



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ULAR TANGGA DIGITAL TENTANG MODERASI BERAGAMA DI MAN 2 BANJARNEGARA

Ridlo Pramono

Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara, Jawa Tengah, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 09 Januari 2023
Direvisi 13 Januari 2023
Revisi diterima 20 Januari 2023

Kata Kunci:

Game Ular Tangga Digital,
Moderasi Beragama,
Pengembangan Media.

*Digital Snakes and Ladders
Game, Media Development,
Religious Moderation.*

ABSTRAK

Indonesia sebagai negara dengan keragaman agama berpotensi menimbulkan konflik antar agama. Sebagai upaya untuk menjawab persoalan tersebut. Moderasi beragama telah digagas oleh pemerintah dengan menerbitkan SK Dirjenpendis No 7272 tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Moderasi Beragama pada Pendidikan Islam. Untuk meningkatkan pemahaman tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara diperlukan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah ular tangga digital yaitu MAN2GAMES. Aplikasi ini bersifat edukatif dan *open source* yang dirancang dengan algoritma dan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat aplikasi MAN2GAMES adalah Java Script, JQuery, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheet) dan beberapa file mp3 untuk music node nya, library, berserta *image* nya. Selain bahasa pemrograman, aplikasi editor juga dibutuhkan, yaitu Visual Studio Code untuk editor *Source Code*. Hasil uji media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara menunjukkan hasil kriteria sangat layak pada uji ahli media dan uji ahli materi pada tahap dua. Untuk hasil uji ketertarikan pada peserta didik juga menunjukkan kriteria sangat menarik.

ABSTRACT

Indonesia as a country with religious diversity has the potential to cause conflicts between religions. As an effort to answer the problem. Religious moderation has been initiated by the government by issuing the Decree of the Director General of Education No. 7272 of 2019 concerning Guidelines for the Implementation of Religious Moderation in Islamic Education. To increase understanding of religious moderation in MAN 2 Banjarnegara, learning media is needed. One of the learning media developed is a digital snakes and ladders, namely MAN2GAMES. The app is educational and *open source* designed with algorithms and programming languages. The programming languages used in creating the MAN2GAMES application are Java Script, JQuery, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheet) and several mp3 files for the music node, library, and *images*. In addition to programming languages, an editor application is also needed, namely Visual Studio Code for the *Source Code* editor. The results of the digital snakes and ladders game learning media test on religious moderation at MAN 2 Banjarnegara showed that the criteria results were very feasible in the media expert test and the material expert test in stage two.

For the results of the interest test in learners also showed very interesting criteria.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Ridlo Pramono
Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara
Jl. Letnan Jenderal Suprpto 95A, Banjarnegara, Jawa Tengah, Indonesia
Ridlo_permana@gmail.com

How to Cite: Pramono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital tentang Moderasi Beragama di MAN 2 Banjarnegara. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 2(1). 97-104. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i1.197>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdiri dari banyak agama. Kebebasan rakyat dalam menganutnya dijamin oleh konstitusi dan dituangkan dalam Undang Undang Dasar 1945 Pasal 29 Ayat 2 yang berbunyi “Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.” Pada praktiknya, perbedaan dalam memahami dan menjalankan ajaran-ajaran agama tersebut kadang terdapat gesekan atau konflik baik antar pemeluk agama yang sama maupun berbeda. Hal ini membutuhkan sebuah sikap dan tindakan nyata untuk menghindari konflik semakin berkembang dan berlarut-larut.

Moderasi beragama hadir di tengah-tengah masyarakat sebagai upaya untuk menjawab persoalan tersebut. Moderasi beragama sebagai sebuah cara pandang bahwa ajaran agama ini dipahami dan diamalkan dengan tidak ekstrem, baik ekstrem kanan yaitu pemahaman agama yang sangat kaku maupun ekstrem kiri yaitu pemahaman agama yang sangat liberal (Massoweang, 2021). Moderasi beragama telah digagas oleh pemerintah dengan menerbitkan peraturan yang menyangkut hal tersebut. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam melalui Keputusan Dirjen No 7272 tahun 2019 telah menerbitkan Pedoman Implementasi Moderasi Beragama pada Pendidikan Islam (Ramdhani et al., n.d.). Madrasah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berada di bawah naungannya juga terlibat aktif dalam membangun pondasi moderasi beragama bagi seluruh warganya tanpa terkecuali. Sebagai lembaga pendidikan, madrasah mempunyai peran sentral dalam memberikan pelajaran keagamaan, bukan hanya tentang bagaimana praktiknya dalam kehidupan tetapi pemahaman yang baik dan benar tentang ajaran agama tersebut juga penting untuk disampaikan agar tidak salah dan keliru dalam memahaminya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) moderasi diartikan sebagai pengurangan kekerasan atau penghindaran keekstreman (Depdikbud, 1995). Dalam bahasa Inggris, kata ini sama dengan '*moderation*' yang dimaknai *standard* (biasa), *core* (inti), *non-alignet* (tidak berpihak), dan *average* (rata-rata) (Sutrisno, 2019). Pada rujukan lain, M. Fahmi dan Zainuri yang dikutip oleh Abdul Kadir Massoweang, menjelaskan bahwa moderasi beragama diartikan sebagai sebuah cara pandang dalam beragama yang moderat. Ajaran agama ini dipahami dan diamalkan dengan tidak ekstrem, baik ekstrem kanan yaitu pemahaman agama yang sangat kaku maupun ekstrem kiri yaitu pemahaman agama yang sangat liberal (Massoweang, 2021). Moderasi juga bisa diartikan sebagai satu sikap keadilan tanpa kekerasan, karena apabila menggunakan sikap kekerasan hanya akan timbul masalah baru (Zakaria, 2022). Moderasi beragama dalam islam di kenal dengan istilah "*Wasathiyah Al-Islam*" dan dipopulerkan oleh para pemikir dari Universitas Al-Azhar Mesir, seperti Muhammad Rasyid Ridla (wafat 1935 M.) dan Mahmud Syaltut (wafat 1963 M.). Istilah *wasathiyah* tersebut merujuk kata *wasath* yang terdapat dalam Al-Qur'an dan berarti moderasi. Secara bahasa, *wasath* (وسط) dalam bahasa Arab mengandung arti "Tengah", "Pertengahan", "Tempat yang berada di titik tengah antara dua sisi yang sama jaraknya" (Ramdhani et al., n.d.). Dari pengertian yang sudah dijelaskan, dapat kita simpulkan bahwa moderasi beragama adalah sebuah sikap atau cara pandang dalam beragama yang adil, tengah-tengah, tidak ekstrem kanan maupun kiri. Melalui moderasi beragama ini, tujuannya dapat menghindarkan dari tindak kekerasan karena pemahaman agama yang salah.

Materi moderasi beragama seringkali hanya diberikan melalui metode ceramah (kekurangan metode ceramah) dan keterlibatan peserta didik kurang maksimal karena cenderung pasif. Hal tersebut membutuhkan metode tertentu untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh dan utuh dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam menanamkan pengetahuan tentang moderasi beragama ini. Perkembangan teknologi mendorong kita semua beralih ke dunia digital yang serba terhubung dengan internet di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi digital ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Menurut Karimah, permainan ular tangga menyenangkan bagi siswa sebagai media pembelajaran (Karimah et al., 2014).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Ular Tangga Digital tentang Moderasi Beragama di MAN 2 Banjarnegara" sebagai upaya memberikan solusi pembelajaran moderasi beragama bagi peserta didik yang mudah, menyenangkan, dan bisa diakses oleh siapa saja. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara? (2)

Bagaimana hasil uji media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara?

METODOLOGI

Menurut Borg dan Gall yang dikutip oleh Sugiono langkah-langkah penelitian ini (Sugiono,2021) adalah: melakukan analisis kebutuhan, mengumpulkan informasi atau data, mengembangkan model, memvalidasi model, merevisi model, menguji coba, merevisi model, menguji coba lebih luas, merevisi model akhir, dan memasarkan produk. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R & D). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik MAN 2 Banjarnegara dengan sampel kelas XI MIPA 1 diambil dengan teknik *purpose sampling* yaitu pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1, hasil angket peserta didik, ahli media dan isi, serta hasil tes peserta didik tentang moderasi beragama. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April – Mei 2022 bertempat di MAN 2 Banjarnegara. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini meliputi angket validasi dari ahli media dan materi serta angket peserta didik, tes untuk mengetahui apakah ada perubahan dari sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan membuat kisi-kisi instrument dan angket validasi yang terdiri dari: angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket validasi peserta didik.

Penelitian ini menggunakan skala likert untuk menganalisis data dengan kriteria kelayakan:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

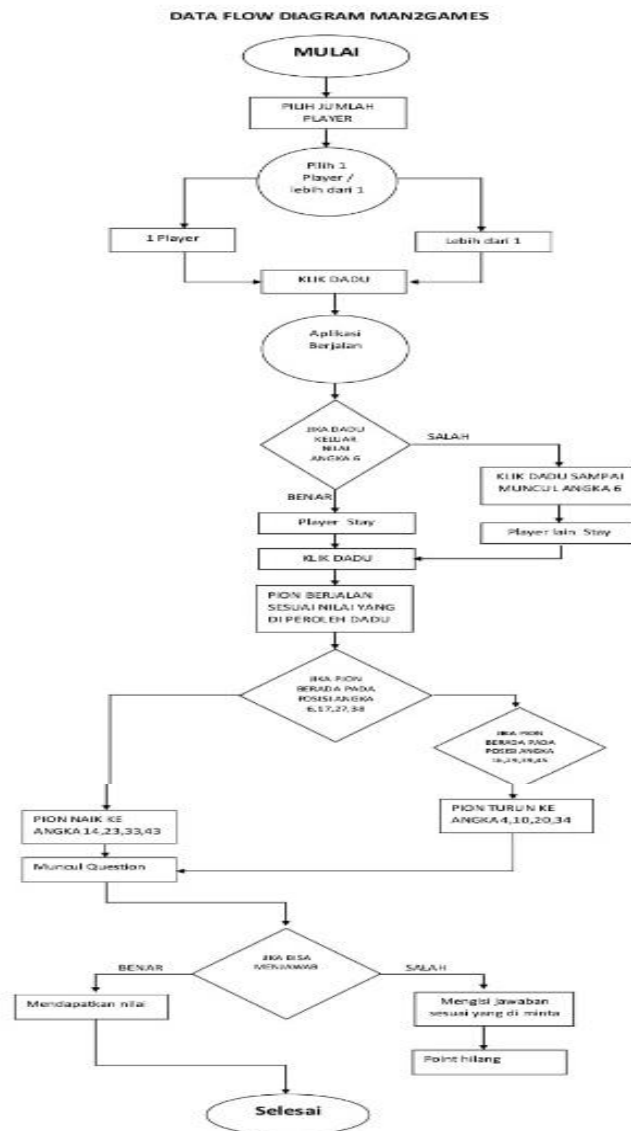
No	Skor rata-rata (%)	Kriteria
1.	0% - 25%	Tidak layak
2	26% - 50%	Kurang layak
3.	51% - 75%	Layak
4.	76% - 100%	Sangat layak

Media pembelajaran ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara yang dikembangkan bernama MAN2GAMES yang bersifat edukatif dan *open source*. Dirancang dengan algoritma dan bahasa pemrograman adalah Java Script, JQuery, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Casecading Style Sheet) dan beberapa file mp3 untuk music node nya, library, berserta *image* nya. Selain bahasa pemograman, aplikasi editor juga dibutuhkan, yaitu Visual Studio Code untuk editor *Source Code*. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

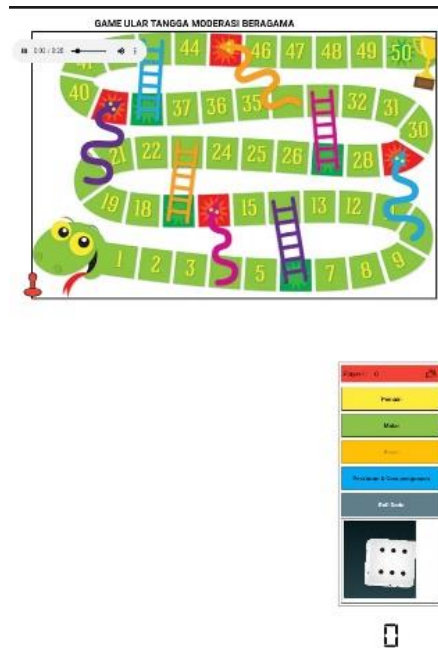
Produk ini bernama MAN2GAMES yang merupakan aplikasi game yang bersifat edukatif dan *open source* artinya aplikasi ini dapat dikembangkan oleh siapapun tanpa harus membayar

lisensi. Tahap-tahap yang dilakukan dalam mengembangkan game ini adalah sebagai berikut: (1) Memilih bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman akan mewakili pikiran kita untuk membuat perintah ke mesin, sehingga mesin akan melakukan serangkaian instruksi yang disebut *source code* pada aplikasi. Dalam aplikasi ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java script, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Casecading Style Sheet). (2) Menentukan konsep dari ular tangga kapan dimulai dan berakhir dalam aplikasi yang dibangun dan membuat DFD (*data flow diagram*) atau alur berjalannya aplikasi, dan isi dari aplikasi tersebut.



Gambar 1. Bagan *flow chart* media ular tangga digital

(3) File-file yang sudah disusun pada DFD dan aksesoris seperti file mp3 untuk music node, library, beserta *image* kemudian di *build* menggunakan file Apk agar terbaca di android sebagai sebuah aplikasi. (4) Aplikasi ini kemudian di edit menggunakan Visual Studio Code. Gambar 1 menunjukkan tampilan utama aplikasi game ular tangga digital



Gambar 2. Tampilan layar utama game ular tangga digital

Berdasarkan hasil uji media tahap pertama yang telah dilakukan oleh peneliti menghasilkan presentase sebesar 81,25 % untuk validator ahli I dan validator II sebesar 73,75% dengan total presentase rata-rata uji ahli media sebesar 77.5 %. Menurut skala likert, media ini memiliki kriteria sangat layak. Pada uji tahap kedua menghasilkan presentase validator ahli I sebesar 87,5 % untuk validator ahli I dan validator II sebesar 73,75% dengan total presentase rata-rata uji ahli media sebesar 80,62%. Berdasarkan skala likert, media ini memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui jika ada kenaikan presentase dari tahap pertama ke tahap kedua yaitu sebesar 3,12%. Sedangkan untuk kriteria tidak ada perubahan dari tahap pertama maupun tahap kedua, yaitu tetap dengan kriteria sangat layak.

Untuk uji materi tahap pertama menghasilkan presentase sebesar 70,83% untuk validator ahli I dan validator II sebesar 59,72% dengan total presentase rata-rata uji ahli materi sebesar 65,27%. Menurut skala likert, media ini memiliki kriteria layak. Tahap kedua menghasilkan presentase validator ahli I sebesar 81,94 % dan validator II sebesar 80,55% dengan total presentase rata-rata uji ahli materi sebesar 81,24%. Menurut skala likert, media ini memiliki kriteria sangat layak. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan presentase dari tahap pertama ke tahap kedua yaitu sebesar 16,67%. Untuk kriteria kelayakan terdapat perubahan dari tahap pertama ke tahap kedua yaitu dari layak menjadi sangat layak. Untuk hasil uji ketertarikan peserta didik yang berjumlah 40 orang menghasilkan skor total sebanyak 2898 dari skor maksimal 3600. Jika dihitung dalam bentuk presentasi, jumlah tersebut menunjukkan angka 80,50%. Berdasarkan skala likert media ini memiliki kriteria sangat menarik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara yang dikembangkan bernama MAN2GAMES. Aplikasi ini bersifat edukatif dan *open source* yang dirancang dengan algoritma dan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat aplikasi MAN2GAMES adalah Java Script, JQuery, HTML (HyperText Markup Language), CSS (Casecading Style Sheet) dan beberapa file mp3 untuk music node nya, library, berserta *image* nya. Selain bahasa pemograman, aplikasi editor juga dibutuhkan, yaitu Visual Studio Code untuk editor *Source Code*. Untuk hasil uji media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara menunjukkan hasil kriteria sangat layak pada uji ahli media dan uji ahli materi pada tahap dua. Untuk hasil uji ketertarikan pada peserta didik juga menunjukkan kriteria sangat menarik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar penggunaan media pembelajaran ini bisa diperluas skalanya, tidak hanya dilingkup kelas tapi juga lingkup madrasah. Selain itu, pengembangan media pembelajaran game ular tangga digital ini agar tetap dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran yang membangun agar semakin menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini tentunya akan mendukung tercapainya pemahaman tentang moderasi beragama yang menyeluruh dan terwujud dalam perilaku sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONSEP FOTOSINTESIS. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/176006/peraturan-menag-no-18-tahun-2020>
- Karimah, R. F., Supurwoko, S., & ... (2014). Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII. *Jurnal Pendidikan* <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/3728>
- Mardhani, A. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI *Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. https://eprints.uny.ac.id/52258/1/13803241044_SKRIPSI_APRILIA_WAHYU_MARDHANI.pdf
- Massoweang, A. K. (2021). *Moderasi Beragama dalam Lektur Keagamaan Islam di Kawasan Timur Indonesia*. Center for Open Science. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3uar5>
- Nugroho, A.P.,Raharjo, T.,dan Wahyuningsi, D.(2013) Pengembangan Media Pembelajaran Fisi Menggunakan Media Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi

Gaya.Jurnal Pendidikan Fisika.Vol. 1 No. 1. 13.

- Permatasari, A.N. (2014). The Effectiveness of Using Snakes and Ladders Games to Improve Student's Speaking Ability for Seven Graders in MTSN. Mojosari. Retain, Vol. 01 No. (1). Safei, M. (2011). Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya) Cet I; Makassar: Alauddin University Press.
- Ramdhani, M. A., Sapdi, R. M., Zain, M., Wahid, A., & ... (n.d.). Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-nilai Islam. *Cendikia.Kemenag.Go.Id*.
https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_28-09-2021_6152761cdc6c1.pdf
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/234752920.pdf>
- Sugiono, (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, E. (2019). Aktualisasi Moderasi Beragama di Lembaga Pendidikan. Jurnal Bimas Islam.
- Zakaria, M. H. (2022). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI MODERASI BERAGAMA DI SEKOLAH (PENELITIAN DI SMAN 1 BANDUNG). *Online Thesis*. <https://tesis.riset-iaid.net/index.php/tesis/article/view/150>