkan pada game Petualangan Si Tole sudah sesuai dengan kategori sangat layak untuk diimplementasikan.



Gambar 10. Hasil Validasi Materi dan Soal

Validasi *Bug* atau Kesalahan Game




Uji bug atau kesalahan game sangat penting dilakukan dengan tujuan meminimalisir kesalahan game sehingga dapat menyebabkan pembelokan makna edukasi. Selain itu juga dapat menghambat game dari hal kecil hingga besar.



Gambar 11. Dokumentasi Validasi Bug atau Kesalahan Game a. SMAN 7 Yogyakarta b. SMAN 5 Yogyakarta c. SMP Ali Maksum

Pengujian bug dilakukan kepada 112 murid (SMAN 7 Yogyakarta 36 murid, SMAN 5 Yogyakarta 50 murid, dan SMP Ali Maksum 26 murid) dari 3 sekolah yang berbeda. Pemilihan sekolah mitra untuk pengujian bug atau kesalahan didasarkan oleh potensi (108 dari 112 murid pernah dan aktif memainkan game Roblox) dan fasilitas yang memadai dalam pengujian (tersedianya jaringan internet dan gadget). Hasil dari pengujian bug sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi *Bug* atau Kesalahan Game

| No | Sebelum | Setelah | Penjelasan |
|----|---|---|--|
| 1 |  |  | Item cat di <i>anchor</i> sehingga jika pemain memegang cat akan terperangkap di tengah dan tidak bisa jalan. Penyelesaiannya dengan menonaktifkan <i>anchor</i> di item tersebut. |
| 2 |  |  | Baju teman-teman Tole terkadang hilang. Penyelesaiannya menuliskan kode untuk memastikan agar baju tidak hilang. |
| 3 |  |  | Kamera player menghadap ke belakang. Penyelesaiannya dengan menulis kode agar kamera menghadap ke depan. |
| 4 |  |  | Pemain bisa melewati batasan area untuk dialog selanjutnya tanpa harus menyelesaikan dialog sebelumnya. Penyelesaiannya dengan memberikan tembok transparan sebelum dialog selesai. |
| 5 |  |  | Kabel generator bisa di tarik ke tempat yang tidak bisa di jangkau. Penyelesaiannya dengan menulis kode untuk mengatur posisi kabel sehingga saat kabel dilepas maka akan kembali ke posisi awal. |
| 6 |  |  | Teman-teman Tole terkadang tidak bisa bergerak atau berhenti di satu tempat saja. Penyelesaiannya dengan memberikan garis haluan untuk membantu teman-teman Tole lewat. |

Berdasarkan tabel 1 per tanggal 22 Agustus 2025 terlihat adanya 6 bug/kesalahan dalam proses pembuatan game dan penyelesaian dari masalah tersebut. Setelah mengetahui hasil pengujian bug/kesalahan, proses selanjutnya adalah memperbaiki bug/kesalahan dari game

Petualangan Si Tole tersebut sebelum diimplementasikan kepada sekolah mitra.

Validasi Kelayakan Game

Validasi kelayakan game dilakukan setelah materi, soal, dan bug atau kesalahan pada game sudah terstandarisasi oleh masing-masing ahli. Validasi ini berfokus pada kepraktisan dalam

menggunakan game, kemudahan dalam penyampaian materi yang disampaikan, dan visualisasi dari game tersebut.



Gambar 12. Dokumentasi Validasi Kelayakan Game di Balai Tekkomdik D.I. Yogyakarta

Game Petualangan Si Tole telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh kepala bagian pengembang media pembelajaran BTKP DIY. Hasil validasi kelayakan game Petualangan Si Tole sebagai berikut:

Dari gambar 13, didapatkan nilai kelayakan game sebesar 83%. Ini menunjukkan game Petualangan Si Tole sudah sesuai dengan kategori layak untuk diimplementasikan. Namun masih terdapat beberapa komentar yang perlu diperbaiki. Setelah proses perbaikan media diujikan kembali dan mendapatkan nilai sebesar

100% dengan kategori sangat layak diimplementasikan.

Analisis Awal Fenomena Sosial Moderasi dan Toleransi Beragama

Fenomena sosial tentang moderasi dan toleransi beragama sangat dekat dengan kehidupan kita. Fenomena ini terjadi mulai dari sekolah, kantor, sampai di lingkungan masyarakat. Hal ini bisa dilihat dari sudut positif maupun negatif. Berikut merupakan beberapa kasus intoleransi:



Gambar 13. Hasil Validasi Kelayakan Game

Tabel 2. Data Fenomena Awal Moderasi dan Toleransi Beragama

| Sekolah Mitra | Temuan Utama |
|---------------|---|
| SMP AY | Siswa masih menunjukkan sikap tertutup dan belum menunjukkan sikap terbuka terhadap perbedaan yang ada |
| SMA BTN | Seorang siswi pindahan diduga disindir oleh guru karena tak menggunakan hijab, justru siswi itu pindah ke sekolah tersebut karena di paksa berhijab saat bersekolah di sekolah sebelumnya |
| SMP JB | Seorang siswa mendapatkan perlakuan buruk dari teman-temannya dikarenakan berbeda agama. |

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa fenomena intoleransi dan sikap membedakan masih sering ditemukan di sekolah mitra. Di SMP AY, beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya sikap keterbukaan dan kurang mampu berbaur dengan perbedaan yang ada. Kasus di SMA BTN menunjukkan adanya tuntutan atau paksaan terhadap siswa yang tidak menggunakan hijab, hal ini menunjukkan kurangnya sikap tidak menghormati pendapat dan pilihan orang lain. Sementara, di SMP JB ditemukan perlakuan tidak baik dengan teman yang berbeda agama. Fenomena-fenomena tersebut menunjukkan bahwa kurangnya sikap toleransi pada peserta didik, sehingga diperlukan upaya untuk menanamkan sikap toleransi beragama.

Analisis Pemahaman Awal Moderasi dan Toleransi Beragama

Analisis pemahaman awal moderasi dan toleransi beragama dilakukan untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman awal murid di setiap sekolah mitra. Sampel dalam penelitian ini adalah murid SMP AY (Islam), SMP JB (Non Islam), dan SMA BTN (Umum). Berikut grafik uji kemampuan awal:



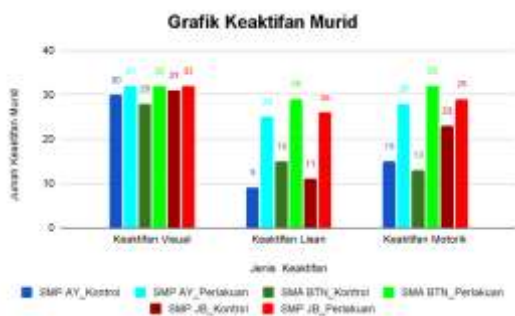
Gambar 15. Hasil Uji Pemahaman Awal Moderasi dan Toleransi

Dari gambar 16, nilai terendah dalam pre test adalah 30 dan nilai tertinggi 80. Pada sekolah mitra memiliki rata-rata pretest sebagai berikut SMP AY adalah 54,38 (kelas kontrol) dan 54,69 (kelas perlakuan), SMP JB adalah 60,31(kelas kontrol) dan 60,94 (kelas perlakuan), SMP BTN adalah 69,38 (kelas kontrol) dan 69,06 (kelas perlakuan). Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap kelas pada semua sekolah mitra memiliki rata-rata pemahaman awal yang sama yaitu dibawah 70 (cukup) dan memiliki kategori yang rendah (Permendikbud, 2024).

Berdasarkan data rata-rata setiap sekolah terlihat potensi pola yang terjadi pada tiga sekolah mitra tersebut. SMP AY memiliki rata-rata pemahaman awal paling rendah (tergambar dari garis tren biru), SMP JB memiliki rata-rata pemahaman awal tengah (tergambar dari garis tren merah), dan SMA BTN memiliki nilai rata-rata awal paling tinggi (tergambar dari garis hijau). Hasil tersebut memiliki potensi doktrin setiap sekolah dan mayoritas agama yang ada Indonesia, hal ini sesuai dengan penelitian (Rivaldy., N, Encep S., & Rijal F., 2024).

Analisis Keaktifan Murid

Pada proses implementasi, murid kelas kontrol akan belajar dengan media konvensional sedangkan murid pada kelas perlakuan menggunakan media game Petualangan Si Tole. Berikut merupakan hasil keaktifan murid saat implementasi:



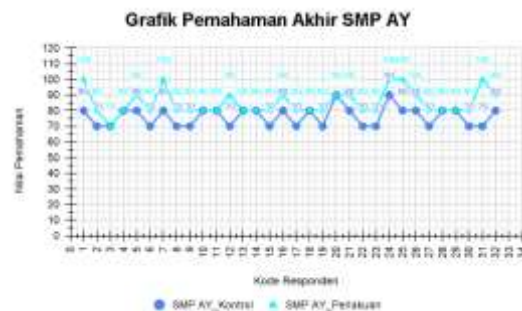
Gambar 16. Grafik Keaktifan Murid

Berdasarkan penelitian Prasetyo, A. D., & Abduh, M tahun 2021 kategori keaktifan murid yang diamati ada 4 yaitu keaktifan visual, lisan, motorik, dan menulis. Namun pada gambar 17 kategori keaktifan motorik tidak ditampilkan karena hasil setiap kelas berjumlah sama yaitu 32 murid aktif menulis. Hasil keaktifan murid menunjukan bahwa seluruh kelas perlakuan memiliki jumlah keaktifan murid lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu tanda bahwa permainan Petualangan Si Tole lebih diminati dan berpotensi lebih efektif dalam

transfer ilmu tentang moderasi dan toleransi beragama.

Analisis Pemahaman Akhir Moderasi dan Toleransi Beragama

Analisis pemahaman akhir dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman murid tentang moderasi dan toleransi beragama. Hasil tersebut berguna untuk merepresentasikan keefektifan media game Petualangan Si Tole. Berikut merupakan hasil analisis pemahaman akhir media game Petualangan Si Tole:



Gambar 17. Grafik Pemahaman Akhir SMP AY

Dari gambar 17, diketahui pada kelas perlakuan nilai terendah dalam analisis pemahaman akhir adalah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 85. Untuk kelas kontrol didapatkan nilai terendah dan tertinggi adalah 70 dan 90 dengan nilai rata-rata 76,25. Jumlah murid yang tuntas pada kelas perlakuan sebanyak 31 dari 32 murid, sedangkan jumlah murid yang tuntas pada kelas kontrol sebanyak 18 dari 32 murid. Ha ini menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan game Petualangan Si Tole memiliki nilai pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole. Kelas yang menggunakan game Petualangan Si Tole mendapatkan nilai N-Gain sebesar 67% dengan kategori mendekati tinggi, sedangkan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole nilai N-Gain sebesar 47% dengan kategori sedang.



Gambar 18. Grafik Pemahaman Akhir SMA BTN

Dari gambar 18, diketahui pada kelas perlakuan nilai terendah dalam analisis pemahaman akhir adalah 80 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 88,44. Untuk kelas kontrol didapatkan nilai terendah dan tertinggi adalah 70 dan 90 dengan nilai rata-rata 78,44. Jumlah murid yang tuntas pada kelas perlakuan sebanyak 32 dari 32 murid, sedangkan jumlah murid yang tuntas pada kelas kontrol sebanyak 22 dari 32 murid. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan game Petualangan Si Tole memiliki nilai pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole. Kelas yang menggunakan game Petualangan Si Tole mendapatkan nilai N-Gain sebesar 62% dengan kategori mendekati tinggi, sedangkan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole nilai N-Gain sebesar 29% dengan kategori sedang.



Gambar 19. Grafik Pemahaman Akhir SMP JB

Dari gambar 19, diketahui pada kelas perlakuan nilai terendah dalam analisis pemahaman akhir adalah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 87,5. Untuk kelas kontrol didapatkan nilai terendah dan tertinggi adalah 70 dan 90 dengan nilai rata-rata 77,81. Jumlah murid yang tuntas pada kelas perlakuan sebanyak 31 dari 32 murid, sedangkan jumlah murid yang tuntas pada kelas kontrol sebanyak 20 dari 32 murid. Hal ini menunjukkan bahwa

peserta didik yang menggunakan game Petualangan Si Tole memiliki nilai pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole. Kelas yang menggunakan game Petualangan Si Tole mendapatkan nilai N-Gain sebesar 68% dengan kategori mendekati tinggi, sedangkan yang tidak menggunakan game Petualangan Si Tole nilai N-Gain sebesar 44% dengan kategori sedang.

Berdasarkan gambar 21, didapatkan hasil perbandingan nilai rata-rata pemahaman akhir pada setiap sekolah mitra SMP AY, SMA BTN, dan SMP JB secara berurut yaitu 85,00; 88,44; dan 87,50. Hasil ini menunjukkan nilai berkisar dekat yang mengakibatkan tidak adanya pola khusus seperti pada grafik analisis pemahaman awal, artinya ada potensi permainan Petualangan Si Tole efektif dalam meningkatkan pemahaman murid tanpa terpengaruh kondisi internal maupun eksternal sekolah.



Gambar 20. Grafik Gabungan Pemahaman Akhir Sekolah Mitra

Analisis Hasil Fenomena Sosial Moderasi dan Toleransi Beragama

Setelah permainan Petualangan Si Tole diimplementasikan perlu diamati perubahan tingkah laku murid dalam hal moderasi dan toleransi beragama. Berikut merupakan lembar observasi fenomena akhir moderasi dan toleransi beragama:

Tabel 3. Data Fenomena Akhir Moderasi dan Toleransi Beragama

| Sekolah Mitra | Temuan Utama |
|---------------|--|
| SMP AY | Siswa menunjukkan sikap lebih terbuka dan dapat menciptakan hubungan baik dengan teman yang berbeda agama. |
| SMA BTN | Siswa menunjukkan sikap saling menghargai keputusan satu sama lain. |
| SMP JB | Siswa menunjukkan sikap positif dalam berdiskusi tentang pentingnya menghargai perbedaan. |

Berdasarkan hasil pengamatan fenomena akhir moderasi dan toleransi beragama. Terlihat adanya perubahan perilaku pada peserta didik

setelah menerapkan media game Petualangan Si Tole. Pada SMP AY didapatkan sikap yang lebih terbuka dan juga bisa menciptakan hubungan

baik tanpa memandang perbedaan. Sementara itu, di SMA BTN diperoleh hasil yaitu sikap saling menghargai keputusan dan pendapat satu sama lain tanpa membedakan. Di SMP JB siswa menunjukkan sikap positif dan juga dapat menghargai perbedaan yang ada. Secara keseluruhan, hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa media game Petualangan Si Tole ini berperan efektif dalam menumbuhkan sikap dan nilai-nilai moderasi beragama, seperti toleransi, saling membantu, dan saling menghargai satu sama lain.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Game Petualangan Si Tole dikembangkan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, perancangan materi alur cerita dan soal dilakukan dengan diskusi. Tahap kedua, validasi materi (91%, sangat layak) dan soal (88%, sangat layak) yang dilakukan oleh tim Bidang Layanan Umat Kemenag Kota Yogyakarta dan Kepala Kantor Kemenag Kanwil D.I. Yogyakarta. Validasi bug atau kesalahan game dilakukan kepada 112 murid (SMAN 7 Yogyakarta 36 murid, SMAN 5 Yogyakarta 50 murid, dan SMP Ali Maksum 26 murid). Tahap ketiga, validasi kelayakan game Petualangan Si Tole mendapat nilai awal (83%, layak) kemudian diperbaiki dan mendapatkan nilai akhir (100%, sangat layak). Hasil pengujian tersebut diharapkan dapat menjadikan game Petualangan Si Tole optimal dalam meningkatkan moderasi beragama dan toleransi beragama pada murid Yogyakarta

Game Petualangan Si Tole efektif dalam mendorong pemahaman dan penghargaan terhadap keberagaman agama. Dalam hasil uji pemahaman murid tentang moderasi dan toleransi beragama kelas perlakuan mendapatkan nilai N-Gain sebesar (67% pada SMP AY), (62% pada SMA BTN), dan (68% pada SMP JB). Sedangkan hasil uji pemahaman murid tentang moderasi dan toleransi beragama kelas kontrol mendapatkan nilai N-Gain sebesar (47% pada SMP AY), (29% pada SMA BTN), dan (44% pada SMP JB). Pada analisis keaktifan murid didapatkan hasil kelas perlakuan lebih aktif dalam 3 aspek (keaktifan visual, lisan, dan motorik), sedangkan pada aspek keaktifan menulis hasilnya sama. Hasil observasi didapatkan murid pada kelas perlakuan lebih memahami arti fenomena moderasi dan toleransi beragama yang tercermin dari turunnya tindakan intoleransi di ruang belajar.

Saran

Bagian akhir cerita game Petualangan Si Tole masih terdapat kesan menggantung,

sehingga perlu diberikan closing pada akhir cerita game. Dalam penelitian tersebut, jumlah sampel sekolah ditingkatkan pada pemetaan wilayah dan basis sekolahnya agar hasil dari penelitian dapat mewakili wilayah dan basis agama yang diakui negara Indonesia.

Daftar Pustaka

- Alinata RH., Marsudi M. (2023). Pemanfaatan Roblox sebagai Media Promosi Sekolah Metaverse SMP Negeri 3 Sumenep. *Indonesian Jurnal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1). <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1011>
- Alinata RH., Marsudi M. (2023). Pemanfaatan Roblox sebagai Media Promosi Sekolah Metaverse SMP Negeri 3 Sumenep. *Indonesian Jurnal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1). <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1011>
- Berbasis Android dengan Menerapkan Metode Gamification. Diakses 28 April 2025 dari <https://jurnal.uns.ac.id/ijai/article/view/94482>
- Dotutinggi, M., Zeas, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh pemanfaatan game edukasi Wordwall pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran siswa di sekolah. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(2), 363-368.
- Florencine, C. (2023). Gara-gara Beragama Kristen, Anak SD Dibully. Diakses pada 21 Januari 2025 dari <https://gerakanpis.id/>
- Florencine, C. (2023). Gara-gara Beragama Kristen, Anak SD Dibully. Diakses pada 21 Januari 2025 dari <https://gerakanpis.id/>
- JANAH, A. M. ., HIDAYATI, A. U. ., & MAULIDIN, S. . (2024). PENGARUH PEMAHAMAN MODERASI BERAGAMA TERHADAP PEMBENTUKAN SIKAP TOLERANSI SISWA SMK WALISONGO SEMARANG. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(2), 42-50. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4133>
- JANAH, A. M. ., HIDAYATI, A. U. ., & MAULIDIN, S. . (2024). PENGARUH PEMAHAMAN MODERASI BERAGAMA TERHADAP PEMBENTUKAN SIKAP TOLERANSI SISWA SMK WALISONGO SEMARANG. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 4(2), 42-50. <https://doi.org/10.51878/vocational.v4i2.4133>

- Kementerian Agama RI. (2019). Moderasi Beragama. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI. https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/upload/files/MODERASI_BERAGAMA.pdf
- Kementerian Agama RI. (2019). Moderasi Beragama. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI. https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/upload/files/MODERASI_BERAGAMA.pdf
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Satuan Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementrian Agama Kota Yogyakarta. (2025). Tempat Ibadah. Diakses 16 Januari 2025 dari <https://www.kemenagkotajogja.org/tempat-ibadah/>
- Kementrian Agama Kota Yogyakarta. (2025). Tempat Ibadah. Diakses 16 Januari 2025 dari <https://www.kemenagkotajogja.org/tempat-ibadah/>
- Khaerul Khamzah, Jeki Kuswanto, Rifda Faticha Alfa Aziza, Arvin Claudy Frobenius (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA. Diakses 29 April 2025 dari <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/joism/article/view/1942?utm>
- M Sidik Sisdiyanto (2024). Pentingnya Moderasi Beragama Bagi Pelajar Lintas Negara. Diakses 30 April 2025 dari <https://kemenag.go.id/kolom/pentingnya-moderasi-beragama-bagi-pelajar-lintas-negara-g9ybE>
- MUI Sumatera Selatan. (2022). Moderasi Beragama, Bersatu Dalam Keragaman. Diakses 16 Januari 2025 dari <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/43190>
- MUI Sumatera Selatan. (2022). Moderasi Beragama, Bersatu Dalam Keragaman. Diakses 16 Januari 2025 dari <https://mirror.mui.or.id/mui-provinsi/43190>
- Mukhibat, M., Nurhidayati Istiqomah, A., & Hidayah, N. . (2023). Pendidikan Moderasi Beragama di Indonesia (Wacana dan Kebijakan). Southeast Asian Journal of Islamic Education Management, 4(1), 73-88. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v4i1.133>
- Mukhibat, M., Nurhidayati Istiqomah, A., & Hidayah, N. . (2023). Pendidikan Moderasi Beragama di Indonesia (Wacana dan Kebijakan). Southeast Asian Journal of Islamic Education Management, 4(1), 73-88. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v4i1.133>
- Nina Atmasari. Harian Jogja. (2016). TOLERANSI BERAGAMA : Keberagaman Agama dan Budaya di DIY Jadi Percontohan. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2016/08/21/512/746352/toleransi-beragama-keberagaman-agama-dan-budaya-di-diy-jadi-percontohan>
- Nina Atmasari. Harian Jogja. (2016). TOLERANSI BERAGAMA : Keberagaman Agama dan Budaya di DIY Jadi Percontohan. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2016/08/21/512/746352/toleransi-beragama-keberagaman-agama-dan-budaya-di-diy-jadi-percontohan>
- Nurul Afni, Yola Permata Bunda (2024). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini Portal Informasi Indonesia. (2023). Agama. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://indonesia.go.id/profil/agama>
- Portal Informasi Indonesia. (2023). Agama. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://indonesia.go.id/profil/agama>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. Jurnal basicedu, 5(4), 1717-1724.
- Ray Albian Prakasa, Puji Rahayu Ningsih, Prita Dellia (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Unity Pada Materi
- Rivaldy, Nurdin, Encep Syarifudin, & Rijal Firdaos. (2024). Doktrin Sekolah Islam Terpadu Melalui Bina Pribadi Islami Dalam Membangun Karakter. SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 282-304. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.119>
- Setyagama, dkk. (2021). Interaksi sosial antar etnis Tionghoa, Banjar, dan Jawa (studi multikultur pada masyarakat Kelurahan Kampungdalem Kabupaten Tulungagung). Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1(12). <https://doi.org/10.17977/um063v1i12p1277-1286>
- Setyagama, dkk. (2021). Interaksi sosial antar etnis Tionghoa, Banjar, dan Jawa (studi

- multikultur pada masyarakat Kelurahan Kampungdalem Kabupaten Tulungagung). Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1(12). <https://doi.org/10.17977/um063v1i12p1277-1286>
- Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Diakses 28 April 2025 dari <https://journal.trunojoyo.ac.id/jedumatic/article/download/24779/9338>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P., Jamil, M., Nawawi, M., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Journal on Education, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P., Jamil, M., Nawawi, M., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Journal on Education, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Universitas Islam Riau. (2023). Memutus Intoleransi, Radikalisme, dan Terorisme yang Ekstrimisme Di Lingkungan Pendidikan. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://uir.ac.id/memutus-intoleransi-radikalisme-dan-terorisme-yang-ekstremisme-di-lingkungan-pendidikan.html>
- Universitas Islam Riau. (2023). Memutus Intoleransi, Radikalisme, dan Terorisme yang Ekstrimisme Di Lingkungan Pendidikan. Diakses pada 16 Januari 2025 dari <https://uir.ac.id/memutus-intoleransi-radikalisme-dan-terorisme-yang-ekstremisme-di-lingkungan-pendidikan.html>