

RELIGIOUS DEMOCRATION (REMO) BOARD GAME: FUN EDUCATION SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF DALAM MEMBANGUN DEMOKRASI BERAGAMA

Syifa Vidya Astuti¹

¹Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji cara *Religious Democracy REMO Board Game* membantu membangun demokrasi beragama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pesan tentang demokrasi beragama dapat disampaikan secara kontekstual dan *REMO Board Game* berfungsi sebagai media komunikasi edukatif berbasis permainan, memungkinkan remaja dengan rentan usia 12 sampai 18 Tahun mampu untuk terlibat secara aktif. *REMO Board Game* mendorong pemain untuk berkomunikasi dan berpikir tentang prinsip demokrasi seperti toleransi dan kebebasan beragama. Hasilnya peserta menunjukkan keterlibatan kognitif dan emosional dalam memahami materi. Secara keseluruhan, *REMO Board Game* terbukti berguna untuk membuat lingkungan belajar yang menarik dan memungkinkan orang berbicara satu sama lain. Hal ini membantu remaja mempelajari prinsip-prinsip demokrasi beragama dengan cara yang menyenangkan, reflektif, dan alami.

Kata kunci: demokrasi beragama, komunikasi edukatif, permainan

ABSTRACT

This study examines how the Religious Democracy (REMO) board game helps build religious democracy. This research uses a descriptive qualitative approach, involving observation, interviews, and documentation. The results indicate that messages about religious democracy can be conveyed contextually, and the REMO Board Game functions as a game-based educational communication medium, allowing adolescents aged 12 to 18 years to be actively involved. The REMO board game encourages players to communicate and think about democratic principles such as tolerance and religious freedom. As a result, participants showed cognitive and emotional engagement in understanding the material. Overall, the REMO Board Game is proven useful for creating an engaging learning environment and enabling people to talk to each other. This helps adolescents learn the principles of religious democracy in a fun, reflective, and natural way.

Keywords: educational communication, game, religious democracy

1. PENDAHULUAN

Demokrasi menjadi istilah yang digunakan dalam menjalankan sebuah pemerintahan termasuk di Indonesia sebagai negara yang memiliki kemajemukan dari agama, suku, ras, dan adat-istiadatnya. Dari berbagai macam sistem demokrasi yang pernah diterapkan, saat ini Indonesia menganut sistem demokrasi pancasila. Demokrasi pancasila merupakan salah satu sistem demokrasi yang merujuk pada sila ke-4, yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat, kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. Sila tersebut kemudian dijiwai oleh persatuan.

Indonesia, yang dijiwai oleh

kemanusiaan yang adil dan beradab, yang dijiwai oleh Ketuhanan Yang Maha Esa dan yang menjiwai keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. (1)

Meskipun Indonesia menganut demokrasi pancasila, pada kenyataannya masih banyak ujaran kebencian. Ujaran kebencian dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang melalui perkataan, perbuatan tulisan, maupun pertunjukan dengan maksud untuk menghina, memprovokasi, ataupun menghasut orang lain dengan tujuan untuk membuat prasangka, baik ditujukan untuk pelaku ujaran kebencian tersebut maupun

korban dari tindakan itu sendiri.(2) Media digital memperparah kondisi ini melalui penyebaran informasi yang tidak terverifikasi dan mudah memprovokasi konflik horizontal, terutama di kalangan generasi muda.(3)

Ujaran kebencian tidak sama dengan ujaran biasa, tetapi keduanya dapat mengandung ekspresi emosional seperti kemarahan atau kritik. Perbedaannya terletak pada tujuan atau maksud dari ujaran tersebut. Ujaran kebencian bertujuan untuk memiliki efek tertentu yang bersifat negatif, baik secara nyata maupun tidak langsung. Susan Benesch menyatakan bahwa ujaran kebencian berhasil jika dapat mendorong orang lain untuk melakukan tindakan kekerasan atau menyakiti individu atau kelompok tertentu.(4)

Ujaran kebencian dapat disampaikan dalam komunikasi publik melalui berbagai media dan saluran komunikasi. Media tersebut, mencakup orasi dalam kampanye politik, media sosial, spanduk, ceramah keagamaan, dan penyampaian pendapat di tempat umum, seperti demonstrasi.(5) Hal ini juga mencakup media cetak dan elektronik. Karena menurunkan kualitas diskursus publik dan memperlemah kohesi sosial masyarakat, fenomena ujaran kebencian menjadi tantangan besar bagi kelangsungan demokrasi deliberatif.(6)

Sejak 2018 hingga 2021, Kemenkominfo melakukan pemutusan akses (*takedown*) terhadap 3.640 konten digital karena menimbulkan kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA.(7) Sementara itu, hingga Februari 2022, Polri telah mengajukan 1.042 akun media sosial untuk diberikan peringatan karena diduga menyebarkan konten bermuatan ujaran kebencian berdasarkan SARA. Selanjutnya, sampai dengan Februari 2023.

Menurut Ika Idris, seorang peneliti dari Monash University, ujaran kebencian paling sering ditemukan di Twitter sebesar 51,2%, diikuti oleh Facebook sebesar 45,15%, dan Instagram sebesar 3,34%. Hal tersebut muncul dua hari setelah debat calon presiden pada 7 Januari 2024, yang membahas topik Pertahanan, Keamanan, Hubungan Internasional, dan Geopolitik (Dilansir dari Digdata.id dan dikutip oleh AJI Indonesia).(8)

Dalam peristiwa tertentu, seperti pemilu dan pilkada, ujaran kebencian selalu meningkat. Dalam hal ini, hampir semua konflik, termasuk yang terjadi di media sosial, disebabkan oleh ujaran kebencian dari individu atau kelompok tertentu yang tidak setuju dengan pandangan kelompok lain karena perbedaan ideologi, politik, SARA, dan kepentingan lainnya. (9)

Solusi untuk mengatasi tindakan ujaran kebencian melalui sikap menghormati sesama (toleransi), antara lain, melalui penerapan prinsip *tawassuth* (moderat), *ta'adul* (keadilan), dan *tawazun* (keseimbangan) terhadap sesama, baik Muslim maupun non-Muslim. Kedua, menjunjung tinggi prinsip solidaritas, kemanusiaan, dan keadilan, yang menjadi nilai-nilai dalam demokrasi pancasila. Ketiga, mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang ajaran Islam moderat sesuai dengan ajaran Islam secara konseptual dan praktik. (10)

Sebelumnya terdapat penelitian yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn" yang ditulis oleh Eny Kurniawatidari Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil dari penelitian tersebut menggambarkan bahwa permainan monopoli sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.(11) Selain itu, terdapat penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era *New Normal*" yang ditulis oleh Siti Istiningsih, Darmiany, Fitry Puji Astria, dan Muhammad Erfan dari Universitas Mataram. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli sangat efektif ketika digunakan sebagai media pembelajaran.(12)

Studi sebelumnya sering menekankan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa dalam pendidikan formal. Namun, penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbeda dengan berkonsentrasi pada permainan berbasis hiburan, sebagai alat edukatif untuk menangani banyaknya ujaran kebencian di ruang publik, terutama yang mengatasnamakan identitas dan

perbedaan.

Dengan membuat permainan board game REMO (*Religious Democration*), penulis berusaha menanamkan prinsip-prinsip toleransi, keadilan, dan keseimbangan sebagai dasar demokrasi pancasila dan ajaran Islam moderat. Mereka berharap dengan cara ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya komunikasi yang sehat dan menghormati keberagaman. Oleh karena itu, permainan ini tidak hanya bermanfaat untuk mengajarkan orang, tetapi juga berfungsi sebagai cara untuk mencegah disinformasi, polarisasi, dan ujaran kebencian yang dapat muncul, yang semuanya sesuai dengan prinsip demokrasi yang beradab dan inklusif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pengembangan media edukatif berbasis permainan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat dan melihat bagaimana permainan papan *Religius Democration* (REMO) dapat digunakan sebagai media komunikasi edukatif untuk meningkatkan pemahaman remaja berusia 12 hingga 18 tahun tentang demokrasi beragama. Studi ini dilakukan di satu sekolah menengah pertama, yaitu SMPN 2 Somagede yang menjadi mitra pengujian awal media, dari Februari hingga Maret 2024. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fakta bahwa tema demokrasi beragama relevan dengan latar belakang sosial keagamaan peserta dan bahwa institusi ini terbuka untuk pendekatan pendidikan yang kreatif.

Subjek penelitian terdiri dari sepuluh orang yang dipilih secara *purposive* dari usia antara 15 dan 19 tahun. Mereka berpartisipasi dalam uji coba permainan papan REMO dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok terfokus (FGD) untuk mengetahui seberapa baik permainan mempengaruhi pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip demokrasi dan toleransi antarumat beragama. Tiga metode utama digunakan untuk mengumpulkan data: (1) pengamatan peserta selama proses permainan berlangsung; (2) wawancara semi-struktural dengan peserta dan fasilitator kegiatan; dan (3) dokumentasi visual, yang terdiri dari foto dan catatan lapangan selama implementasi

game. Observasi digunakan untuk melacak interaksi pemain satu sama lain, reaksi emosi, dan keterlibatan mereka dalam skenario edukatif yang disediakan oleh *game*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemain melihat dan mengalami demokrasi dan keberagaman.

3. HASIL PENELITIAN

3.1 DESAIN PROTOTIPE REMO BOARD GAME

Desain prototipe REMO dibuat menggunakan dengan laptop Asus Vivobook A516JA- X515JAB dengan memori RAM 4.00 GB. Dibuat pada software aplikasi *mobile* Canva, *Inkscape*, dan *Xmind* dengan *Windows 11 Home Single Language* 64 bit. Perangkat lunak aplikasi *mobile* Canva dan *Inkscape* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendesain prototipe REMO *Board Game* dalam pengembangan UX/UI. Dalam prototipe REMO *Board Game*, aplikasi *XMind* digunakan sebagai alur dalam pemetaan dalam mendesain elemen, fitur, dan berbagai objek penggunaannya.



Gambar 1. Prototipe
REMO *Board Game*

3.2 ATURAN DALAM REMO BOARD GAME

Aturan pada REMO *Board Game* pada dasarnya hampir sama seperti Monopoli. Permainan ini dimainkan maksimal empat orang dengan empat bidak dan dua dadu. Petak-petak pada papan REMO *Board Game* sendiri berisikan pengenalan wawasan dasar mengenai enam agama yang ada di Indonesia yaitu Islam, Kristen Katholik dan Protestan, Buddha, Hindu, dan Konghucu yang meliputi rumah ibadah, penyebar atau penganut pertama ajaran agama, hari raya, dan kota suci.

Selain itu, terdapat dua jenis kartu (Kartu Informasi dan Tantangan) masing-masing berjumlah 22 kartu yang berisi pengetahuan mengenai perbedaan agama serta demokrasi di Indonesia. Serta sejumlah uang sebagai hadiah dan sanksi kepada pemain jika mampu menyelesaikan tantangan atau tidak dari kartu Tantangan.



Gambar 2. Cover Kartu Tantangan

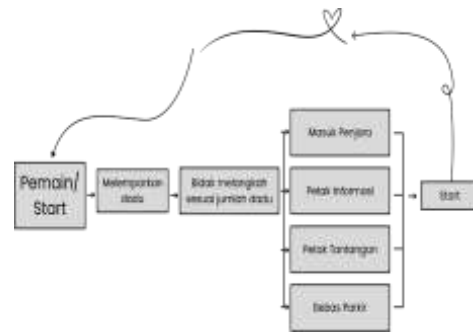


Gambar 3. Cover Kartu Informasi



Gambar 4. Contoh Isi Kartu Informasi

Tata cara permainan ini diawali dengan pemain melemparkan dadu secara bergiliran dan kemudian melangkah sesuai jumlah dadu yang keluar. Permainan dimulai dari petak start, ketika bidak berhenti di salah satu petak Informasi atau Tantangan, maka pemain tersebut harus mengingat apa yang ada dalam petak Informasi dan melakukan tantangan pada petak Tantangan. Jika kedua dadu menunjukkan angka enam, maka pemain diberikan keistimewaan untuk lanjut berjalan kemudian melemparkan dadunya kembali. Ketika sudah mampu melewati petak start, maka pemain berhak mendapatkan hadiah sebesar 2.000 dan begitu seterusnya secara berulang-ulang hingga pemain merasa senang dan memahami konsep dasar demokrasi.



Gambar 5. Contoh Alur REMO Board Game

Religious Democracy (REMO) Board Game dikembangkan sebagai media komunikasi edukatif berbasis permainan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai demokrasi dalam konteks kehidupan beragama di Indonesia. Gaya permainan awalnya mirip dengan Monopoli, tetapi permainan ini diubah untuk memberikan pelajaran dan menggambarkan berbagai agama dan prinsip demokrasi Pancasila.

REMO terdiri dari satu papan permainan, satu dadu, enam bidak pemain, dan dua jenis kartu utama: *Cards of Information* dan *Cards of Challenge*. Papan permainan menjadi petak-petak yang mewakili rumah ibadah, hari besar keagamaan, tokoh agama, dan prinsip demokrasi seperti toleransi dan kebebasan berpendapat. Enam agama yang diakui di Indonesia dibahas pada Kartu Informasi, sedangkan Kartu Tantangan menawarkan situasi yang mendorong pemain untuk berpikir kritis dan menggunakan nilai demokrasi untuk membuat keputusan.

3.3 RESPON PESERTA TERHADAP IMPLEMENTASI REMO

Setelah diterapkan pada kelompok siswa, *REMO Board Game* menunjukkan hasil yang positif dalam hal partisipasi, keterlibatan emosional, dan refleksi nilai. Hasil observasi partisipatif menunjukkan bahwa peserta sangat terlibat dalam permainan dan sangat tertarik dengan alur permainan dan konten yang disajikan. Suasana yang diciptakan tetap fokus dan santai, menunjukkan bahwa peserta tidak hanya bermain untuk menang, tetapi juga aktif berbicara tentang topik agama, perbedaan, dan demokrasi.

Respon verbal yang diberikan oleh peserta selama permainan menunjukkan keterlibatan kognitif dan afektif. Beberapa peserta mengatakan bahwa mereka baru mengetahui istilah seperti "kebebasan beragama", "hak minoritas", dan "dialog antarumat beragama" melalui pertanyaan dan tantangan yang ada di kartu permainan. Salah satu orang yang hadir mengatakan:

"Awalnya saya pikir demokrasi itu hanya tentang pemilu, tetapi ternyata menghargai keyakinan orang lain juga bagian dari demokrasi..." (Disya, 15 tahun)

Dalam sesi diskusi pasca permainan, sebagian besar peserta mengatakan bahwa mereka lebih mudah memahami nilai-nilai kebinekaan dengan REMO daripada dengan ceramah atau membacanya. Permainan mendorong mereka untuk berbicara, menanggapi perselisihan teman, dan mempertimbangkan perspektif berbeda dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. Proses pembelajaran sosial juga ditunjukkan oleh interaksi pemain sepanjang permainan.

Ketika pemain tidak sependapat tentang bagaimana menyelesaikan skenario kartu tantangan, pemain cenderung berbicara daripada berselisih. Ini menunjukkan bahwa REMO membantu membangun sikap toleran dan kemampuan berkomunikasi dengan orang yang berbeda. Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa REMO *Board Game* berfungsi dengan baik untuk membuat ruang belajar yang menarik dan memungkinkan orang untuk berbicara satu sama lain. Dengan cara yang menyenangkan, reflektif, dan alami, media permainan ini dapat membantu siswa belajar tentang nilai-nilai demokrasi beragama.

4 PEMBAHASAN

4.1 REMO SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF

Permainan REMO berfungsi sebagai alat yang berguna untuk mengajar. Dengan menggabungkan pendekatan simbolik dan partisipatif Interaksi yang dialogis dan berpartisipasi antara guru dan siswa sangat penting dalam komunikasi edukatif untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Menurut Djamarah, komunikasi edukatif yang efektif terjadi ketika orang-orang berinteraksi satu sama lain dengan cara yang sadar dan bertujuan untuk mengajar. Ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman dan sikap yang lebih mendalam. (13)

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis game yang digunakan dalam REMO membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Jasmin simulasi dan pembelajaran berbasis game dapat digunakan dalam Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila motivasi siswa, keterlibatan, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa REMO dapat secara efektif menyampaikan pesan edukatif dengan desain permainan yang melibatkan peserta secara aktif. (14)

Selain itu, REMO menampilkan nilai-nilai demokrasi dan simbol keagamaan secara setara dan inklusif, mewujudkan ruang belajar yang menghargai keberagaman. Ini sesuai dengan dasar komunikasi edukatif yang menekankan bahwa pesan harus sesuai dengan prinsip yang ingin ditanamkan kepada siswa.

4.2 EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING DALAM EDUKASI NILAI DEMOKRASI

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game saat mengajarkan nilai-nilai demokrasi meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Permainan seperti REMO *Board Game* memungkinkan peserta didik secara langsung mengalami situasi demokratis, membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna.

Menurut Marc Prensky, pembelajaran berbasis game efektif karena dapat membuat lingkungan belajar yang menarik dan memotivasi. Hal ini berlaku untuk generasi digital native yang terbiasa dengan teknologi dan interaksi digital. (15) Didukung oleh beberapa penelitian yang dilakukan di Indonesia. Winatha dan Setiawan (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis game secara signifikan

meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai demokrasi.(16) Ulpa dan Jamal (2024) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di era digital.(17) Penelitian Hasanah (2023) juga memperkuat bahwa game-based learning menjadi strategi yang tepat dalam meningkatkan kesadaran dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII Mts Lombok Kulon Bondowoso.(18)

Alasan utama mengapa pendekatan permainan lebih efektif daripada metode konvensional antara lain adalah:

- a. Pengalaman Belajar Kontekstual Dengan menggunakan simulasi permainan, siswa dapat mempraktikkan situasi dan dinamika demokrasi secara langsung daripada hanya memahami teori secara abstrak.
- b. Motivasi dan Keterlibatan Tinggi Elemen kompetisi, tantangan, dan interaksi sosial dalam permainan mendorong motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif peserta didik
- c. Pembelajaran Sosial dan Emosional Peserta menemukan cara berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai perbedaan, yang merupakan nilai dasar demokrasi.

Akibatnya, metode pembelajaran berbasis game seperti REMO tidak hanya mengajarkan nilai-nilai demokrasi secara efektif, tetapi juga menanamkan sikap dan keterampilan demokratis dalam perilaku siswa.

4.3 RELEVANSI REMO TERHADAP PEMBELAJARAN DEMOKRASI BERAGAMA

Untuk mengajarkan demokrasi beragama, permainan papan REMO sangat bermanfaat, terutama dalam konteks masyarakat Indonesia yang multikultural. Dimaksudkan untuk mempromosikan demokrasi, toleransi, dan keberagaman lintas agama melalui permainan yang menyenangkan dan kontekstual. Hapsari berpendapat bahwa penerapan prinsip demokrasi dalam budaya sekolah dapat dicapai dengan menggunakan pendekatan yang kontekstual dan sesuai dengan keadaan siswa.(19)

REMO mendorong peserta untuk berpikir kritis dan membuat keputusan

yang mencerminkan sikap demokratis dengan menampilkan skenario dan tantangan yang berkaitan dengan kehidupan beragama. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan demokrasi, yaitu membangun warga negara yang aktif, toleran, dan menghargai perbedaan.

Selain itu, menurut Suhail, REMO dapat membantu memperkuat moderasi

moderasi beragama melalui pendidikan yang menekankan toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman. Oleh karena itu, REMO dapat menjadi alat yang berguna untuk mendukung pendidikan demokrasi beragama di Indonesia.(20)

4.4 TANTANGAN DAN PELUANG PENGEMBANGAN REMO

Selama tahap uji coba, REMO menghadapi banyak masalah penting dalam proses pengembangannya sebagai media pembelajaran berbasis game. Perbedaan pemahaman pemain terhadap aturan dan konten permainan, persepsi pemain bahwa permainan terlalu lama, dan kesiapan fasilitator yang tidak merata untuk mengatur interaksi pembelajaran adalah beberapa tantangan yang paling umum.

Meskipun demikian, REMO (*Religious Democratisation*) memiliki potensi besar untuk dikembangkan ke dalam platform digital yang memungkinkan interaksi yang lebih luas dan dinamis sekaligus memanfaatkan teknologi komunikasi yang sedang berkembang. (21) Integrasi REMO ke dalam kurikulum sekolah juga merupakan peluang strategis untuk memanfaatkan media ini secara kontekstual dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran nilai demokrasi.

Selain itu, bagian penting dari mengoptimalkan penggunaan REMO adalah meningkatkan kemampuan fasilitator untuk berkomunikasi dengan lebih baik melalui pelatihan, yang memungkinkan interaksi belajar-mengajar dengan siswa berlangsung lebih efektif dan komunikatif. (22) Penggunaan media komunikasi digital interaktif seperti REMO sangat relevan di era digital dan pandemi, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berbasis teknologi komunikasi.(23)

Oleh karena itu, REMO tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran tetapi juga sebagai inovasi komunikasi pendidikan yang dapat menjawab tantangan komunikasi pembelajaran kontemporer dan memanfaatkan peluang kemajuan teknologi komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai demokrasi.

5 KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan papan REMO (*Religious Democration*) dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mengajar siswa nilai-nilai demokrasi beragama. Permainan ini mendorong proses pembelajaran yang partisipatif, simbolik, dan reflektif melalui pendekatan pembelajaran berbasis game. Dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual, elemen permainan seperti papan, kartu tantangan, dan skenario edukatif dapat membantu orang belajar tentang toleransi, keberagaman, dan kebebasan beragama.

Hasil dari pelaksanaan REMO menunjukkan bahwa peserta terlibat secara aktif dan mengetahui lebih banyak tentang arti demokrasi dalam kehidupan beragama. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang tidak menggurui; sebaliknya, mendorong pemain untuk membuat kesimpulan yang didasarkan pada interaksi mereka dan dinamika permainan. REMO juga mengambil prinsip komunikasi edukatif dari teori partisipasi pendidikan dan demokrasi deliberatif, yang melibatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini masih terbatas dalam hal jumlah dan konteks uji coba. Untuk mengetahui seberapa baik REMO berfungsi dalam konteks pendidikan yang lebih luas, seperti dalam format digital interaktif, penelitian lanjutan dapat dilakukan. Selain itu, ada kemungkinan bahwa REMO dapat dimasukkan ke dalam kurikulum moderasi beragama dan pendidikan karakter, yang menjadikannya ruang kontribusi yang menjanjikan untuk pengembangan komunikasi edukatif berbasis nilai di Indonesia.

6 SARAN

Menurut hasil penelitian ini, REMO Board Game dapat

dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran formal maupun nonformal yang berkaitan dengan pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan, dan moderasi beragama. Organisasi pendidikan, khususnya lembaga pendidikan menengah dan madrasah, dapat menggunakan REMO sebagai sarana yang komunikatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai keberagaman dan kebangsaan.

Diharapkan REMO dapat digunakan oleh pemerintah daerah dan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan dan keagamaan untuk mendukung program advokasi toleransi dan pencegahan radikalisme di lingkungan sekolah. Melibatkan REMO dalam kegiatan ekstrakurikuler berbasis toleransi dan pelatihan guru dapat menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan kesadaran demokrasi yang inklusif di masyarakat.

Untuk pengembangan lebih lanjut, penelitian perlu dilakukan untuk menguji keberhasilan REMO dalam konteks demografis dan kultural yang lebih

beragam, seperti daerah di mana segregasi sosial atau konflik keagamaan mungkin terjadi. Selain itu, versi digital REMO juga harus dipikirkan untuk menjangkau generasi digital native dan memperluas dampak edukatifnya di era pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Moh. Yamin Rumra. Media Massa dan Disintegrasi Bangsa. Studi [Internet]. 2025 May 3;2(2):61–73. Available from: <https://ejournal.appisi.or.id/index.php/Studi/article/view/254>
2. Oktawan C. Yudiris. Tindak Pidana Ujaran Kebencian Dalam Media Sosial. Al-Adl: Jurnal Hukum [Internet]. 2021 Jan 31;13(1):168. Available from: <https://ojs.uniskabjm.ac.id/index.php/aldli/article/view/3938>
3. Adnan M, Mona N. Strategi Komunikasi Politik melalui Media Sosial oleh Calon Presiden Indonesia 2024. Politika [Internet]. 2024 Apr 30 ;15(1):1–20. Available from: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/politika/article/view/62130>
4. Effendi E. Penafsiran Ujaran

- Kebencian Dalam Hukum Pidana Indonesia Berdasarkan Beberapa Putusan Pengadilan. RLJ [Internet]. 2020 May 31;4(1):23. Available from: <https://rlj.ejournal.unri.ac.id/index.php/RLJ/article/view/7824>
5. Gunawan H. Tinjauan Yuridis Terhadap Ujaran Kebencian (hate speech) di Media Sosial Dikaitkan dengan Kebebasan Berpendapat dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi elektronik. Res Nullius [Internet]. 2020 Mar 16;2(1):76–86. Available from: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/law/article/view/2923>
 6. Badrut Tamam A. Ujaran Kebencian Di Media Sosial Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif Di Indonesia. alam tara [Internet]. 2021 June 16;5(1):1–10. Available from: <https://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/view/678>
 7. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Kominfo Tangani 3,7 Juta Konten Negatif. Available from: www.kominfo.go.id . 2025
 8. Digdata.id. Ujaran Kebencian Terhadap Kelompok Minoritas Meningkat Selama Pilpres 2024. Available from: <https://digdata.id/baca/ujaran-kebencian-terhadap-kelompok-minoritas-meningkat-selama-pilpres-2024/>
 9. Kusumasari D, Arifianto S. Makna Teks Ujaran Kebencian Pada Media Sosial. J Komun [Internet]. 2020 Jan 26;12(1):1. Available from: <https://journal.untar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/4045>
 10. Ridho H. Membangun Toleransi Beragama Berlandaskan Konsep Moderasi dalam Al-Qur'an dan Pancasila. An-natiq [Internet]. 2020 Nov 3;1(1):75. Available from: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/natiq/article/view/9069>
 11. Kurniawati E. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Pedagogi [Internet]. 2021 Jan 31;1(1):1–5. Available from: <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>
 12. Istiningsih S, Darmiany D, Astria FP, Erfan M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *creative of learning Stud elementary education* [Internet]. 2021 Dec 2;4(6):911–20. Available from: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
 13. Djamarah S,B. Guru dan anak didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologi. 2014th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2005;
 14. Jasmin F, Salsabila L, Tjandra W. *Simulation and Game-Based Learning* sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. jimd [Internet]. 2025 Apr 26;24(2):507–13. Available from: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jmb/article/view/54661>
 15. Prensky M. *Digital Game-Based Learning Revolution*. New York: McGraw Hill: Education American; 2001.
 16. Winatha KR, Setiawan IMD. Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. Scholaria [Internet]. 2020 Sept 28;10(3):198–206. Available from: <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
 17. Ulpa M, Jamal NAJ. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 MI Nurul Iman Sukadatang Kec Abung Tinggi. TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar. 2024 Dec 29;9(2):1–10.
 18. Hasanah F. Penerapan Model Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viii B Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023 [Skripsi]. [Jember]: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember; 2023.
 19. Hapsari S. Telaah Teoritis: Internalisasi Nilai-Nilai Demokrasi dalam Budaya Sekolah. Sosio Diklatika: Soc Scie Edu J [Internet]. 2015 Dec 22;2(2):184–93. Available from: <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK/article/view/2813>
 20. Suhail AK, Lintang D, Pahrudin A, Oktaviano W. Azyurmardi Azra dan Moderasi Beragama di Indonesia.

- AQ [Internet]. 2025 Mar 18;19(2):737. *Available from:* <https://jurnal.stiqamuntai.ac.id/index.php/al-qalam/article/view/4179>
21. Wityastuti EZ, Masrofah S, Haqqi TAF, Salsabila UH. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jur Penel Inov* [Internet]. 2022 Jan 17;2(1):39–46. *Available from:* <https://jurnalid.com/index.php/jupin/article/view/39>
22. Astiti P, Raharja DM. Peran Komunikasi dalam Pendidikan Era Digital (Studi Deskriptif Peran Komunikasi dalam Pendidikan Era Digital di STIA Bagasasi). *Jurnal Komunikasi*. 2024 Jan 24;3(2):41–8..
23. Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, Choli Astutik. Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sadewa* [Internet]. 2025 Jan 9;3(1):388–401. *Available from:* <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/view/1565>.