

# PENGGUNAAN MOBILE APPS “OUR MODERATE GAME” MEDIA EDUKASI PENINGKATAN TOLERANSI TINJAUAN FILSAFAT ILMU

Zahrotun Nurur Ramadani  
UINProf. K. H Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia  
[zahrotunnururr@gmail.com](mailto:zahrotunnururr@gmail.com)

Iing Ilham Karuniawan  
UINProf. K. H Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia  
[234120600048@mhs.ac.id](mailto:234120600048@mhs.ac.id)

Alief Budiyo  
UINProf. K. H Saifuddin Zuhri, Purwokerto, Indonesia  
[alief@uinsaizu.ac.id](mailto:alief@uinsaizu.ac.id)

**ABSTRACT.** Our Moderate Game (OMG) is an innovative application that integrates game elements with multicultural education objectives to increase tolerance among users, especially teenagers. In the era of technology 5.0, where the development of AI, IoT, and robot technology is in focus, OMG answers these challenges by providing tolerance education through game simulations. This application uses a qualitative method with a case study approach to understand the impact of using OMG on teenagers. Through features such as shop, book, play, and religious information, OMG creates a comprehensive learning experience. The shop feature provides incentives for players to understand and apply the value of tolerance, while the book feature provides in-depth information and detailed explanations. The games in OMG provide interactive experiences, build player character, and offer a sense of achievement. In addition, the religious information feature helps players understand the diversity of religions in Indonesia, increasing tolerance towards others' beliefs. By combining engaging game elements with educational objectives, OMG succeeds in creating an entertaining and educational learning environment. This application is not just entertainment, but also an effective tool in shaping positive attitudes towards differences and maintaining Indonesia's diversity.

**Keywords:** OMG Apps, Educational Media, Tolerance, Philosophy of Science

**Abstrak.** Our Moderate Game (OMG) merupakan aplikasi inovatif yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan multikultural untuk meningkatkan toleransi di kalangan pengguna, khususnya remaja. Dalam era teknologi 5.0, di mana perkembangan AI, IoT, dan teknologi robot menjadi fokus, OMG menjawab tantangan tersebut dengan memberikan edukasi toleransi melalui simulasi permainan. Aplikasi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami dampak penggunaan OMG pada remaja. Melalui fitur-fitur seperti toko, buku, bermain, dan informasi agama, OMG menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif. Fitur toko memberikan insentif bagi pemain untuk memahami dan menerapkan nilai toleransi, sementara fitur buku menyediakan informasi mendalam dan penjelasan rinci. Permainan dalam OMG memberikan pengalaman interaktif, membangun karakter pemain, dan menawarkan rasa prestasi. Selain itu, fitur informasi agama membantu pemain memahami keberagaman agama di Indonesia, meningkatkan toleransi terhadap keyakinan orang lain. Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik dengan tujuan edukatif, OMG berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menghibur dan mendidik. Aplikasi ini bukan hanya hiburan semata, melainkan juga alat efektif dalam membentuk sikap positif terhadap perbedaan dan menjaga keberagaman Indonesia.

**Kata kunci:** Apps OMG, Media Edukasi, Toleransi, Filsafat Ilmu

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menuntut pendidikan untuk melakukan terobosan-terobosan baru agar dapat beradaptasi dengan masa pertumbuhan teknologi dan memberikan pendidikan yang sesuai dengan tujuannya. Memanfaatkan materi pembelajaran secara efektif merupakan salah satu teknik untuk menjamin keberhasilan misi pendidikan.

Berdasarkan data Kementerian Keuangan, Indonesia berada pada era 5.0 yang menekankan pada integrasi teknologi modern seperti AI, IoT, dan teknologi robot dengan pengetahuan manusia.<sup>1</sup> Dengan otomatisasi proses dan pemanfaatan teknologi baru seperti AI dan analisis data, era ini memungkinkan efisiensi dan produksi yang lebih tinggi di berbagai sektor.<sup>2</sup> Kompleksitas teknologi berbasis pengetahuan, digitalisasi, komputasi, dan otomatisasi merupakan ciri-ciri keterampilan abad ke-21.<sup>3</sup> Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk menyediakan media pembelajaran yang terkini dan menarik bagi siswa agar mereka termotivasi untuk membangun dan meningkatkan pemahamannya melalui pendidikan.

Pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi, serta meluasnya penggunaan telepon seluler saat ini, memberikan dampak langsung dan tidak langsung terhadap aktivitas belajar anak.<sup>4</sup> Anak-anak lebih tertarik bermain ponsel dibandingkan membaca buku.<sup>5</sup> Dunia game merupakan lingkungan yang disukai remaja; Selain itu, data menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna game online di Indonesia adalah remaja.<sup>6</sup> Surbakti (2017) menemukan bahwa berbagai penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta game online adalah remaja.<sup>7</sup> OMG sangat menjawab solusi dari permasalahan yang ada.

Pendidikan berupaya mengembangkan manusia yang berwawasan luas dan berkepribadian luhur.<sup>8</sup> Sikap cerdas sangat penting untuk kelangsungan hidup dalam masyarakat sosial; salah satu aspek kebijaksanaan adalah kemampuan untuk menginspirasi toleransi terhadap semua orang. Toleransi merupakan hal yang harus ditanamkan pada setiap manusia, apalagi Indonesia merupakan negara majemuk dengan beragam budaya, suku, ras, agama, dan adat istiadat.<sup>9</sup> Keberagaman ini perlu dijaga untuk menjaga hakikat keberagaman

---

<sup>1</sup> Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 151. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>

<sup>2</sup> Aflisia, N., Ahmad E.Q, N., & Suhartini, A. (2021). The Urgency of Theological Foundations in Islamic Education in the Industry Era 4.0 towards the Society Era 5.0. *International Journal of Education Research and Development*, 1(1), 60–77. <https://doi.org/10.52760/ijerd.v1i1.4>

<sup>3</sup> Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1348–1363. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.392>

<sup>4</sup> Saifullah Aldeia, A., Izazy, N. Q., Aflahah, S., & Libriyanti, Y. (2023). Modernisasi Manajemen Pesantren Menyongsong Era Society 5.0. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 21(1), 17–30. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i1.1287>

<sup>5</sup> Aini, A. D. N., Sulaiman, M. R., & Putra, P. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Game Edukasi Taman Belajar Sebagai Media Pembelajaran Edukatif Anak. 10(2).

<sup>6</sup> Hardiansya, O., & Nasriyanto, E. N. (2023). Pengaruh Usia, Jenis Kelamin dan Intensitas Bermain Gameonline Terhadap Kelelahan Fisik Remaja di Masa Pandemi Covid-19 di Desa Talok Kecamatan Kresek Tangerang. 2(8).

<sup>7</sup> Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>

<sup>8</sup> Nurrohmah, M. R., & Syahid, A. (2020). Tujuan Pendidikan Perspektif Al-Quran dan Pendidikan Barat. *Attractive : Innovative Education Journal*, 2(2), 34. <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.48>

<sup>9</sup> Adi Suwarno, S., & Nur Aeni, I. (2022). Model Implementasi Pendidikan Multikultural (Upaya Membangun Kurikulum Berbasis Moderasi Agama). *At-tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.59106/attahsin.v2i1.57>



dan menjaga ciri khas Indonesia yang harus dilestarikan.<sup>10</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu merangsang pembentukan dan perluasan toleransi dalam diri seseorang sangatlah penting.<sup>11</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran yang mampu merangsang pembentukan dan perluasan toleransi dalam diri seseorang sangatlah penting.<sup>12</sup>

Our Moderate Game (OMG) merupakan aplikasi smartphone yang dikembangkan oleh mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dalam menjawab permasalahan penciptaan media pembelajaran terkini. OMG merupakan karya yang dilahirkan atas dukungan dan upaya menjaga kebhinekaan Indonesia, maka dari itu OMG didirikan untuk mengajarkan pendidikan toleransi melalui games atau permainan.<sup>13</sup>

Pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi, serta meluasnya penggunaan telepon seluler saat ini, memberikan dampak langsung dan tidak langsung terhadap aktivitas belajar anak. Anak-anak lebih tertarik bermain ponsel dibandingkan membaca buku. Dunia game merupakan lingkungan yang sangat populer di kalangan remaja. Surbakti juga menyatakan bahwa remaja merupakan mayoritas pengguna ponsel. OMG benar-benar memberikan solusi terhadap permasalahan saat ini.

Penelitian ini akan mendalami aplikasi Our Moderate Game (OMG), serta ulasan mengenai filosofi ilmunya. Karena penelitian ini belum pernah dibahas sebelumnya, dapat membantu meningkatkan kredibilitas aplikasi dan mengetahui setiap tujuan pendidikan dalam game.

Untuk memperoleh informasi, peneliti melakukan studi kasus dan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan sumber pustaka. Analisis isi digunakan untuk menganalisis data. Menurut Creswell dan Poth, penelitian kualitatif adalah teknik penelitian di mana peneliti memahami makna yang diberikan individu terhadap suatu kejadian dengan mendekatinya melalui pengumpulan dan interpretasi data kualitatif.<sup>14</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Mobile Apps Omg Media Edukasi Peningkatan Toleransi Tinjauan Filsafat Ilmu

Dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam melakukan kajian terhadap penggunaan aplikasi mobile OMG di kalangan remaja di Kabupaten Banyumas, peneliti akan mengambil rumusan masalah yang selanjutnya akan diperjelas dengan data-data yang diperoleh dari tumbuh dan berkembangnya toleransi pada remaja. Dengan menggunakan pendekatan perjalanan virtual, gamer akan bertemu dengan individu-individu dari berbagai agama, etnis, ras, dan budaya di 34 provinsi di Indonesia. Pemain akan didorong untuk melakukan tindakan toleransi dalam permainan OMG. Setiap level permainan akan diatur di

---

<sup>10</sup> Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>

<sup>11</sup> Tao, Z., Yan, P., Zhang, X., Wang, D., Wang, Y., Ma, X., Yang, Y., Liu, X., Chang, X., Sui, P., & Chen, Y. (2022). Physiological Mechanism of Abscisic Acid-Induced Heat-Tolerance Responses to Cultivation Techniques in Wheat and Maize—Review. *Agronomy*, 12(7), 1579. <https://doi.org/10.3390/agronomy12071579>

<sup>12</sup> Winoto, D. E. (2020). The Conception of Intercultural Learning Media and Education. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(7), 111. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i7.1752>

<sup>13</sup> Chakim, S., Fauzi, F., Budiyo, A., Prasetyo, A. R. B., & Solikhah, U. (2023). Increasing religious tolerance levels among youth with Our Moderate Game app: Is it effective? *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 79(1). <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8162>

<sup>14</sup> Leite, L. R., Verde, A. P. D. S. R., Oliveira, F. D. C. R. D., & Nunes, J. B. C. (2021). Abordagem mista em teses de um programa de pós-graduação em educação: Análise à luz de Creswell. *Educação e Pesquisa*, 47, e243789. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202147243789>



provinsi yang berbeda, dan musik daerah dari provinsi tersebut akan ditampilkan, diikuti dengan presentasi budaya khusus daerah tersebut.

### **Tinjauan Ontologi Aplikasi Our Moderate Game (OMG)**

Ontologi adalah bidang filsafat yang mempelajari hakikat realitas atau keberadaan.<sup>15</sup> Ciri-ciri ontologis permainan Our Moderate Game dapat dieksplorasi, khususnya dalam hal bagaimana permainan tersebut meniru dan menggambarkan realitas, khususnya dalam hal budaya, agama, etnis, ras, dan keragaman di 34 provinsi di Indonesia. Berikut ini ikhtisar ontologi permainan:

a. Realisme

Dari sudut pandang realisme ontologis, OMG Apps merupakan gambaran yang cukup realistis tentang keragaman budaya Indonesia. Setiap provinsi diwakili dengan musik rakyat dan komponen budaya yang unik di wilayahnya, sehingga menghasilkan model virtual yang secara akurat mereplikasi kenyataan Konstruktivisme

Menurut konstruktivisme ontologis, permainan menghasilkan dunia konstruktif yang dapat diubah oleh pemainnya. Interaksi dengan berbagai komponen budaya memungkinkan para pemain menciptakan perspektif mereka sendiri mengenai keberagaman Indonesia dan perlunya toleransi idealisme

Pandangan idealis menekankan bahwa realitas ditentukan oleh pemikiran atau kesadaran. Cara pemain menyerap dan menafsirkan keragaman budaya yang diberikan dalam game ini mencerminkan idealisme mereka, membangun rasa toleransi tersendiri

b. Essensialisme

Permainan tersebut, dari sudut pandang ontologi esensialisme, mewakili inti atau hakikat variasi budaya di setiap provinsi. Setiap level permainan, dengan komponen musik dan budayanya, mungkin dianggap mencerminkan semangat berbeda dari setiap daerah.

c. Materialisme

Materialisme ontologi mungkin terkait dengan bagaimana permainan menggunakan teknologi dan material (musik, sastra, dll.) untuk menunjukkan budaya dan variasi. Representasi material memungkinkan pengguna berinteraksi dengan realitas virtual yang menggambarkan keberagaman Indonesia.

d. Dualisme

Perbedaan antara dunia nyata dan dunia maya dalam permainan disebut dengan dualisme ontologis. Meskipun game ini menghadirkan model virtual dari keragaman budaya, pemain harus menyadari bahwa ini hanyalah simulasi dan toleransi di dunia nyata sangatlah penting.

Moderate Game kami menghadirkan pengalaman bermain yang mendalam dan bermakna dengan memahami komponen ontologis ini, di mana pemain diajak untuk menyerap dan mengapresiasi keragaman budaya Indonesia dan cita-cita toleransi melalui simulasi dalam game.

### **Tinjauan Epistemologi Aplikasi Our Moderate Game (OMG)**

Garis besar filosofi epistemik permainan Our Moderate Game memuat gagasan petualangan di 34 provinsi di Indonesia, serta rangsangan perjumpaan dengan orang-orang dari berbagai agama, kebangsaan, ras, dan peradaban, serta perspektif filosofis. Epistemologi adalah studi tentang asal-usul, sifat, batas-batas, teknik, dan penerapan pengetahuan. Dalam konteks

---

<sup>15</sup> Hayati, N., & Dalimunthe, I. S. (2022). Integration of Science Based on Philosophy Review (Study Aspects of Ontology, Epistemology, and Axiology). ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 13(2), 169–182. <https://doi.org/10.47766/itqan.v13i2.670>



permainan ini, epistemologi mengacu pada bagaimana pemain belajar tentang toleransi melalui simulasi pengalaman bermain game.<sup>16</sup>

Sebuah simulasi kehidupan nyata dari praktik mengadopsi toleransi dengan tantangan keberagaman yang ditawarkan kepada pengguna, di mana setiap pemain dipaksa untuk bertindak bagaimana ketika dihadapkan pada situasi pluralistik dalam game.

a. Empirisme

Pandangan empirisme memandang pengalaman sebagai sumber utama pengetahuan. Dalam permainan ini, pemain akan dihadapkan pada berbagai kondisi budaya yang beragam sehingga pemain dapat langsung merasakan dan memahami keberagaman yang ada di Indonesia. Metode ilmiah ini dapat menghasilkan pengetahuan yang lebih baik tentang keberagaman agama, suku, ras, dan budaya, sehingga memungkinkan pemain untuk menanamkan prinsip toleransi.

b. Konstruktivisme

Konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif dan pembangunan pengetahuan individu. Melalui interaksi dengan karakter dan rintangan permainan, pemain terlibat aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka tentang toleransi dalam konteks permainan ini. Simulasi budaya yang beragam memungkinkan pemain untuk menyusun dan menghubungkan fakta tentang toleransi, membangun pemahaman mereka sendiri tentang cita-cita toleransi.

c. Positivisme

Sudut pandang positivis menekankan observasi dan pengukuran objektif sebagai metode untuk memperoleh informasi yang dapat diverifikasi. Keberhasilan pemain dalam melakukan tindakan toleransi dapat diukur dan dipantau dalam permainan ini. Pemain dapat memantau kemajuan mereka dalam menginternalisasikan cita-cita toleransi melalui pencapaian dan data dalam game, memberikan umpan balik kuantitatif mengenai pengaruh game terhadap sikap toleransi mereka.

d. Rasionalisme

Sudut pandang rasionalis menekankan pentingnya pikiran dan akal dalam memperoleh pengetahuan. Dalam permainan ini, pemain mungkin dihadapkan pada masalah etika dan moral yang memerlukan pemikiran logis. Respons pemain terhadap skenario tertentu mungkin mengungkapkan pemikiran rasional mereka mengenai nilai toleransi dan penghormatan terhadap keberagaman.

e. Kritisisme

Interaksi kritis dengan pengetahuan dan lingkungan sosial ditekankan dalam pendekatan kritis. Dalam permainan ini, peserta mungkin diminta untuk mempertimbangkan cita-cita toleransi di dunia nyata dan relevansinya dengan situasi masyarakat saat ini. Meningkatkan kesadaran kritis dapat membantu pemain memahami dan menerapkan gagasan toleransi di luar setting permainan.

Dengan mengintegrasikan fitur-fitur tersebut, *Our Moderate Game* menjadi sarana pembelajaran unggulan di era teknologi 5.0 untuk mengembangkan kemampuan pemahaman dan toleransi pada remaja melalui metode simulasi.

---

<sup>16</sup> Yulianto, H. (2021). *Philosophy of Management Science: Ontology, Epistemology, and Axiology Perspectives*. 1(1).



## Tinjauan Aksiologi Aplikasi Our Moderate Game (OMG)

Aksiologi adalah disiplin filsafat yang berkaitan dengan nilai atau kebermaknaan.<sup>17</sup> Komponen aksiologis dari permainan Our Moderate Game terkait dengan cita-cita permainan, khususnya nilai-nilai toleransi. Berikut ringkasan aksiologis permainan:

a. Toleransi sebagai Nilai Utama

Toleransi adalah nilai kunci yang diusung permainan ini dari sudut pandang aksiologis. Toleransi dianggap sebagai sifat yang dihormati dan dihargai di semua level permainan melalui stimulasi dan tantangan.

b. Multikulturalisme

Aksiologi permainan ini menggambarkan multikulturalisme sebagai sebuah nilai kebajikan. Permainan ini menumbuhkan kesadaran akan kekayaan dan pluralitas budaya Indonesia dengan memungkinkan pemain untuk merasakan budaya yang berbeda di setiap provinsi.

c. Keadilan Sosial

Permainan ini juga menekankan pentingnya keadilan sosial sebagai komponen aksiologis. Di latar belakang permainan, pemain dihadapkan pada situasi di mana tindakan toleransi sangat penting untuk menegakkan keadilan sosial.

d. Edukasi Nilai

Permainan ini merupakan sarana pendidikan nilai yang mengajarkan pemainnya nilai toleransi. Cita-cita toleransi dapat dipahami dan diinternalisasikan melalui simulasi kehidupan sehari-hari di berbagai provinsi. Apresiasi Terhadap Keberagaman Musik dan Budaya

Aksiologi permainan ini melibatkan perayaan keragaman musik dan budaya Indonesia. Penggunaan lagu daerah di setiap provinsi meningkatkan pengalaman pemain sekaligus menumbuhkan kesadaran akan tradisi budaya yang berbeda.

e. Keterlibatan Aktif Pemain

Aspek aksiologi mencakup pentingnya partisipasi aktif pemain dalam melatih toleransi. Pemain diharuskan tidak hanya mengamati variasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam skenario yang menguji toleransi mereka.

f. Pemberdayaan Pemain

Aksiologi permainan OMG mengandung pentingnya memungkinkan pemain untuk memimpin dalam menyebarkan toleransi. Dalam permainan, pemain mungkin merasa seolah-olah mereka secara aktif berkontribusi terhadap penciptaan dunia yang toleran.

Melalui ciri-ciri aksiologis tersebut, permainan Our Moderate Game menjadi instrumen yang sangat baik dalam menanamkan sikap toleransi pada generasi muda. Kehadiran kualitas-kualitas ini dalam desain game memungkinkan pemain untuk menerapkan pemahaman dan toleransi mereka dalam kehidupan nyata.

## Fitur Menu Aplikasi Our Moderate Game (OMG)

Aplikasi Our Moderate Game merupakan karya inovasi mahasiswa Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri. Aplikasi ini diciptakan sebagai usaha untuk membentuk remaja yang memiliki toleransi untuk bermoderasi dan menjaga keberagaman Indonesia. OMG Apps adalah permainan yang membawa pesan damai. Sebagai pewaris nilai-nilai keberagaman dan kedamaian, aplikasi dirancang sebagai wujud nyata dari semangat moderasi beragama

---

<sup>17</sup> Setiawan, A., & Syamsuddin, D. (2022). Multidimensional Science Paradigm in the Philosophy Integration of Ontology, Epistemology, and Axiology. Open Access, 01(03).



yang tidak hanya sekadar menjadi hiburan, namun merupakan perjalanan mengelilingi 34 provinsi di Indonesia, di mana setiap petualangan mengandung keanekaragaman budaya.



Gambar 1

Menggabungkan teknologi dan kreativitas, aplikasi ini menjadi wahana untuk membentuk toleransi sejak dini. Lagu-lagu daerah yang mengiringi setiap petualangan, dan keanekaragaman budaya setiap provinsi menjadi inovasi pembelajaran baru yang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Dalam lingkungan virtual Our Moderate Game, para penemu mengembangkan simulasi yang mengajak pemain untuk memahami dan menghargai keberagaman sebagai kekayaan. Setiap kesulitan dan hambatan dalam permainan dirancang dengan cermat untuk mendorong pemain bertindak dengan penuh perhatian. Game Moderat kami lebih dari sekadar mencapai tujuan game; ini tentang pengembangan karakter dan memperluas wawasan pemain terhadap kekayaan budaya Indonesia. Berikut beberapa pilihan menu yang tersedia pada aplikasi Game Moderat Kita :

a. Toko



Gambar 2

Opsi menu toko dalam game di Game Moderat kami untuk membeli karakter dengan koin yang diperoleh selama game sangatlah penting dan menyenangkan karena berbagai alasan, serta membantu dalam mendorong anak-anak untuk belajar toleransi. Berikut beberapa alasan mengapa fungsi toko ini penting dalam aplikasi:

1) Insentif untuk Memahami Nilai Toleransi



Fungsi toko memberikan pemain motivasi yang kuat untuk mempelajari dan menerapkan nilai-nilai toleransi. Dengan membeli karakter menggunakan uang yang mereka peroleh dalam game, pemain belajar bahwa toleransi adalah kunci untuk menyelesaikan tujuan game dan mencapai karakter yang diinginkan.

2) Pengalaman Berharga dari Perolehan Karakter

Setiap karakter yang tersedia untuk dibeli di toko adalah unik dan memiliki atribut tertentu. Pemain akan mengenali nilai dan keunggulan karakter yang mereka pilih, sehingga menghasilkan pengalaman memuaskan yang melibatkan pemain secara emosional dalam permainan.

3) Pendorong Keterlibatan Aktif

Elemen toko mendorong partisipasi aktif pemain dalam permainan. Mereka harus berpartisipasi aktif dalam setiap tahap untuk mendapatkan cukup uang untuk membeli karakter favorit mereka. Saat pemain melanjutkan permainan, ini menghasilkan putaran pembelajaran yang berkelanjutan.

4) Representasi Kultural Karakter

Setiap karakter toko mungkin memiliki representasi budaya yang kuat. Melalui karakter-karakter ini, gamer dapat belajar lebih banyak tentang keragaman budaya Indonesia, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap kekayaan budaya negaranya.

5) Penggunaan Sumber Daya Dalam Permainan

Koin sebagai sumber daya dalam permainan menunjukkan bahwa toleransi lebih dari sekadar nilai abstrak; itu juga merupakan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan. Hal ini memberikan makna nyata pada tindakan toleransi dan mendidik pemain untuk menganggap variasi sebagai kekayaan yang dapat meningkatkan bakat bermain mereka.

6) Simulasi Keputusan dan Konsekuensi

Fitur penyimpanan menghasilkan simulasi keputusan dan konsekuensi. Pemain harus melakukan pembelian karakter dengan hati-hati, menghasilkan pengetahuan bahwa setiap tindakan memiliki dampak, sama seperti tindakan toleransi menghasilkan keuntungan dan hasil yang bermanfaat dalam kehidupan nyata.

Pengembang menambah level baru dalam pembelajaran toleransi dengan mengintegrasikan komponen toko dalam game ini, memberikan suasana dinamis yang membuat siswa tetap terlibat dan selalu belajar sambil bersenang-senang. Fitur ini berfungsi sebagai wadah untuk menampilkan nilai-nilai toleransi dalam pengalaman bermain mereka, serta sebagai ruang bertransaksi.

b. Buku



Gambar 3





Buku itu muncul di dalam game. Permainan Moderat kami unik dan menarik karena memberikan informasi tentang fungsi penting pembelajaran toleransi. Berikut beberapa alasan mengapa fitur buku sangat penting dalam aplikasi:

1) Informasi Mendalam dan Penjelasan Rinci

Buku ini berisi banyak informasi dan penjelasan mengenai toleransi. Hal ini memungkinkan gamer untuk memahami subjek lebih dalam. Buku mungkin memberikan perspektif yang lebih kaya dan mendalam dibandingkan sekadar fakta sederhana.

2) Urgensi Toleransi

Buku ini menekankan perlunya toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Para pemain akan memahami pentingnya menerima perbedaan dan bekerja sama dengan mereka yang berbeda jika tersedia informasi yang jelas tentang dampak dari tidak menerapkan toleransi.

3) Manfaat Toleransi

Ciri-ciri buku tersebut dapat menggambarkan manfaat yang diperoleh baik secara pribadi maupun sosial ketika seseorang menganut pola pikir toleran. Peningkatan kerja sama, pemahaman antarbudaya, dan pembentukan suasana yang lebih inklusif dan harmonis merupakan bagian dari hal ini.

4) Integrasi dengan Permainan

Buku materi virtual yang ada saat ini tidak berbentuk buku fisik pada umumnya, melainkan terjalin dengan cerita atau tantangan dalam permainan, sehingga menawarkan pengetahuan kontekstual tentang pengertian toleransi. Karena pemain dapat memahami bagaimana pengertian toleransi dapat digunakan dalam konteks permainan, pembelajaran menjadi lebih menarik.

5) Meningkatkan Keterlibatan

Perangkat lunak ini mendorong partisipasi pemain dengan menampilkan informasi dalam bentuk buku. Elemen buku didesain menarik, dengan iringan musik dan interaksi yang mendorong gamer untuk bereksplorasi lebih dalam.

6) Pembelajaran Aktif

Buku-buku dalam aplikasi OMG dimaksudkan untuk mendorong pengguna agar aktif terlibat dalam pendidikannya. Ini adalah pertanyaan, aktivitas, dan tantangan yang menginspirasi para gamer untuk berpikir kritis dan merenungkan bagaimana menggunakan toleransi dalam situasi dunia nyata.

7) Rekapitulasi dan Evaluasi

Buku ini merangkum materi penting dan mencakup instrumen evaluasi untuk menilai pemahaman toleransi pemain. Guru atau pembuat game diharuskan melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang relevan.

Perangkat lunak ini memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan mendalam dengan memasukkan fitur-fitur buku ke dalam *Our Moderate Game*, sambil mempertahankan komponen interaktif yang membuat pengguna tetap terlibat dalam toleransi pembelajaran.



a) Bermain



Gambar 4

Fitur permainan dalam Our Moderate Game (OMG) memiliki peran penting dan menarik dalam aplikasi tersebut karena menghadirkan pembelajaran tentang toleransi melalui pengalaman petualangan yang menghibur dan mendidik. Bagian ini merupakan konsep inti dari inovasi dalam upaya menjaga keberagaman Indonesia. Berikut adalah beberapa alasan mengapa fitur permainan menjadi kunci dalam menjadikan siswa tertarik untuk belajar toleransi melalui aplikasi ini:

1) Pengalaman Interaktif

OMG Apps menawarkan pengalaman interaktif yang memungkinkan gamer belajar melalui keterlibatan aktif. Pemain tidak hanya memperoleh informasi dan pemahaman tentang karakteristik setiap provinsi yang mereka lewati dengan memodelkan kendala yang ada di setiap provinsi, namun mereka juga berpartisipasi aktif dalam menghadapi skenario yang beragam.

2) Daya Tarik Visual dan Desain

Siswa tertarik dengan desain permainan yang menarik, visual yang menarik, dan dunia virtual yang realistis. Kemegahan visual tokoh agama, budaya, arsitektur, komposisi warna, alat musik, dan struktur aplikasi OMG menggugah rasa ingin tahu dan menambah pengalaman belajar.

3) Pengembangan Karakter

Pemain dapat membangun karakternya melalui uji coba dan simulasi di setiap provinsi, khususnya di bidang toleransi dan moral. Hal ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih komprehensif di mana gamer tidak hanya memahami konsep tetapi juga menerapkannya dalam skenario dunia nyata.

4) Rasa Prestasi

Pencapaian tujuan dan mengatasi hambatan di setiap tingkatan atau provinsi memberikan rasa keberhasilan bagi para pemain. Rasa sukses ini mungkin memotivasi peserta untuk terus terlibat dan belajar lebih banyak, khususnya tentang toleransi dan keberagaman.

5) Keterlibatan Emosional

Pemain terlibat secara emosional dalam kisah petualangan di 34 provinsi. Pemain dapat merasakan pengaruh baik dari toleransi dan moral melalui karakter dan peristiwa yang dirancang dengan baik, sehingga meningkatkan kemungkinan mereka untuk memahami dan menginternalisasikan cita-cita ini.

6) Belajar Melalui Kegembiraan

Komponen permainan membuat belajar menjadi menyenangkan. Ketika pemain menyukai proses pembelajaran, kemungkinan besar mereka akan belajar lebih sukses. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi OMG sebagai media pendidikan dengan



karakteristik menarik meningkatkan keinginan dan kecanduan siswa untuk terus belajar.

#### 7) Pembelajaran Kolaboratif

Aplikasi OMG dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran kolaboratif dengan meminta pengguna bekerja sama untuk mencapai tujuan atau mengatasi hambatan. Hal ini dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerja tim sekaligus mendorong toleransi.

Game Moderat kami menghadirkan lingkungan belajar yang menarik dan informatif dengan mengintegrasikan tema petualangan, simulasi tantangan keragaman, dan komponen game yang menarik. Melalui pengalaman bermain yang menarik, pengguna merasa terlibat dan terinspirasi untuk terus belajar tentang toleransi dan prinsip.

#### a) Agama



Fitur informasi agama dalam aplikasi Our Moderate Game bertujuan untuk melatih toleransi dengan memberikan pemain penjelasan singkat tentang berbagai macam agama yang ada di Indonesia. Fitur ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keanekaragaman agama di Indonesia, membantu pemain untuk menghargai dan memahami keyakinan orang lain. Dengan informasi agama yang disajikan secara singkat, pemain dapat membangun sikap toleransi dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pluralitas keagamaan di Indonesia.

#### KESIMPULAN

Aplikasi game Our Moderate merupakan inovasi yang sangat inventif karena menggabungkan fitur game dengan tujuan pendidikan antar budaya untuk meningkatkan toleransi pengguna. Permainan ini merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif karena beberapa alasan, antara lain pendekatan aktif, simulasi keberagaman bangsa, mengedepankan toleransi, interaksi dengan berbagai tokoh, pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, keterlibatan tokoh pendidikan dan budaya, serta mendukung pembelajaran sepanjang hayat.

Dengan menggabungkan seluruh komponen tersebut, “Our Moderate Game” dapat dikatakan sebagai instrumen kreatif yang efektif dalam mencapai toleransi dan melestarikan keunikan Indonesia. Permainan ini tidak hanya menghibur, namun juga berfungsi untuk menumbuhkan sikap sehat terhadap keberagaman di masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suwarno, S., & Nur Aeni, I. (2022). Model Impelementasi Pendidikan Multikultural (Upaya Membangun Kurikulum Berbasis Moderasi Agama). *At-tahsin : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.59106/attahsin.v2i1.57>
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Aflisia, N., Ahmad E.Q, N., & Suhartini, A. (2021). The Urgency of Theological Foundations in Islamic Education in the Industry Era 4.0 towards the Society Era 5.0. *International Journal of Education Research and Development*, 1(1), 60–77. <https://doi.org/10.52760/ijerd.v1i1.4>
- Aini, A. D. N., Sulaiman, M. R., & Putra, P. (2021). *Perancangan Aplikasi Mobile Game Edukasi Taman Belajar Sebagai Media Pembelajaran Edukatif Anak*. 10(2).
- Chakim, S., Fauzi, F., Budiyono, A., Prasetyo, A. R. B., & Solikhah, U. (2023). Increasing religious tolerance levels among youth with Our Moderate Game app: Is it effective? *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 79(1). <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8162>
- Hardiansya, O., & Nasriyanto, E. N. (2023). *Pengaruh Usia, Jenis Kelamin dan Intensitas Bermain Gameonline Terhadap Kelelahan Fisik Remaja dii Masa Pandemi Covid-19 di Desa Talok Kecamatan Kresak Tangerang*. 2(8).
- Hayati, N., & Dalimunthe, I. S. (2022). Integration of Science Based on Philosophy Review (Study Aspects of Ontology, Epistemology, and Axiology). *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(2), 169–182. <https://doi.org/10.47766/itqan.v13i2.670>
- Leite, L. R., Verde, A. P. D. S. R., Oliveira, F. D. C. R. D., & Nunes, J. B. C. (2021). Abordagem mista em teses de um programa de pós-graduação em educação: Análise à luz de Creswell. *Educação e Pesquisa*, 47, e243789. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202147243789>
- Lolowang, I. R. A., Maramis, J. B., Saerang, D. P. E., Datulong, L. O. H., & Soepeno, D. (2022). Pola Baru Komunikasi Pemasaran Properti Pasca Pandemi: Sebuah Studi Kasus Penelitian Kualitatif Pada Akr Land Kawanua Emerald City Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 10(2). <https://doi.org/10.35794/emba.v10i2.41419>
- Nurrohmah, M. R., & Syahid, A. (2020). Tujuan Pendidikan Perspektif Al-Quran dan Pendidikan Barat. *Attractive : Innovative Education Journal*, 2(2), 34. <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.48>
- Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 151. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>
- Saifullah Aldeia, A., Izazy, N. Q., Aflahah, S., & Libriyanti, Y. (2023). Modernisasi Manajemen Pesantren Menyongsong Era Society 5.0. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 21(1), 17–30. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v21i1.1287>
- Sari, N. K. D. P., & Wiyasa, I. K. N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's Cultural Diversity Material in Social Sciences Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 5(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>



- Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1348–1363. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.392>
- Setiawan, A., & Syamsuddin, D. (2022). Multidimensional Science Paradigm in the Philosophy Integration of Ontology, Epistemology, and Axiology. *Open Access*, 01(03).
- Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2023). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>
- Tao, Z., Yan, P., Zhang, X., Wang, D., Wang, Y., Ma, X., Yang, Y., Liu, X., Chang, X., Sui, P., & Chen, Y. (2022). Physiological Mechanism of Abscisic Acid-Induced Heat-Tolerance Responses to Cultivation Techniques in Wheat and Maize—Review. *Agronomy*, 12(7), 1579. <https://doi.org/10.3390/agronomy12071579>
- Winoto, D. E. (2020). The Conception of Intercultural Learning Media and Education. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(7), III. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i7.1752>
- Yulianto, H. (2021). *Philosophy of Management Science: Ontology, Epistemology, and Axiology Perspectives*. 1(1).

