

Sifabella Boardgame: Inovasi Mengupas Stigma Intoleransi Guna Merekonstruksi Hegemoni Moderasi Beragama

Ari Zayusman¹, Ahmad Rivauzi²

arizayusman17@gmail.com¹, ahmadrivauzi@fis.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

ARTICLE INFO

Article history:

Received, August 12th 2024

Revised, August 19th 2024

Accepted, August 20th 2024

Keywords:

Intolerance, Religious

Moderation, Sifabella

Boardgames

Clonflict of Interest:

None

Funding:

None

ABSTRACT

This research is based on the phenomenon of intolerant attitudes that occur at the high school level in Padang City. The aim of this research is to provide an overview of the indications of the stigma of intolerance that occurs at the high school level in Padang City through the media of Sifabella Boardgames and to find the right way to minimize the stigma of intolerance through religious moderation. The population in this research is SMA Don Bosco, SMAN 10 Padang, SMKN 2 Padang, and MAN 2 Padang. The method used is a mix-method with a concurrent embedded model. This method combines explorative qualitative and quasi-experimental quantitative methods. Research data was obtained through interviews and direct observation as primary data and through pretest-posttest questionnaires as secondary data. Primary data is analyzed through data reduction, data presentation, and verification. Meanwhile, secondary data was processed using the paired sample T-test. The results of the research showed that 15% of research subjects were not assertive in dealing with problems, 22% of research subjects tended to be self-centered, 30% of research subjects misperceived other religions, and 18% of research subjects still did not understand self-awareness and the importance of self-reflection. The results of the paired sample T-test show that there is a significant influence on the differences in treatment given with a sign value (2-tailed) < 0.05.

Corresponding Author: Ari Zayusman, Department Islamic Education Faculty of Social Science Universitas Negeri Padang, Indonesia, Email arizayusman17@gmail.com, Phone Number Author: 085263665873



Copyright©2024, Author(s)

1. Pendahuluan

Masalah intoleransi merupakan salah satu dari tiga dosa besar dunia pendidikan yang paling gencar terjadi pada siswa sekolah menengah atas (Handajani, A., Hasan, N., & Christiani, T. K., 2019). Salah satu bentuk intoleran pada siswa yakni intoleransi terhadap keberagaman agama berdasarkan ketidaktahuan dan stereotip yang tidak akurat mengenai kelompok yang berbeda, serta ketakutan dan rasa tidak

aman terhadap perubahan (Truna, D. S., & Zakaria, T., 2021). Hasil penelitian Pusat Pengkajian Islam dan Masyarakat (PPIM) UIN Syarif Hidayatullah menunjukkan bahwa 43,88% dari 1.859 pelajar SMA yang menjadi responden penelitian ini cenderung mendukung tindakan intoleran dan 6,56% mendukung paham radikal keagamaan (PPIM-UIN, 2017).

Masalah intoleransi menurut studi yang dilakukan Suyanto dkk (2019) dari FISIP Universitas Airlangga menemukan sikap dan perilaku intoleransi di berbagai sekolah telah berkembang dalam skala yang cukup besar. Sekolah tidak hanya menjadi tempat bagi pelajar untuk belajar dan menuntut ilmu demi masa depannya, tetapi juga menjadi ruang infiltrasi pengaruh buruk dalam pergaulan sosial terhadap sesama pelajar yang menimbulkan stigma intoleransi di sekolah (Aniqoh, 2021).

Pendiri jaringan Gusdurian, Alissa Wahid pada tahun 2021 menilai penyebab intoleransi beragama di sekolah adalah praktik mayoritas yang dianggap paling benar. Praktik keagamaan eksklusif semacam itu diformalkan. Jika tidak dilakukan tindakan apa pun, situasi pendidikan akan mengkhawatirkan. Selain itu, masyarakat di lembaga pendidikan juga mempertegas konflik antara nasionalisme dan agama.

Terkhusus di Kota Padang, masalah intoleransi beragama yang paling disorot dalam dunia pendidikan yakni “pemaksaan” pemakaian jilbab terhadap siswi non-muslim di SMKN 2 Padang (Berlin, A.M., 2021) serta banyaknya sistem pilah pilih teman berdasar pada keyakinan menjadikan hal ini suatu isu yang harus dibahas dalam bingkai moderasi beragama (Zainal, 2018).

Moderasi beragama merupakan hal yang sangat penting sebagai upaya menjaga kerukunan dan toleransi antar umat beragama, serta mempromosikan pemahaman yang inklusif, terbuka, dan dialogis terhadap perbedaan agama (Syahri, A., 2022). Moderasi beragama pada siswa dapat dipahami sebagai cara pandang, sikap, dan perilaku siswa yang selalu mengambil posisi di tengah-tengah, selalu bertindak adil, dan tidak ekstrem dalam beragama (Tim Penyusun Kementerian Agama RI, 2019).

Moderasi beragama memiliki empat indikator penting, yaitu; 1) komitmen kebangsaan; 2) toleransi; 3) anti kekerasan; dan 4) akomodatif terhadap kebudayaan lokal (Tim Penyusun Kementerian Agama RI, 2019; Junaedi, 2019). Selain itu, Hilmy (dikutip oleh Futaqi, 2018: 523) menyatakan bahwa konsep moderasi beragama memiliki karakteristik penting di antaranya: 1) ideologi tanpa kekerasan dalam memahami agama; 2) mengadopsi cara hidup modern dengan semua turunannya, termasuk sains dan teknologi, hak asasi manusia, dan sejenisnya; 3) penggunaan cara berpikir rasional; 4) pendekatan kontekstual dalam memahami agama; dan 5) pendekatan dalam psiko-sosial. Kelima karakteristik ini kemudian dapat dirangkum menjadi beberapa karakteristik lain seperti, harmoni, toleransi, pendekatan melalui psikologis, dan kerja sama antar kelompok agama dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan.

Dalam lingkungan pendidikan, kita tidak bisa menafikan adanya pergaulan, baik dengan kelompoknya sendiri atau dengan kelompok lain yang kadang berbeda agama atau keyakinan. Dengan fakta demikian sudah seharusnya lingkungan pendidikan berusaha untuk saling memunculkan kedamaian, ketenteraman dalam bingkai moderasi beragama sehingga kestabilan sosial dan gesekan-gesekan ideologi antar siswa berbeda agama tidak akan terjadi (Abror, 2020).

Berdasarkan konteks moderasi beragama yang dijelaskan oleh indikator-indikator di atas, maka sangat penting untuk memberikan pemahaman moderasi beragama ini pada siswa. Namun dalam pengenalan dan penanaman konsep moderasi beragama pada siswa tingkat menengah atas dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya perlu diedukasikan melalui konsep media kreatif yang unik dan inovatif guna memudahkan siswa dalam memaknai moderasi beragama yang kompleks (Arifin, Z., & Bakhril, A. 2019).

Media *Sifabella Boardgame*, dapat berperan dalam mempromosikan nilai-nilai tersebut dalam lingkungan pendidikan. Media *Sifabella Boardgame* sebagai media pembelajaran akan mengintegrasikan indikator dan karakteristik penting dari moderasi beragama dalam konsep dan model yang unik guna mengidentifikasi apa saja stigma intoleran yang ada pada siswa dan upaya meminimalisirnya melalui pembelajaran moderasi beragama. Oleh karena itu, penelitian ini akan menelusuri bagaimana media *Sifabella Boardgame* dapat digunakan secara efektif untuk menelisik stigma intoleran pada siswa serta pengaruhnya dalam merekonstruksi hegemoni moderasi beragama pada siswa.

2. Tinjauan Pustaka

Inovasi dapat didefinisikan sebagai ide atau metode yang dianggap baru oleh kelompok atau individu tertentu (Udin Syaefudin, 2014). Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, yang bertujuan untuk menciptakan perubahan perilaku yang positif. Interaksi tersebut melibatkan dua aspek, yaitu interaksi internal dan eksternal, yang berasal dari lingkungan pembelajaran. Tugas utama seorang guru adalah menciptakan lingkungan yang dapat mendukung perubahan perilaku peserta didik (E. Mulyasa, 2004).

Dalam konteks pembelajaran, inovasi mengacu pada perubahan baru dan berbeda dari sebelumnya, yang sengaja dilakukan untuk meningkatkan kompetensi dan mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Suryosubroto, 2010). Kehadiran inovasi dalam konteks ini sangat terkait dengan kepemimpinan, di mana seorang pemimpin yang memiliki keinginan untuk mengubah situasi menjadi lebih baik akan mendorong munculnya inovasi dalam pembelajaran (Dewi Salma Prawiradilaga, 2012).

Dengan kata lain, inovasi pembelajaran adalah upaya sadar untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Inovasi ini dapat melibatkan pengenalan metode baru, penggunaan teknologi, atau pengembangan pendekatan yang lebih kreatif. Inovasi-inovasi ini dapat dilihat sebagai respons terhadap dinamika perubahan dalam dunia pendidikan, serta sebagai langkah proaktif menuju pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

Media dalam konteks pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa di lingkungan sekolah dan madrasah (Prawoto, 1998). Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi (Arif S. Sarmidar, 1993). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "pembelajaran" dipahami sebagai upaya atau latihan untuk memperoleh pengetahuan (Muhammad Ali, 2006).

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses perubahan manusia menuju keadaan yang lebih baik. Oemar Hamalik (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran, yang sebelumnya dikenal sebagai "pengajaran", melibatkan kombinasi unsur manusia, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya tentang penyampaian pengetahuan, tetapi juga tentang menciptakan perubahan positif pada siswa.

Mukhtar (2003) memberikan definisi literal bahwa media secara harfiah berarti perantara atau fasilitator dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. M. Suyanto (2003) dalam bukunya "Multimedia untuk Meningkatkan Daya Saing" menyatakan bahwa media pembelajaran melibatkan penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), dengan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna untuk menavigasi, berinteraksi, menciptakan, dan berkomunikasi. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berperan sebagai perantara dalam proses penyampaian pesan atau informasi dalam konteks pembelajaran.

Media kreatif adalah media visual yang mengandung elemen instruksional. Anderson, seperti yang dikutip oleh Nuryana (2009), mengelompokkan media instruksional menjadi beberapa jenis. Kelompok media audio mencakup kaset audio (gulungan atau kaset), pelat audio, dan radio (rekaman siaran). Media cetak meliputi buku teks terprogram, buku panduan/manual, dan buku tugas. Media audio-cetak mencakup buku pelatihan dengan kaset, gambar/poster dengan audio. Proyektor visual diam melibatkan film slide dan seri film dengan pesan verbal. Sedangkan proyektor audiovisual diam mencakup film rangka dengan suara dan seri film bersuara. Media visual bergerak melibatkan film diam dengan judul (*caption*), sementara proyektor visual bergerak dengan audio mencakup film bersuara, video/VCD/DVD. Jenis media lainnya termasuk objek nyata, mock-up, dan media berbasis komputer seperti CAI dan CMI (Sadiman, Raharjo, Haryono, dan Harjito, 2006:17).

Fungsi dari media pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar, memungkinkan pemahaman siswa lebih cepat, memberikan variasi dalam metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan, meningkatkan aktivitas siswa saat belajar dengan cara mendemonstrasikan, mengamati, dan bertindak. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Boardgame adalah bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan sejumlah objek yang ditempatkan dan dipertukarkan sesuai dengan aturan tertentu, di atas permukaan yang ditandai atau berbentuk papan. Jenis *boardgame* sangat beragam dan terus berkembang, dengan aturan permainan yang dapat bervariasi dari yang sederhana hingga yang rinci dan kompleks. Saat ini, konsep dasar *boardgame* juga digunakan dalam pembuatan beberapa permainan populer pada perangkat komputer dan gadget (Istianto, 2013).

Menurut data dari situs resmi *Board Game Geek (BGG)*, yang merupakan basis data permainan papan dan kartu di seluruh dunia, terdapat lebih dari 75.000 judul permainan papan dan kartu. Situs tersebut juga mengkategorikan 51 jenis mekanik permainan berdasarkan data yang tersedia. Mekanik permainan adalah kerangka kerja yang menentukan bagaimana suatu permainan dapat berjalan atau dimainkan,

sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa permainan papan dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran moderasi beragama.

Moderasi beragama harus dipahami sebagai sikap beragama yang menyeimbangkan antara praktik beragama sendiri dan menghormati praktik keagamaan orang lain yang memiliki keyakinan berbeda (Muslim, dkk., 2019). Keseimbangan ini penting untuk menghindari sikap ekstrem, fanatik, dan revolusioner dalam praktik beragama. Konsep moderasi beragama dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek, yaitu:

1. Komitmen Nasional: Terutama terkait dengan penerimaan Pancasila sebagai ideologi negara.
2. Toleransi: Sikap yang memberikan ruang dan tidak mengganggu hak orang lain untuk mengekspresikan keyakinan mereka.
3. Anti-Kekerasan: Penolakan terhadap penggunaan kekerasan sebagai bentuk ekspresi keyakinan.
4. Mengakomodasi Budaya Lokal: Menjaga dan melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari praktik keagamaan (Kementerian Agama, 2019).

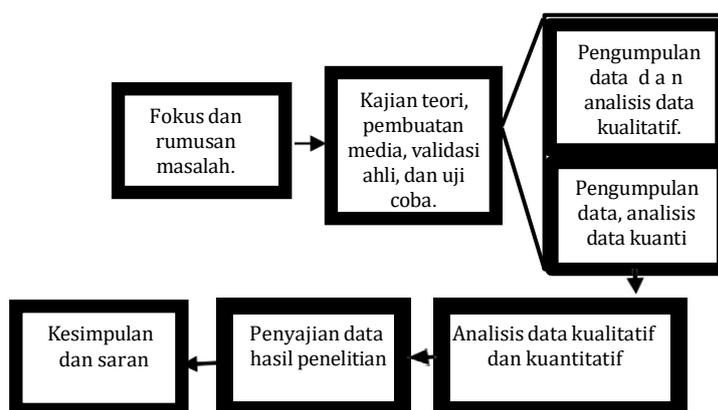
Sikap seimbang ini, yang melibatkan moderasi beragama, diperlukan untuk menjaga keseimbangan dan melindungi diri dari intoleransi. Moderasi beragama ditempatkan di tengah, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dalam praktik keagamaan (Purwanto, 2019).

3. Metode

Penelitian ini menggunakan *mix method* atau dinamakan penelitian campuran. Dimana penulis ingin mengidentifikasi apa saja stigma intoleran pada siswa melalui media *Sifabella Boardgame* serta mengukur pengaruh media dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai moderasi beragama. Media *Sifabella Boardgames* ini dikonsepsikan dan didesain dengan beberapa tahapan yang panjang hingga menjadi media yang dinyatakan valid oleh ahli untuk diujicobakan di sekolah sasaran penelitian. Sekolah sasaran dalam penelitian ini yakni SMA Don Bosco (sekolah heterogen di Kota Padang), SMAN 10 Padang (sekolah unggulan di Kota Padang), SMKN 2 Padang (sekolah yang pernah viral akan isu intoleran tahun 2021) dan MAN 2 Padang (sekolah Homogen di Kota Padang).

Penelitian ini menggunakan model *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang). Metode kombinasi model atau desain *concurrent embedded* adalah metode penelitian yang menggabungkan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan cara mencampur kedua metode tersebut secara tidak seimbang (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, metode kualitatif merupakan metode primer karena bobotnya lebih tinggi, dan metode kuantitatif merupakan metode sekunder.

Berikut langkah-langkah penelitian kombinasi model *concurrent embedded* dapat dilihat melalui Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Metode Penelitian Kombinasi Model *Concurrent Embedded*

Metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif eksploratif. Creswell (2014) menjelaskan penelitian kualitatif eksploratif adalah suatu pendekatan yang berupaya mengeksplorasi dan memahami makna-makna yang dibuat oleh individu atau kelompok dalam menanggapi permasalahan sosial atau kemanusiaan yang ada. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui wawancara dan observasi yang berbasis pada saat uji coba media *Sifabella Boardgame*.

Adapun metode penelitian kuantitatif yang dipakai adalah eksperimen quasi berbasis *one grup pretest-posttest design* dengan teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* yaitu kelompok diambil secara acak dan dibandingkan pemahaman moderasi beragama sebelum dan setelah diberi perlakuan melalui angket. Selain itu, jenis penelitian yang dipakai adalah empirik dengan alat ukur yang jelas yaitu skala *likert* (Supriyanto, A., dkk., 2017). Adapun data yang didapat nantinya bersifat numerik dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan aplikasi SPSS.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui langkah-langkah menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013) terdiri:

1. Reduksi Data (*data reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila perlu.

2. Penyajian Data (*data display*)

Setelah data direduksi langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data bisa dilakukan dengan uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya, sedangkan data kuantitatif dalam perhitungan statistik.

3. Verifikasi (*conclusion drawing*)

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil dari wawancara, observasi dan hasil uji coba media *Sifabella Boardgames* dan dirangkum dalam kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

Kata *sifabella* merupakan suatu istilah baru dalam bahasa Indonesia yang saat ini gencar dijadikan nama untuk anak perempuan. Arti dari kata *sifabella* ini tersendiri ialah jalan menuju penghidupan yang tentram, merdeka, bahagia dan sempurna. Hal ini sejalan dengan moderasi beragama yang menginginkan masyarakat dapat hidup rukun dan damai dalam bingkai perbedaan (Rohman. D.A, 2021). Dengan demikian, *sifabella* sangat cocok untuk dijadikan nama suatu media yang dapat mengintegrasikan makna dari moderasi beragama, salah satunya adalah *boardgames*.

Boardgames merupakan media permainan yang salah satu lembarannya adalah persegi dengan model permainan di atas papan atau lantai yang dimainkan secara bersama (Gamayanto, I., dkk, 2023). *Boardgames* mengajarkan pada pemain berbagai perspektif tergantung dari tujuan permainannya.

Sifabella Boardgames merupakan media permainan yang unik dan kreatif dengan konsep *experiential learning* dan *game based learning* yang mana permainan ini didesain dengan memberikan *experience* kepada para pemainnya melalui dinamika permainan yang telah dikonsepsi serta memiliki makna filosofis khusus dalam memberikan pemahaman terkait makna dari moderasi beragama. Tingkat kesulitan permainan ini diatur dengan kemungkinan persentase untuk menang hanya 40%. Hal ini dilakukan karena menurut Allport (dalam Alwisol, 2004:273) menegaskan bahwa: "kepribadian merupakan organisasi dinamik dalam sistem psikofisik individu yang menentukan penyesuaiannya yang unik dengan lingkungannya". Dari pernyataan ini dapat diketahui bahwa pengaruh lingkungan sangat besar terhadap kepribadian, sehingga perancangan sistem dinamika yang cukup rumit ini akan efektif dalam mengidentifikasi stigma intoleransi yang ada pada siswa.

Adapun dalam hal konten permainan, media *Sifabella Boardgames* dikembangkan dari empat indikator penting dalam moderasi beragama yang bersumber dari Tim Penyusun Kementerian Agama RI tahun 2019, yakni 1) komitmen kebangsaan; 2) toleransi; 3) anti kekerasan; dan 4) akomodatif terhadap kebudayaan lokal. Selain itu dalam menciptakan sistem permainan *Sifabella Boardgames*, pengembangan sistem permainan diadopsi dari beberapa *boardgames* yang ada seperti *UNO*, *Domino*, *Galaxy Obscurio* dan *Eco Card*. Kemudian, sistem ini dikolaborasikan dalam media *Sifabella Boardgames* dengan melakukan *rough sketch*, *comprehensive lay*, *prototype*, dan *final design* (Mujizatullah, M., 2021).

Hasil final dari *brainstorming* media *Sifabella Boardgames* menghasilkan media dengan konsep, desain, dan sistem permainan yang unik yang belum pernah ada sebelumnya guna menelisik stigma intoleransi dan merekonstruksi hegemoni moderasi beragama.

Berikut hasil final dari *brainstorming* media *Sifabella Boardgames* :



Gambar 2. Desain Player Card

1. Player Card

Player card merupakan representasi dari nilai komitmen akan kebangsaan dan akomodatif terhadap kebudayaan lokal. Kartu ini merupakan kartu pegangan bagi setiap pemain yang melambangkan 7 pulau besar yang ada di Indonesia. Nantinya pemain akan bertanggungjawab dalam menjaga kartunya agar tidak kena demagog maupun hal lainnya, sehingga dari kartu ini akan terlihat *self awareness* dari setiap pemain.

2. Religion System Card

Religion system card merupakan representasi dari toleransi beragama. Kartu ini berperan sebagai *boardgame* dalam permainan yang terdiri dari 40 kartu dengan model penyusunannya mengacu pada jumlah pemain serta disusun dengan menyamakan logo (akidah) atau warna (toleransi) agar *boardgame* menjadi lebih bervariasi. Disini akan terlihat bagaimana hubungan antar agama serta bagaimana persepsi pemain terhadap agama-agama lain.

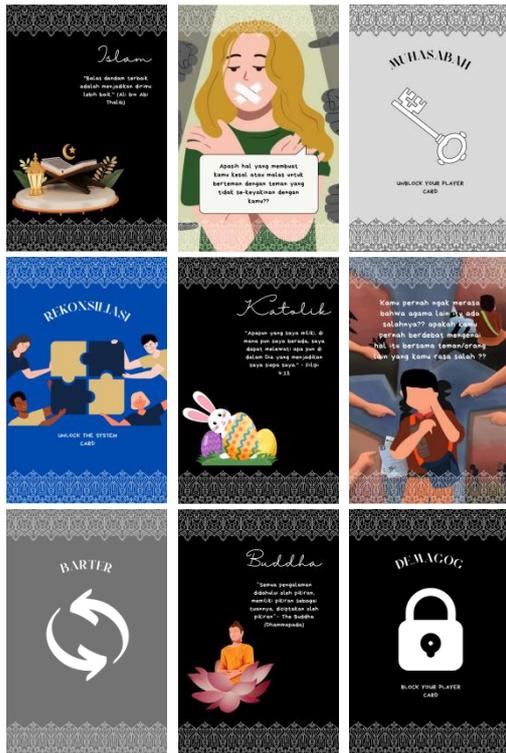


Gambar 3. Religion System Card



3. Icon Card

Icon card merupakan inti dari permainan. Pemain harus mengumpulkan *icon* agama yang mengandung nilai kebaikan tiap



Gambar 4. Icon Card

agama. Jumlah *icon* yang dikumpulkan sebanyak misi yang tertera pada *player card* dan berdasarkan susunan *religion system card*. Namun dalam mengumpulkannya terdapat beberapa tantangan dan rintangan yang nantinya akan menimbulkan dinamika dalam kelompok. Kartu ini terdiri dari 160 kartu yang nantinya akan terlihat bagaimana sikap *asertif*, *gratitude*, *prosocial behavior*, persepsi, dan *self control* para pemain. Dengan hal ini, kita dapat melihat stigma intoleransi yang ada pada para pemain dengan maksimal (Pratisti, W. D., & Yuwono, S. 2018).

Setelah merampungkan semua konsep, desain, dan sistem permainan, selanjutnya penulis juga mendesain website sebagai panduan permainan berbasis *google sites* yang dapat diakses pada [https://s.id/Sifabella boardgame](https://s.id/Sifabella_boardgame) guna memudahkan pemain dalam memahami permainan (Nisa, K. M., Harsan, S. S., Elysia, N. N., & Yumna, Z. A., 2022). Kemudian dilakukan validasi media secara langsung bersama dosen ahli di berbagai bidang serta guru SMA dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi media secara langsung bersama dosen ahli dan guru SMA

No	Validator	Jumlah Soal	Hasil Validasi				Persentase
			SC (100)	C (75)	TC (50)	STC (25)	
1.	Ahli media	14	10	4			92,85%
2.	Ahli pendidikan	16	14	2			96,87%
3.	Ahli studi agama	11	7	4			90,90%
4.	Ahli psikologi	10	7	3			92,5%
5.	Ahli sosiologi	16	10	6			90,62%
6.	Ahli IT	13	11	2			96,15%
7.	Guru SMA	19	2	16	1		76,31%
Skor Validasi Media <i>Sifabella Boardgames</i>							90,88%

Berdasarkan hasil uji validasi media secara langsung, maka media *Sifabella Boardgames* dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan pada sekolah sasaran penelitian dengan skor validasi 90,88%. Setelah dinyatakan valid, langkah selanjutnya penulis menyusun angket *pretest-posttest* yang instrumennya mengacu pada angket toleransi beragama oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) IAIN Bukittinggi tahun 2019 sebanyak 55 soal menggunakan skala *likert*. Tabel 2 menampilkan hasil uji normalitas angket sebelum disebar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Usmadi, U., 2020).

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes Angket SMA Don Bosco	.133	26	.200*	.950	26	.236
Tes Angket SMAN 10	.129	26	.200*	.931	26	.068
Tes Angket SMKN 2	.109	26	.200*	.950	26	.232
Tes Angket MAN 2	.136	26	.200*	.929	26	.063

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai residual berdistribusi normal. Hal ini terbukti dari nilai *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai Sig.> 0,05. Maka setelah angket dinyatakan normal, selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian validitas diperlukan guna mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuisisioner yang digunakan dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden (Novikasari, I., 2016). Uji ini dilakukan kepada 152 siswa yang tersebar di SMA Don Bosco, SMAN 10 Padang, SMKN 2 Padang, dan MAN 2 Padang dengan jumlah soal yang di ujikan sebanyak 55 soal dengan pilihan berbasis pada skala *likert*, yaitu (SL, SR, KD, JR, TP). Hasil analisis dari uji validitas, 37 soal dinyatakan valid dan 18 soal dinyatakan gugur dikarenakan hasil $r_{hitung} < r_{table}$ sebesar 0,159 dengan signifikasi 5%.

Adapun dalam uji reliabilitas, dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dengan menguji 37 soal yang dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas ini sangat diperlukan untuk melihat konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan dari waktu ke waktu (Ghozali, 2006).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	37

Hasil analisis yang diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0.770. Berdasarkan nilai koefisien ini, dapat dinyatakan bahwa instrumen angket sangat reliabel karena memiliki nilai koefisien. $> 0,6$ (Dhamayanti et al., 2018).

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan reliabel, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk memastikan bahwa varian dari dua kelompok sampel yang dibandingkan adalah sama, uji ini menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 29* dengan dasar pengambilan keputusan yakni, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka sebaran data homogen dan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka sebaran data tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Posttest	Based on Mean	3.789	1	58	.056
	Based on Median	2.142	1	58	.149
	Based on Median and with adjusted df	2.142	1	49.639	.150
	Based on trimmed mean	3.259	1	58	.076

ANOVA

Nilai Posttest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	256.267	1	256.267	2.928	.092
Within Groups	5075.667	58	87.511		
Total	5331.933	59			

Berdasarkan hasil uji data homogenitas, dapat disimpulkan bahwa Data terbukti berasal dari varian atau dua kelompok sampel yang sama dibandingkan dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian media *Sifabella Boardgames* dan angket sudah layak untuk digunakan dan diujicobakan di sekolah sasaran, yaitu SMA Don Bosco, SMAN 10 Padang, SMKN 2 Padang, dan MAN 2 Padang.

1) SMA Don Bosco Padang (M_1)

SMA Don Bosco Padang (M_1) merupakan sekolah swasta berbasis pengajaran Katolik di bawah Yayasan Prayoga. Pemilihan M_1 sebagai subjek penelitian adalah mewakili sekolah heterogen di Kota Padang. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah dua kelas, yakni kelas XI.F3 dan XI.F4 pada mapel agama Katolik dan kelas agama Islam yang digabungkan menjadi satu kelas dengan jumlah siswa

sebanyak 66 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 setelah diperoleh izin dari yayasan pada tanggal 20 September 2023. Dari sekolah ini, peneliti ingin mengetahui secara tepat bagaimana hubungan antar agama di sekolah ini berlangsung serta apakah ada indikasi stigma intoleransi yang terjadi pada siswa mengingat lingkungan sekolah yang heterogen. Selain itu penulis juga mengukur pemahaman moderasi beragama M_1 melalui angket *pretest-postest* guna melihat pengaruh media *Sifabella Boardgames* dalam merekonstruksi hegemoni moderasi beragama siswa di M_1 .

Setelah diperoleh hasil angket, analisis data wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mengetahui valid tidaknya data yang diperoleh. Berikut adalah rangkuman dari riset yang dilakukan.

Tabel 4. Triangulasi dari Hasil Uji Angket, Wawancara dan Observasi terhadap (M_1)

Hasil <i>pretest-postest</i>	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Nilai total pretest: 3392	Siswa di sekolah ini sangat terbuka akan	10 siswa cenderung non asertif
Nilai total posttest: 4520	perbedaan, namun masih ada diantara	5 siswa cenderung ego 20 siswa cenderung
Jumlah sampel: 66 siswa	mereka belum memahami batasan dari	salah persepsi 12 siswa belum
Selisih : 1.128	pergaulan beda agama.	merefleksikan diri
Total kenaikan semua sekolah: 4026		
Rata rata : 28,02%		
Kesimpulan : SMA Don Bosco hanya perlu sedikit mengedukasikan tentang bagaimana batasan hubungan antar agama serta persepsi akan agama lain pada siswa. Adapun perilaku yang terlihat saat permainan masih menunjukkan batas aman karna jika dipersentasekan tidak ada satupun yang pointnya melebihi 30%. Namun indikasi yang terlihat mungkin juga harus menjadi perhatian agar tidak memunculkan sikap intoleran di sekolah. Kemudian media ini juga berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa akan moderasi beragama dengan kenaikan nilai sebesar 28.02%.		

2) SMAN 10 Padang (M_2)

SMAN 10 Padang (M_2) merupakan sekolah negeri unggulan di Kota Padang. Pemilihan M_2 sebagai subjek penelitian adalah mewakili sekolah Unggul di Kota Padang. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah satu kelas, yakni kelas XII MIPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 setelah diperoleh izin dari sekolah pada tanggal 20 September 2023. Dari sekolah ini, peneliti ingin mengetahui secara tepat bagaimana hubungan antar agama di sekolah ini serta apakah ada indikasi stigma

intoleransi yang terjadi pada siswa mengingat lingkungan sekolah yang memiliki tingkat persaingan yang ketat. Selain itu penulis juga mengukur pemahaman moderasi beragama M_2 melalui angket *pretest-posttest* guna melihat pengaruh media *Sifabella Boardgames* dalam merekonstruksi hegemoni moderasi beragama siswa di M_2 .

Setelah diperoleh hasil uji coba, analisis data wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mengetahui valid tidaknya data yang diperoleh. Berikut adalah rangkuman dari riset yang dilakukan.

Tabel 5. Triangulasi dari Hasil Uji Angket, Wawancara dan Observasi terhadap (M_2)

Hasil <i>pretest-posttest</i>	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Nilai total pretest: 816	Siswa minoritas disini	5 siswa cenderung non
Nilai total posttest: 1803	tidak merasakan adanya intoleransi beragama,	asertif
Jumlah sampel: 30 siswa	namun mereka cenderung lebih suka	5 siswa cenderung ego
Selisih : 987	menyendiri karena	8 siswa cenderung salah persepsi
Total kenaikan semua sekolah: 4026	nyaman dengan zona nyamannya.	6 siswa belum merefleksikan diri
Rata rata : 24,51%		
Kesimpulan : SMA 10 Padang hanya perlu sedikit memperhatikan siswa yang beda agama agar mereka tidak introvert dalam kelas. Adapun perilaku yang terlihat saat permainan masih menunjukkan batas aman karna jika dipersentasekan tidak ada satupun yang pointnya melebihi 30%. Namun indikasi yang terlihat juga harus menjadi perhatian agar tidak memunculkan sikap intoleran di sekolah. Kemudian media ini juga berhasil dalam meningkatkan pemahaman moderasi beragama siswa dengan kenaikan nilai sebesar 24,51%.		

3) SMKN 2 Padang (M_3)

SMKN 2 Padang (M_3) merupakan sekolah kejuruan yang ada di Kota Padang. Pemilihan M_3 sebagai subjek penelitian adalah mewakili sekolah kejuruan serta menjadi salah satu sekolah yang pernah viral akan isu intoleransi pada tahun 2021. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah satu kelas, yakni kelas X Jurusan Pemasaran dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 September 2023 setelah diperoleh izin dari sekolah pada tanggal 22 September 2023. Dari sekolah ini, peneliti ingin mengetahui secara tepat bagaimana hubungan antar agama di sekolah ini serta apakah ada indikasi stigma intoleransi yang masih terjadi pada siswa mengingat sekolah ini pernah tersangkut isu intoleransi tahun 2021. Selain itu penulis juga mengukur pemahaman moderasi beragama M_3 melalui angket *pretest-posttest* guna melihat pengaruh media *Sifabella Boardgames* dalam merekonstruksi hegemoni moderasi beragama siswa di M_3 .

Setelah diperoleh hasil uji coba, analisis data wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mengetahui valid tidaknya data yang diperoleh. Berikut adalah rangkuman dari riset yang dilakukan.

Tabel 6. Triangulasi dari Hasil Uji Angket, Wawancara dan Observasi terhadap (M_3)

Hasil <i>pretest-postest</i>	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Nilai total pretest : 865	Terkait kasus intoleran	4 siswa cenderung non
Nilai total posttest: 1792	yang viral, berdasarkan pernyataan yang di	asertif
Selisih : 927	sampaikan siswa tidak	5 siswa cenderung ego
Total kenaikan semua sekolah : 4026	menunjukkan adanya	8 siswa cenderung salah persepsi
Jumlah sampel 26 siswa	isu intoleran yang terjadi pasca adanya regulasi dalam	5 siswa belum merefleksikan diri
Rata rata kenaikan : 23,02%	peraturan sekolah.	

Kesimpulan : SMK 2 Padang menanggapi dengan baik isu yang pernah melandanya dengan meregulasi peraturan sekolah. Adapun perilaku siswa yang terlihat saat permainan masih menunjukkan batas aman karna jika dipersentasekan tidak ada satupun yang pointnya melebihi 30% . Namun indikasi yang terlihat sekarang perlu dikawal agar tidak terulang kejadian yang sama. Kemudian media ini juga berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa akan moderasi dengan kenaikan nilai sebesar 28.02%.

4) MAN 2 Padang (M_4)

MAN 2 Padang (M_4) merupakan sekolah negeri berbasis pengajaran Islam di bawah naungan Kemenag. Pemilihan M_4 sebagai subjek penelitian adalah mewakili sekolah homogen di Kota Padang. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah satu kelas, yakni kelas XI agama Islam dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 September 2023 setelah diperoleh izin dari sekolah pada tanggal 25 September 2023. Dari sekolah ini, peneliti ingin mengetahui secara tepat bagaimana hubungan antar agama di sekolah ini berlangsung serta apakah ada indikasi stigma intoleransi yang terjadi pada siswa mengingat lingkungan sekolah yang homogen. Selain itu penulis juga mengukur pemahaman moderasi beragama M_4 melalui angket *pretest-postest* guna melihat pengaruh media *Sifabella Boardgames* dalam merekonstruksi hegemoni moderasi beragama siswa M_4 .

Setelah diperoleh hasil uji coba, analisis data wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan perbandingan untuk mengetahui valid tidaknya data yang diperoleh. Berikut adalah rangkuman dari riset yang dilakukan.

Tabel 7. Triangulasi dari Hasil Uji Angket, Wawancara dan Observasi terhadap (M_4)

Hasil <i>pretest-posttest</i>	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
Nilai total pretest : 822	Siswa sangat	5 siswa cenderung non
Nilai total posttest	memahami moderasi	asertif
:1806	beragama dan paham	5 siswa cenderung ego
Selisih : 984	akan hubungan antar	7 siswa cenderung
Total kenaikan semua	agama walaupun jarang	salah persepsi
sekolah : 4026	berinteraksi dengan	6 siswa belum
Jumlah sampel: 30	agama lain.	merefleksikan diri
siswa		
Rata rata: 24,45%		
Kesimpulan : MAN 2 Padang sangat baik dalam memahami hubungan antar lintas agama. Adapun perilaku yang terlihat saat permainan masih menunjukkan batas aman karna jika dipersentasekan tidak ada satupun yang pointnya melebihi 30%. Namun indikasi yang terlihat mungkin juga harus menjadi perhatian agar tidak memunculkan sikap intoleran di sekolah. Kemudian media ini juga berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa akan moderasi dengan nilai sebesar 28.02%.		

Terakhir, penulis melihat pengaruh dari media *Sifabella Boardgames* dengan melakukan uji *Paired Sample T Test* pada *Pretest-Posttest* yang bertujuan untuk melihat pengaruh sebelum dan setelah diberi perlakuan (Wahab, A., 2021).

Tabel 8. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test SMA Don Bosco	51.3939	66	11.62210	1.43058
	Post Test SMA Don Bosco	99.0152	66	8.05843	.99192
Pair 2	Pre Test SMAN 10 Padang	48.1667	30	11.97723	2.18673
	Post Test SMAN 10 Padang	99.8667	30	8.07608	1.47448
Pair 3	Pre Test SMKN 2 Padang	47.8462	26	10.81367	2.12073
	Post Test SMKN 2 Padang	99.1538	26	7.14810	1.40186
Pair 4	Pre Test MAN 2 Padang	48.3667	30	11.95533	2.18273
	PostTest MAN 2 Padang	100.0000	30	8.18746	1.49482

Tabel 9. Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test SMA Don Bosco - Post Test SMA Don Bosco	47.62121	17.75367	2.18533	51.98561	43.25682	21.791	65	.000
Pair 2	Pre Test SMAN 10 Padang - Post Test SMAN 10 Padang	51.70000	17.32280	3.16270	58.16844	45.23156	16.347	29	.000
Pair 3	Pre Test SMKN 2 Padang - Post Test SMKN 2 Padang	51.30769	16.85175	3.30490	58.11426	44.50112	15.525	25	.000
Pair 4	Pre Test MAN 2 Padang - Post Test MAN 2 Padang	51.63333	17.46619	3.18888	58.15532	45.11135	16.192	29	.000

Menurut Wahab, A. (2021) hasil uji *Paired Sample T Test* pada *pretest-postest* dikatakan memiliki pengaruh yang bermakna jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05. Berdasarkan tabel di atas, dapat kita lihat bahwasannya nilai Sign (*2-tailed*) hanya 0.000. Hal Ini menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna terhadap masing masing variabel sebelum dan setelah diberi perlakuan.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat 15% subjek penelitian yang tidak asertif dalam menghadapi permasalahan, 22% subjek penelitian cenderung mementingkan diri sendiri, 30% subjek penelitian salah persepsi terhadap agama lain, 18% subjek penelitian masih belum memahami *self awareness* dan pentingnya refleksi diri. Namun walaupun begitu, hal ini masih tergolong aman karna indikasi

yang ditemukan tidak lebih dari 30%. Adapun hasil uji *paired sample T-test* menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan dengan nilai Sign (2-tailed) < 0,05.

Maka dari hal ini dapat disimpulkan bahwa stigma intoleransi yang ada pada siswa Sekolah Menengah tingkat Atas di Kota Padang masih tergolong aman. Namun indikasi yang ditemukan harus diperhatikan agar tidak memunculkan sikap intoleran di sekolah. Selain itu, media *Sifabella Boardgames* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman moderasi beragama siswa yang terlihat dari adanya kenaikan persentase pemahaman moderasi beragama pada tes *pretest-postest*. Hal ini tentunya menjadi bukti konkret bahwasannya media ini sangat baik dan efektif dalam menelisik stigma intoleransi pada siswa serta mampu merekonstruksi hegemoni moderasi beragama melalui pembelajaran nilai-nilai moderasi beragama di dalamnya.

6. Referensi

- Abror, M. (2020). Moderasi beragama dalam bingkai toleransi. *Rusydiah: Jurnal Pemikiran Islam*, 1(2), 143-155.
- Addams, J., Adorno, T., Allport, G., Anderson, S., Bauer, R., Bell, D., ... & Wright, C. (2004). *Mass communication and American social thought: Key texts, 1919-1968*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Aniqoh, S., Maarif, M. A., & Kartiko, A. (2021). Kreativitas guru Al Qur'an Hadist dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital dalam masa pandemi. *Center of Education Journal (CEJou)*, 2(02), 30-42.
- Arifin, Z., & Bakhril, A. (2019). Nilai moderasi dalam proses pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar Kota Kediri. *Proceedings. Kopertais4.or.id*.
- Berlian, A. M. (2021). Isu intoleransi terhadap siswi non-Muslim SMKN 2 Padang dalam bingkai pemberitaan Republika.co.id (Tesis). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE Publications.
- Damayanti, R., Hanafi, A., & Cahyadi, A. (2018). Pengaruh kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan (studi kasus karyawan non medis RS Islam Siti Khadijah Palembang). *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Terapan*, 15(2), 75-86.
- Futaqi, S. (2018). Konstruksi moderasi Islam (Wasathiyah) dalam kurikulum pendidikan Islam. In *Proceedings of Annual Conference for Muslim Scholars* (No. Series 1, pp. 521-530).
- Ghozali, M. H. I. (2006). Pengaruh teknologi informasi berbasis sumber daya terhadap kinerja perusahaan. *MAKSI*, 6.
- Handajani, A., Hasan, N., & Christiani, T. K. (2019). Kecenderungan intoleransi dan peran pendidikan agama di SMA Negeri Yogyakarta. *Wahana*, 71(2), 73-82.

- Junaedi, E. (2019). Inilah moderasi beragama perspektif Kemenag. *Harmoni*, 18(2), 182-186.
- Mujizatullah, M. (2021). Inovasi pembelajaran moderasi beragama melalui media kreatif pada sekolah umum/madrasah di Kabupaten Bone. *Pusaka*, 9(2), 231-250.
- Nisa, K. M., Harsan, S. S., Elysia, N. N., & Yumna, Z. A. (2022). Rumah MODEM: Inovasi aplikasi sebagai upaya membangun moderasi beragama di MAN 2 Tulungagung. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 1-12.
- Novikasari, I. (2016). *Uji validitas instrumen*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Pasrin, M. A. R. T. I. N. I. A. N. A., Aminulloh, A., & Qorib, F. (2022). Wacana dan konstruksi pemberitaan intoleransi di Metro TV tentang penggunaan jilbab bagi siswi non-Muslim di SMKN 2 Padang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tunggadewi).
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi eksperimen: Konsep, teori, dan aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- PPIM, U. (2017). *Api dalam sekam: Keberagamaan Gen Z-Survei nasional tentang sikap keberagamaan di sekolah dan universitas di Indonesia*. Jakarta.
- Rohman, D. A. (2021). Moderasi beragama dalam bingkai keislaman di Indonesia. *Lekkas*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Supriyanto, A., & Wahyudi, A. (2017). Skala karakter toleransi: Konsep dan operasional aspek kedamaian, menghargai perbedaan dan kesadaran individu. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 61-70.
- Suyanto, B. (2019). *Sosiologi anak*. Kencana.
- Syahri, A. (2022). *Moderasi beragama dalam ruang kelas*. Literasi Nusantara.
- Truna, D. S., & Zakaria, T. (2021). *Prasangka agama dan etnik*. Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Zainal, E. H., & Hamdani, M. F. (2018). Religiusitas, gender dan intoleransi (Studi tentang radikalisme di kalangan perempuan di Kota Medan dan Padang).