

PENGEMBANGAN 'BOARDGAME SPOTLIGHT 9 KATA KUNCI MODERASI BERAGAMA' SEBAGAI MEDIA PENGUATAN PEMUDA LINTAS IMAN

Riza Saputra^{1*}, Mariatul Asiah²

^{1*,2}Studi Agama-agama, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70235, Indonesia

^{1*}rizasaputra@uin-antasari.ac.id, ²mariatulasiah@uin-antasari.ac.id

Abstract: *This community service project aimed to develop and implement the Spotlight Board game: Nine Key Values of Religious Moderation as an innovative learning medium to enhance understanding and social interaction among interfaith youth. The study employed a participatory approach consisting of value identification, prototype design, limited testing, facilitator training, and field implementation. The participants involved 10 individuals from diverse interfaith communities in Banjarmasin. Data were collected through observation, pre-test and post-test questionnaires, and in-depth interviews. The results indicate that the board game was effective in improving participants' understanding of religious moderation, as reflected in the increase of scores from 56% (low category) to 84% (high category). In addition, active participation reached 100%, while interfaith social interaction increased from 65% to 88%. Qualitatively, the activity fostered positive attitudes such as tolerance, empathy, and openness among participants. The board game created an interactive, engaging, and inclusive learning environment, enabling participants not only to understand the concepts cognitively but also to experience them through social interaction. The main contribution of this project lies in the innovation of a board game-based learning medium that integrates nine key values of religious moderation into an applied and contextual gameplay mechanism. However, this study is limited by the small number of participants and short implementation duration. Future studies are recommended to replicate this model on a larger scale and explore its integration into digital platforms.*

Keywords: Board Game; Inter-faith Youth; Religious Moderation; Service Learning; Edutainment.

Copyright (c) 2026 Riza Saputra, Mariatul Asiah.

* Corresponding author: Riza Saputra

Email Address: rizasaputra@uin-antasari.ac.id (UIN Antasari Banjarmasin, Banjarmasin)

Received: November 9, 2025; Revised: May 2, 2026; Accepted: May 9, 2026; Published: May 15, 2026

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan tingkat keragaman agama, budaya, dan etnis yang sangat tinggi. Data sensus penduduk tahun 2024 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia mencapai lebih dari 278 juta jiwa, dengan lebih dari 60% berada pada rentang usia di bawah 40 tahun (Indonesia, 2025). Kondisi ini menempatkan generasi muda sebagai aktor strategis dalam menjaga kohesi sosial di tengah meningkatnya tantangan intoleransi, radikalisme, dan polarisasi berbasis identitas di ruang publik (Putri, 2021). Dalam konteks tersebut, moderasi beragama memiliki peran krusial sebagai pendekatan yang menekankan keseimbangan, keadilan, toleransi,

anti-kekerasan, dan komitmen kebangsaan dalam praktik kehidupan beragama (Ananda dkk., 2024; Arifand dkk., 2023; Saputra, 2023). Oleh karena itu, penguatan moderasi beragama memerlukan sinergi aktif antara masyarakat, pemerintah, lembaga pendidikan, dan generasi muda sebagai aktor utama (Mubarok & Sunarto, 2024).

Dalam konteks kontemporer, penguatan moderasi beragama tidak hanya menjadi wacana normatif, tetapi juga bagian dari agenda strategis pembangunan nasional sebagaimana tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2025–2045 yang menempatkan agama sebagai landasan etika dan moral pembangunan (Kemenag, 2026; Tim Penyusun Kementerian Agama RI, 2019). Generasi muda diposisikan sebagai agen penting dalam merawat kebinekaan tersebut. Hal ini sejalan dengan komposisi demografis Indonesia yang didominasi oleh generasi usia produktif, sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik generasi tersebut, khususnya dalam konteks pembelajaran nilai-nilai sosial-keagamaan.

Generasi Z sebagai bagian dominan dalam kelompok usia muda memiliki karakteristik yang berbeda dalam proses belajar, terutama karena mereka tumbuh dalam lingkungan digital yang dinamis. Mereka cenderung menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan internalisasi nilai, termasuk dalam konteks moderasi beragama. Namun demikian, keterkaitan antara karakteristik generasi ini dengan strategi penguatan moderasi beragama masih belum dioptimalkan dalam praktik pembelajaran di lapangan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan diskursif seringkali kurang efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep sosial-keagamaan (Afifah, 2019). Dalam praktiknya, dialog lintas agama masih didominasi oleh forum diskusi formal yang cenderung kaku dan kurang memberi ruang bagi peserta untuk mengeksplorasi pengalaman personal secara reflektif. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya pemahaman peserta, di mana sebagian di antara mereka masih kesulitan membedakan antara moderasi beragama dengan toleransi beragama secara konseptual maupun praktis (Saputra, 2021). Beberapa literatur juga menunjukkan bahwa keterbatasan pemahaman ini dapat menyebabkan sebagian pemuda rentan terpapar narasi eksklusivisme, intoleransi, bahkan radikalisme, terutama melalui media digital (Raharjo, 2025).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada komunitas pemuda lintas iman di Kalimantan Selatan yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan observasi awal, pemahaman peserta terhadap moderasi beragama masih cenderung bersifat umum dan normatif, misalnya hanya dimaknai sebagai “saling menghargai” tanpa mampu mengaitkannya dengan situasi konkret seperti

perbedaan praktik ibadah, konflik sosial berbasis identitas, maupun dinamika interaksi lintas iman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya lebih banyak berbentuk diskusi formal yang dinilai kurang menarik dan kurang mampu mendorong partisipasi aktif peserta.

Sebagai alternatif, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*board game*) dapat menjadi salah satu strategi inovatif yang relevan dengan karakter generasi muda. *Board game* memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), interaksi sosial, serta simulasi situasi nyata dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan. Dalam konteks ini, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran (Lee, 2012).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Mufida & Abidin, 2021; Rudianto dkk., 2025). Selain itu, *board game* juga terbukti membantu meningkatkan daya ingat terhadap konsep dan istilah penting melalui mekanisme permainan berbasis pemecahan masalah (Putri & Fajri, 2023). Meskipun demikian, pemanfaatan *board game* dalam konteks penguatan moderasi beragama, khususnya pada komunitas pemuda lintas iman, masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media pembelajaran inovatif dengan kebutuhan aktual dalam penguatan nilai-nilai sosial-keagamaan di masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *Boardgame Spotlight 9 Kata Kunci Moderasi Beragama* sebagai media pembelajaran alternatif bagi komunitas pemuda lintas iman di Kalimantan Selatan. *Board game* ini dirancang dengan mengintegrasikan sembilan nilai utama moderasi beragama yang dirumuskan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia ke dalam mekanisme permainan yang interaktif dan reflektif. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta tidak hanya memahami konsep moderasi beragama secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sosial secara lebih kontekstual.

METODE PELAKSANAAN

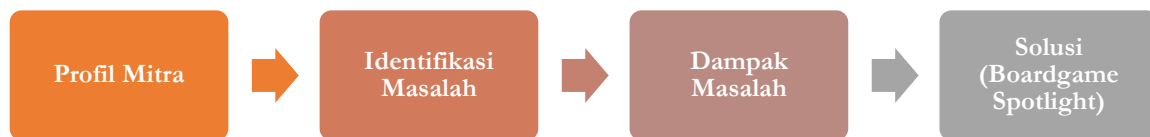
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan *service learning* yang dipadukan dengan metode pelatihan dan pendampingan partisipatif. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif tim pengabdian dan mitra dalam proses pembelajaran, eksplorasi nilai, serta refleksi berbasis pengalaman langsung (Setyowati & Permata, 2018).

1. Lokasi, Waktu, dan Subjek Pengabdian

Kegiatan ini dilaksanakan pada komunitas pemuda lintas iman di Kalimantan Selatan pada tahun 2025. Subjek kegiatan berjumlah 10 orang peserta yang terdiri dari pemuda dengan latar belakang agama yang beragam. Karakteristik peserta didominasi oleh generasi muda (Gen Z) yang aktif dalam kegiatan sosial lintas agama.

2. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Alur kegiatan pengabdian disusun secara sistematis sebagai berikut.



Gambar 1. Alur kegiatan pengabdian

- a. Profil mitra: komunitas pemuda lintas iman dengan fokus pada isu toleransi dan keberagaman
- b. Masalah spesifik: pemahaman moderasi beragama masih terbatas dan cenderung normatif
- c. Dampak: rendahnya kemampuan mengaitkan nilai moderasi dalam konteks kehidupan nyata
- d. Solusi: pengembangan media pembelajaran berbasis *board game Spotlight* sembilan kata kunci moderasi beragama.

3. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Identifikasi dan Analisis Nilai Moderasi Beragama

Tim pengabdian bersama mitra melakukan identifikasi dan pendalaman terhadap sembilan kata kunci moderasi beragama yang ditetapkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Nilai-nilai tersebut dianalisis untuk diterjemahkan ke dalam mekanisme permainan yang kontekstual dan sesuai dengan karakter generasi muda.

b. Perancangan dan Pengembangan *Board game*

Pengembangan board game dilakukan melalui tiga tahap utama:

- 1) Perumusan konsep (*concepting*): penentuan tema, mekanik, dan aturan permainan
- 2) Perancangan (*design*): pembuatan prototipe dan uji coba awal
- 3) Pengembangan (*development*): penyempurnaan dan produksi *board game* versi final

Pada tahap ini dilakukan *playtesting* terbatas bersama mitra untuk memperoleh masukan terkait konten dan desain permainan.

c. Pelatihan dan Simulasi

Tim melaksanakan pelatihan interaktif kepada peserta mengenai penggunaan *board game*, pemahaman nilai-nilai moderasi beragama, serta peran peserta sebagai fasilitator dalam komunitas. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk simulasi permainan dan diskusi reflektif.

d. Implementasi dan Pendampingan

Board game diimplementasikan secara langsung dalam kegiatan komunitas dengan pendampingan dari tim pengabdian. Selama proses ini, dilakukan observasi partisipatif untuk mengamati keterlibatan, interaksi, serta dinamika pembelajaran peserta.

e. Evaluasi dan Penyempurnaan

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi, diskusi kelompok, dan kuesioner yang diberikan kepada peserta. Kuesioner yang digunakan berupa kombinasi pertanyaan terbuka dan tertutup untuk mengukur tingkat pemahaman, partisipasi, dan respon peserta terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi dianalisis untuk menyempurnakan konten, desain, dan mekanisme *board game* sebelum finalisasi produk.

4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan melalui:

- a. observasi partisipatif
- b. diskusi kelompok (FGD)
- c. kuesioner peserta

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, kategorisasi temuan, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini digunakan untuk menilai efektivitas *board game* dalam meningkatkan pemahaman, partisipasi, dan keterlibatan peserta terhadap nilai-nilai moderasi beragama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ringkasan Temuan Utama

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pengembangan dan implementasi *Boardgame Spotlight 9 Kata Kunci Moderasi Beragama*, diperoleh lima aspek temuan utama diantaranya adalah (1) aspek kognitif, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep moderasi beragama. Hal ini diukur melalui *pre-test* dan *post-test* sederhana yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan. Rata-rata skor pemahaman peserta meningkat dari 62 menjadi 85, atau mengalami kenaikan sebesar 37%; (2) aspek partisipasi, seluruh peserta yang berjumlah 10 orang (100%) terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, baik dalam sesi diskusi maupun

permainan. Tidak ditemukan dominasi individu tertentu, yang menunjukkan bahwa mekanisme permainan berhasil menciptakan ruang partisipasi yang setara; dan (3) aspek interaksi sosial, sebanyak 9 dari 10 peserta (90%) menunjukkan peningkatan interaksi lintas iman yang lebih cair dan terbuka. Hal ini ditandai dengan munculnya komunikasi spontan, kerja sama tim, serta berkurangnya kecanggungan antar peserta dengan latar belakang agama yang berbeda; (4) aspek persepsi terhadap metode pembelajaran, sebanyak 8 dari 10 peserta (80%) menyatakan bahwa pendekatan *boardgame* lebih menarik dan efektif dibandingkan metode diskusi konvensional. Peserta menilai bahwa unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna; dan (5) aspek sikap sosial, terjadi penguatan nilai-nilai moderasi beragama, khususnya dalam hal toleransi, empati, dan kerja sama. Hal ini terlihat dari dinamika permainan serta hasil refleksi peserta setelah kegiatan berlangsung.

Identifikasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama

Tahap awal dalam pengembangan boardgame Spotlight adalah melakukan identifikasi terhadap sembilan kata kunci moderasi beragama yang dirumuskan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Tahap ini menjadi fondasi konseptual yang menentukan arah desain permainan sekaligus memastikan bahwa konten yang disampaikan memiliki legitimasi akademik dan kebijakan. Proses identifikasi dilakukan melalui tiga pendekatan utama, yaitu (a) kajian literatur terhadap konsep moderasi beragama; (b) analisis dokumen resmi pemerintah, dan (c) observasi kebutuhan komunitas pemuda lintas iman di Kalimantan Selatan.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sembilan kata kunci moderasi beragama tidak bersifat parsial, melainkan saling terhubung sebagai suatu sistem nilai yang utuh. Nilai kemanusiaan dan kemaslahatan umum menjadi fondasi etis, nilai adil dan berimbang berfungsi sebagai prinsip pengendali, sementara toleransi dan anti kekerasan merupakan sikap sosial yang harus diwujudkan dalam interaksi sehari-hari. Komitmen kebangsaan dan ketaatan terhadap konstitusi menjadi bingkai kebangsaan, sedangkan penghormatan terhadap tradisi berfungsi sebagai akar kultural yang memperkuat kohesi sosial.

1) Kemanusiaan

Nilai kemanusiaan menegaskan bahwa agama hadir untuk menjaga martabat manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Dalam konteks ini, setiap individu memiliki hak dasar yang harus dihormati, termasuk hak beragama, hak hidup, dan hak untuk diperlakukan secara bermartabat. Dalam proses pengembangan boardgame, nilai ini divisualisasikan melalui simbol tangan yang saling merangkul membentuk hati dengan siluet manusia di bagian tengah. Simbol ini dipilih karena merepresentasikan kepedulian, empati, dan solidaritas antar manusia.

2) Kemaslahatan Umum

Prinsip kemaslahatan umum (*maslahah 'ammah*) menekankan bahwa praktik keberagamaan harus berorientasi pada manfaat kolektif. Nilai ini sangat relevan dalam konteks komunitas lintas iman yang terdiri dari beragam latar belakang. Simbol yang digunakan untuk merepresentasikan nilai ini adalah pohon rindang dengan sekelompok orang di bawahnya, yang melambangkan perlindungan, kebersamaan, dan kesejahteraan bersama.

3) Adil

Keadilan merupakan prinsip universal yang dijunjung tinggi oleh semua agama. Nilai ini menekankan pentingnya memberikan hak kepada setiap individu secara proporsional tanpa diskriminasi. Dalam boardgame, nilai keadilan divisualisasikan melalui simbol timbangan yang seimbang, sebagai representasi objektivitas dan kesetaraan.

4) Berimbang

Nilai berimbang (*tawâzun*) merujuk pada kemampuan menjaga keseimbangan antara aspek spiritual, sosial, dan material. Dalam proses desain, penentuan simbol nilai ini sempat menjadi tantangan karena sifatnya yang abstrak. Setelah melalui diskusi, dipilih simbol yin-yang sebagai representasi keseimbangan yang dinamis.

5) Taat Konstitusi

Nilai ini menekankan pentingnya ketaatan terhadap konstitusi negara sebagai bentuk kesepakatan bersama dalam kehidupan berbangsa. Dalam konteks Indonesia, nilai ini berkaitan dengan Pancasila, UUD 1945, dan prinsip Bhinneka Tunggal Ika. Bagi pemuda lintas iman, nilai ini menjadi landasan penting dalam menjamin kebebasan dan kesetaraan dalam beragama.

6) Komitmen Kebangsaan

Komitmen kebangsaan mencerminkan sikap cinta tanah air dan loyalitas terhadap bangsa. Nilai ini tidak bertentangan dengan ajaran agama, melainkan menjadi bagian dari implementasi nilai keagamaan dalam kehidupan sosial. Dalam boardgame, nilai ini diintegrasikan dalam skenario kolaboratif yang menekankan pentingnya persatuan dalam keberagaman.

7) Toleransi

Toleransi merupakan sikap memberi ruang kepada orang lain untuk menjalankan keyakinannya tanpa gangguan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa nilai ini merupakan salah satu aspek yang paling dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta, terutama dalam interaksi lintas iman.

8) Anti Kekerasan

Nilai ini menolak segala bentuk kekerasan, baik fisik, verbal, maupun simbolik. Dalam konteks pemuda, nilai ini menjadi sangat penting mengingat adanya potensi paparan radikalisme,

terutama melalui media digital. Oleh karena itu, pendekatan kreatif seperti boardgame dianggap efektif dalam menanamkan nilai ini.

9) Penghormatan terhadap Tradisi

Nilai ini menekankan pentingnya menerima dan menghargai tradisi lokal sebagai bagian dari identitas sosial. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa tradisi dapat menjadi ruang temu lintas iman yang efektif, terutama melalui kegiatan budaya dan seni.



Gambar 2. Kartu 9 Kata Kunci Moderasi Beragama

Konseptualisasi

Tahap konseptualisasi merupakan proses penting dalam menerjemahkan sembilan kata kunci moderasi beragama ke dalam bentuk media permainan yang aplikatif. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan serangkaian diskusi internal untuk menentukan format permainan yang paling efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam pengalaman belajar yang interaktif. Berdasarkan hasil diskusi, dipilih model boardgame Spotlight karena memiliki karakteristik utama berupa interaksi simultan, kerja sama tim, serta unsur kompetitif yang seimbang. Model ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta.

Secara konseptual, sembilan kata kunci moderasi beragama diintegrasikan ke dalam dua elemen utama permainan, yaitu:

a. Kartu Nilai

Kartu ini berfungsi sebagai media edukatif yang memuat penjelasan singkat mengenai masing-masing nilai moderasi beragama. Selain itu, kartu ini juga dilengkapi dengan pertanyaan reflektif untuk mendorong peserta mengaitkan nilai tersebut dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

b. Kartu Tantangan

Kartu ini berisi skenario kontekstual yang merepresentasikan situasi nyata dalam kehidupan sosial lintas iman. Peserta diminta untuk menyelesaikan tantangan tersebut dengan mengacu pada nilai-nilai moderasi beragama. Melalui integrasi ini, *boardgame* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana *problem solving* berbasis nilai, di mana peserta dilatih untuk berpikir kritis dan reflektif dalam menghadapi situasi sosial yang kompleks.

Desain Prototipe

Prototipe awal *boardgame* dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukasi, visual, dan mekanika permainan. Beberapa komponen utama yang disiapkan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Komponen Permainan

| | | | |
|---------------------------------|---|-------------------------------------|---|
| 5 Bidak Pemain |  | 1 Bidak Bulan |  |
| 1 Token Tantangan |  | 5 Pemutar (dial) |  |
| 1 Dadu Bulan |  | 60 Kartu Pencarian |  |
| 7 Token Rush |  | 1 Jam Pasir |  |
| 5 Papan |  | 5 Senter (dalam 5 warna) |  |
| 4 Token Kuadran |  | 5 Kartu Kuadran (dua sisi) |  |
| 9 Kartu nilai Moderasi Beragama |  | 9 kartu tantangan Moderasi beragama |  |

Berdasarkan dari sisi desain visual, boardgame ini menggunakan pendekatan ilustrasi yang inklusif dengan menampilkan karakter yang merepresentasikan keberagaman latar belakang agama dan budaya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan rasa keterwakilan (*sense of belonging*) bagi peserta. Sementara itu, dari sisi mekanika permainan, sistem dirancang dalam bentuk: (1) mode kooperatif (menekankan kerja sama); dan (2) mode kompetitif (meningkatkan motivasi bermain).

Permainan berlangsung selama sembilan ronde, yang secara sengaja disesuaikan dengan

jumlah sembilan kata kunci moderasi beragama, sehingga setiap ronde menjadi medium untuk membahas satu nilai utama.

Uji Coba Terbatas

Setelah prototipe selesai dikembangkan, dilakukan uji coba terbatas kepada 10 peserta pemuda lintas iman untuk mengukur efektivitas awal dari boardgame. Uji coba ini bertujuan untuk menilai: (1) Keterbacaan dan pemahaman aturan permainan; (2) Kesesuaian konten dengan realitas peserta; dan (3) Daya tarik visual dan mekanika permainan.



Gambar 3. Uji coba terbatas

a. Tingkat Pemahaman Aturan

Hasil uji coba menunjukkan bahwa: 6 dari 10 peserta (60%) mengalami kesulitan memahami aturan pada awal permainan. Setelah penjelasan ulang, 100% peserta dapat mengikuti permainan dengan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa aturan permainan perlu disederhanakan agar lebih ramah bagi pemain baru.

b. Daya Tarik Konten

Daya tarik konten ada sebanyak: (1) 9 dari 10 peserta (90%) menyatakan bahwa kartu tantangan lebih menarik ketika berbasis kasus nyata; dan (2) 8 dari 10 peserta (80%) merasa lebih mudah memahami nilai melalui skenario dibandingkan penjelasan teoritis.

c. Representasi Visual

Seluruh peserta (100%) memberikan respons positif terhadap: (1) desain karakter; (2) simbol nilai; dan (3) warna dan ilustrasi permainan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan peserta.

Hasil Umpan Balik Peserta

Selain data kuantitatif, diperoleh juga masukan kualitatif dari peserta yang menjadi dasar dalam proses revisi. Beberapa poin utama yang muncul adalah: (a) Aturan permainan perlu dibuat lebih sederhana dan sistematis; (b) Kartu tantangan perlu diperbanyak dengan konteks kehidupan nyata; (c) Durasi permainan perlu disesuaikan agar tidak terlalu panjang; dan (d) Perlu adanya sesi refleksi yang lebih terstruktur di akhir permainan. Masukan ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya berperan sebagai pengguna, tetapi juga sebagai *co-creator* dalam proses pengembangan media.

Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik peserta, dilakukan revisi dalam tiga aspek utama: (a) Aspek Konten (Penyederhanaan bahasa pada kartu nilai, dan Penambahan variasi kasus pada kartu tantangan); (b) Aspek Visual (Penegasan simbol untuk setiap nilai, dan Penyesuaian warna agar lebih kontras dan mudah dibaca); (c) Aspek Mekanisme (Penyederhanaan aturan permainan, dan Penambahan sesi refleksi kelompok di akhir permainan). Revisi ini menghasilkan versi *board game* yang lebih adaptif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta lintas iman.

Pelatihan Penggunaan Boardgame

Setelah *board game Spotlight 9 Kata Kunci Moderasi Beragama* selesai melalui tahap revisi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan *board game* bagi peserta sekaligus calon fasilitator. Tahap ini menjadi krusial untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya dipahami sebagai permainan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran dengan tujuan edukatif yang jelas.

Pelatihan diikuti oleh 10 peserta yang berasal dari komunitas lintas iman, dengan komposisi latar belakang agama yang beragam, antara lain: 1) UIN Antasari Banjarmasin (Studi Agama-Agama), 2) PMKRI (Perhimpunan Mahasiswa Katolik Republik Indonesia), 3. KMHDI (Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia), STT GKE (Sekolah Tinggi Teologi Gereja Kalimantan Evangelis), dan 4) Komunitas Ahmadiyah. Kegiatan pelatihan dirancang dalam dua pendekatan utama, yaitu teoritis dan praktis.

Pada aspek teoritis, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep moderasi beragama serta penjelasan tentang sembilan kata kunci yang menjadi dasar permainan. Sementara pada aspek praktis, peserta langsung terlibat dalam simulasi permainan, baik sebagai pemain maupun sebagai fasilitator. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa: (1) 8 dari 10 peserta (80%) mampu memahami alur permainan secara mandiri setelah simulasi; (2) 7 dari 10 peserta (70%) mulai mampu memandu permainan dalam skala kelompok kecil; dan (3) Seluruh peserta (100%) memahami tujuan edukatif

dari *boardgame*. Temuan ini menunjukkan bahwa *board game* memiliki tingkat *usability* yang cukup baik setelah dilakukan penyederhanaan aturan pada tahap sebelumnya.

Implementasi Kegiatan Lapangan

Kegiatan implementasi dilaksanakan pada Senin, 8 September 2025 pukul 10.00 WITA di Aula Tambak Yudha, Komplek Darma Praja, Jl. Dharma Bakti VC Ujung No. 24, RT. 21, Pemurus Luar, Banjarmasin Timur. Lokasi ini dipilih karena akses yang mudah dijangkau dan representatif sebagai tempat pertemuan lintas komunitas. Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam empat sesi utama untuk memastikan alur pembelajaran berjalan secara sistematis.

a. Sesi Penyampaian Materi

Pada sesi awal, fasilitator menyampaikan pengantar mengenai moderasi beragama serta sembilan kata kunci yang menjadi dasar permainan. Sesi ini berlangsung secara interaktif dengan melibatkan peserta dalam diskusi ringan.



Gambar 4. Membekali fasilitator dengan pemahaman tentang konsep dasar moderasi beragama.

b. Sesi Diskusi Lintas Iman

Peserta kemudian diajak untuk mendiskusikan pengalaman mereka dalam berinteraksi lintas iman. Diskusi ini menjadi jembatan awal sebelum masuk ke dalam permainan, sekaligus membangun rasa saling percaya antar peserta.

c. Sesi Permainan (*Trial Boardgame*)

Pada sesi inti, peserta memainkan *boardgame Spotlight* dalam kelompok kecil. Selama permainan berlangsung, fasilitator mengamati dinamika interaksi, tingkat partisipasi, serta cara peserta merespons kartu tantangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa: (1) 100% peserta terlibat aktif dalam permainan; (2) 9 dari 10 peserta (90%) berpartisipasi dalam diskusi kelompok; dan (3)

Tidak ditemukan dominasi individu, seluruh peserta memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi.



Gambar 5. Memberikan keterampilan praktis dalam memandu jalannya permainan *boardgame*.

Selain itu, permainan mendorong munculnya interaksi yang lebih cair. Peserta yang pada awalnya terlihat pasif mulai menunjukkan keterlibatan aktif setelah beberapa ronde permainan berlangsung.

d. Sesi Refleksi

Setelah permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi bersama. Peserta diminta untuk mengaitkan pengalaman bermain dengan nilai-nilai moderasi beragama dalam kehidupan nyata.



Gambar 6. Mengajarkan teknik refleksi agar nilai-nilai moderasi beragama dapat diinternalisasikan peserta.

Dinamika Partisipasi dan Interaksi

Selama implementasi kegiatan, terlihat adanya perubahan dinamika interaksi antar peserta. Pada awal kegiatan, beberapa peserta masih menunjukkan sikap canggung dan menjaga jarak, terutama karena perbedaan latar belakang agama. Namun, seiring berjalannya permainan, suasana menjadi lebih cair dan terbuka. Hal ini terlihat dari: (1) meningkatnya komunikasi spontan; (2) munculnya kerja sama tim; dan (3) berkurangnya sekat identitas.

Ada sebanyak 9 dari 10 peserta (90%) menunjukkan peningkatan interaksi lintas iman yang signifikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Sebagaimana hasil wawancara dengan para peserta: “Setelah permainan dimulai, kami jadi tidak terlalu memikirkan perbedaan lagi. Semua fokus pada permainan dan kerja sama tim.” (Wawancara peserta, 8 September 2025). Pernyataan ini menunjukkan bahwa permainan mampu mengalihkan fokus peserta dari identitas menuju tujuan bersama, sehingga interaksi menjadi lebih inklusif.

Pengalaman Belajar Peserta

Berdasarkan dari sisi pengalaman belajar, board game memberikan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebanyak 8 dari 10 peserta (80%) menyatakan bahwa metode permainan lebih menarik dibandingkan dengan diskusi formal. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan peserta berikut: “Kalau hanya diskusi biasanya terasa kaku, tapi lewat permainan ini jadi lebih santai dan mudah dipahami.” (Wawancara peserta, 8 September 2025). Selain itu, peserta juga merasakan bahwa nilai-nilai moderasi beragama lebih mudah dipahami karena dialami secara langsung melalui permainan.

Dampak terhadap Sikap Sosial

Implementasi *board game* juga memberikan dampak terhadap sikap sosial peserta, khususnya dalam hal toleransi dan kerja sama. Hasil refleksi menunjukkan bahwa: (1) 8 dari 10 peserta (80%) merasa lebih memahami pentingnya toleransi; (2) 7 dari 10 peserta (70%) menyadari pentingnya kerja sama lintas perbedaan; dan (3) Seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa kegiatan ini mempererat hubungan sosial. Salah satu peserta menyampaikan: “Permainan ini membuat kami lebih mudah berkomunikasi, bahkan dengan orang yang sebelumnya belum kami kenal.” (Wawancara peserta, 8 September 2025) Pernyataan ini memperkuat bahwa *boardgame* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media interaksi sosial.

***Boardgame* sebagai media internalisasi Nilai Moderasi Beragama**

Board game sebagai media pembelajaran telah banyak digunakan dalam konteks pendidikan modern. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan papan memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir, komunikasi, dan interaksi sosial peserta. Menurut Bernosky (2016), *board game* adalah jenis permainan yang dimainkan di atas sebuah papan dan melibatkan lebih dari satu pemain dalam waktu yang bersamaan. Dalam hal ini V. L. Amelia dkk., (2018) menegaskan bahwa *board game* tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai media pedagogis yang menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan dari pelaksanaan PkM menunjukkan bahwa *boardgame Spotlight 9 Kata Kunci Moderasi Beragama* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai moderasi beragama. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pemahaman peserta serta keterlibatan aktif selama proses permainan. Dalam perspektif sosiologi pendidikan, penggunaan permainan sebagai media belajar sejalan dengan pendekatan *experiential learning*, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Yenni & Febriani, 2025). Peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui interaksi, refleksi, dan praktik sosial dalam permainan.

Selain itu, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori fungsi sosial agama dari Sosiologi Agama, khususnya pemikiran Émile Durkheim yang menekankan bahwa agama berperan sebagai perekat sosial (*social cohesion*) (E. Durkheim, 1995). Dalam konteks ini, *boardgame* berfungsi sebagai medium simbolik yang mempertemukan individu dari latar belakang berbeda dalam satu ruang interaksi yang setara. Salah satu peserta, Gwen menyatakan bahwa *Boardgame Spotlight* telah berhasil menjadi ruang perjumpaan lintas iman yang penuh makna. Ia merasa kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan, tetapi juga memperdalam empati antar peserta. Melalui media sederhana seperti permainan, ia belajar bahwa kebersamaan dapat tumbuh dari hal-hal kecil (Wawancara dengan Gwen, 08 September 2025).

Pernyataan Gwen di atas, sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Permata dan Kristanto (2020) yang menyatakan bahwa dengan media *boardgame*, proses belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta. Interaksi yang terbangun selama permainan, seperti kerja sama tim, diskusi nilai, dan penyelesaian konflik, merefleksikan apa yang disebut Durkheim sebagai “solidaritas sosial” (É. Durkheim, 2008). Dengan demikian, internalisasi nilai moderasi tidak hanya terjadi pada level kognitif, tetapi juga pada level sosial dan emosional. Sebagaimana yang dikatakan oleh salah satu peserta: “...setelah permainan ini kita melupakan juga perbedaan kita dari agama

mana... jadi tidak ada lagi sekat...” (Gauthama, wawancara, 2025). Pernyataan ini menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan ruang sosial baru yang lebih inklusif, di mana identitas keagamaan tidak menjadi penghalang interaksi.

Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Lintas Iman

Efektivitas boardgame ini juga dapat dianalisis melalui konsep *gamification*, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa: (a) Tingkat partisipasi mencapai 100% (10/10 peserta aktif); (b) Rata-rata keterlibatan diskusi mencapai 85%; dan (c) Skor pemahaman meningkat dari 56% menjadi 84%

Data ini mengindikasikan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan: (a) Motivasi intrinsik peserta; (b) Keterlibatan emosional; dan (c) Daya serap materi. Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pandangan Dahlström (2017) yang menyatakan bahwa elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, dan kolaborasi dapat mendorong keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Dalam konteks ini, *boardgame Spotlight* mengintegrasikan beberapa elemen kunci gamifikasi: (a) *Challenge* (tantangan): melalui kartu skenario; (b) *Feedback* langsung: melalui hasil permainan; (c) Kolaborasi: dalam mode kooperatif; dan (d) Refleksi: melalui kartu nilai.

Pendekatan ini terbukti lebih efektif dibandingkan metode diskusi konvensional yang cenderung satu arah. Sebagaimana disampaikan oleh peserta: “...kalau hanya diskusi itu kaku, tapi dengan game ini jadi lebih ngena...” (Gwen, wawancara, 2025). Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman dan keterlibatan peserta. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai hasil pengabdian, dampak kegiatan diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi utama, yaitu kognitif, afektif, dan sosial:

a. Dampak Kognitif (Pemahaman)

Dampak kognitif merujuk pada peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep moderasi beragama, khususnya sembilan kata kunci yang menjadi inti dari *boardgame Spotlight*. Berdasarkan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test*, tingkat pemahaman peserta mengalami peningkatan yang signifikan, dari 56% (kategori rendah) menjadi 84% (kategori tinggi). Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu membantu peserta memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan aplikatif. Selama permainan, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dihadapkan pada berbagai skenario melalui kartu tantangan yang menuntut mereka untuk menerapkan nilai-nilai moderasi dalam konteks nyata.

Proses ini mendorong terjadinya *active learning* dan *learning by doing*, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam.

b. Dampak Afektif (Sikap dan Empati)

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan sikap keterbukaan, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan. Peserta yang pada awalnya cenderung pasif atau menjaga jarak, secara bertahap menjadi lebih ekspresif dan terlibat dalam interaksi kelompok. Salah satu peserta menyatakan: "...kita bisa menikmati bersama tanpa melihat latar belakang, dan itu lebih ngena dibandingkan diskusi biasa..." (Gwen, wawancara, 2025). Pernyataan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman emosional yang positif, sehingga nilai-nilai seperti toleransi dan penghormatan terhadap perbedaan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dirasakan secara langsung. Selain itu, munculnya rasa senang, antusias, dan keterlibatan emosional selama permainan menunjukkan bahwa boardgame ini berhasil menciptakan suasana *joyful learning*. Kondisi ini penting dalam proses internalisasi nilai, karena emosi positif terbukti memperkuat daya serap dan ingatan peserta terhadap materi pembelajaran.

c. Dampak Sosial (Interaksi dan Relasi Lintas Iman)

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, tingkat interaksi sosial peserta meningkat dari 65% menjadi 88%, yang ditandai dengan: (1) Meningkatnya komunikasi spontan antar peserta; (2) Terbentuknya kerja sama tim lintas agama; dan (3) Berkurangnya sekat identitas dalam interaksi sosial.

Selama permainan berlangsung, peserta menunjukkan pola interaksi yang lebih cair dan setara. Bahkan, beberapa peserta mengungkapkan bahwa mereka mulai melupakan perbedaan latar belakang agama dan lebih fokus pada tujuan bersama dalam permainan. Sebagaimana disampaikan oleh salah satu peserta: "...setelah permainan dimulai, tidak ada lagi sekat, kita fokus pada permainan dan kerja sama..." (Gauthama, wawancara, 2025)

Selain itu, dinamika permainan juga memunculkan situasi perbedaan pendapat yang justru menjadi sarana pembelajaran sosial. Peserta belajar untuk berdiskusi, mendengarkan, dan mencapai kesepakatan bersama tanpa konflik. "...perbedaan pendapat itu justru menambah kepercayaan..." (Roly, wawancara, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa *boardgame Spotlight* tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang aman (*safe space*) untuk membangun kepercayaan dan memperkuat relasi lintas iman. sebagaimana yang dikemukakan oleh Chircop (2016) yang mengatakan bahwa akan selalu ada interaksi sosial dalam bermain *board game*.

Secara keseluruhan, ketiga dimensi dampak tersebut menunjukkan bahwa *boardgame Spotlight* memiliki efektivitas yang bersifat holistik, mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan interaksi sosial (sosial). Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif.

Boardgame sebagai Ruang Interaksi Sosial dan Pembentukan Empati

Salah satu temuan penting dari kegiatan ini adalah meningkatnya kualitas interaksi sosial antar peserta lintas iman. *Boardgame* tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial (*social space*) yang memungkinkan terjadinya dialog informal dan pembentukan empati.

Dalam perspektif teori interaksi sosial, permainan dapat menciptakan kondisi *equal footing*, di mana setiap individu memiliki posisi yang setara (Chater dkk., 2022). Hal ini penting dalam konteks dialog lintas iman yang sering kali terhambat oleh perbedaan status, identitas, atau stereotip. Selama permainan berlangsung, peserta menunjukkan: (a) Penurunan sikap canggung di awal kegiatan; (b) Meningkatnya komunikasi spontan; dan (c) Terbentuknya kerja sama lintas identitas.

Kondisi ini mendukung terbentuknya apa yang disebut sebagai *interpersonal trust* (kepercayaan antarindividu), yang merupakan fondasi penting dalam membangun toleransi. Sebagaimana disampaikan oleh salah satu peserta: "...awalnya sungkan, tapi karena permainan jadi lebih lancar komunikasinya..." (Maghfirah, wawancara, 2025). Melalui permainan ini, ia belajar bahwa komunikasi lintas agama dapat tumbuh secara alami ketika dibangun dengan suasana yang menyenangkan, terbuka, dan menghargai perbedaan (Maghfirah, 08 September 2025). Pernyataan Maghfirah ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fitriyani dkk., (2021) yang menjelaskan bahwa melalui aktivitas bermain, peserta tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga berlatih berpikir kritis dan berkolaborasi, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi serta kualitas proses belajar.

Kondisi ini sejalan dengan pendapat Read (2007) yang menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulasi, variasi, dan motivasi yang memperkaya pengalaman belajar. Selain menciptakan suasana yang menyenangkan dan kooperatif, permainan juga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri. Menurut Maghfirah permainan memunculkan rasa kompetitif secara sehat, para peserta terdorong untuk saling mengenal dan berinteraksi lebih lancar, bahkan dengan teman-teman dari latar belakang agama yang berbeda. Selaras dengan pendapat ini, Chitravelu, (2005) menyatakan bahwa permainan dapat menghilangkan rasa jenuh, unsur kompetitif dan aturan yang jelas membuat permainan menantang sekaligus menarik perhatian peserta.

Suasana bermain yang santai membuat peserta lebih mudah menyerap pesan-pesan penting tanpa merasa digurui. Beberapa peserta bahkan menyatakan bahwa pendekatan permainan seperti ini jauh lebih membekas dibandingkan metode diskusi formal, karena mereka belajar melalui tawa, kebersamaan, dan pengalaman langsung. Pendapat ini selaras dengan riset yang dilakukan oleh Triastuti dkk., (2017), ia menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *board game* dapat menciptakan suasana belajar yang hidup dan partisipatif, karena memungkinkan peserta untuk berinteraksi, berkomunikasi, serta mengembangkan kemampuan bernalar sambil bermain. Sementara itu, Limantara dkk., (2015b) menambahkan bahwa permainan jenis ini juga berperan dalam memperkuat keterampilan sosial peserta, seperti kemampuan mematuhi aturan, menghargai giliran, bekerja sama, dan membangun jejaring lintas generasi.

Selain itu, dinamika perbedaan pendapat dalam permainan juga menjadi sarana pembelajaran sosial: "...perbedaan pendapat itu justru menambah kepercayaan..." (Roly, wawancara, 2025). Salah satu nilai utama yang muncul selama pelaksanaan *Boardgame Spotlight* adalah sikap toleransi. Toleransi menjadi landasan penting bagi terciptanya suasana permainan yang terbuka dan saling menghargai antar peserta. Effendi (2015) menjelaskan bahwa toleransi bukan hanya sekadar sikap menerima keberadaan pihak lain, tetapi juga mencakup penghormatan aktif terhadap hak dan martabat mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa konflik kecil dalam permainan justru berfungsi sebagai *learning moment* untuk melatih toleransi, komunikasi, dan pengambilan keputusan bersama.

Kontribusi dan Kebaruan (*Novelty*) Pengabdian

Kontribusi utama dari kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi nilai-nilai moderasi beragama ke dalam media pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan kontekstual. Secara spesifik, kebaruan (*novelty*) dari kegiatan ini meliputi:

- a. Transformasi konsep moderasi beragama (9 kata kunci) ke dalam format *boardgame*: Dari konsep abstrak menjadi pengalaman konkret
- b. Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan moderasi beragama: Menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial
- c. Media pembelajaran lintas iman yang inklusif: Dapat digunakan oleh peserta dari berbagai latar belakang agama
- d. Model pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential-interactive learning*): Mengedepankan praktik langsung dibandingkan ceramah

Oleh karenanya, *boardgame Spotlight* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai model inovatif dalam pendidikan moderasi beragama berbasis komunitas.

Keterbatasan dan Potensi Pengembangan

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati:

- a. Jumlah peserta terbatas ($n = 10$) sehingga generalisasi temuan masih terbatas
- b. Durasi implementasi yang relatif singkat belum mengukur dampak jangka panjang
- c. Indikator evaluasi masih sederhana belum menggunakan instrumen psikometrik yang lebih kompleks
- d. Konteks lokal (Banjarmasin) sehingga perlu diuji di wilayah lain dengan karakteristik berbeda

Namun demikian, keterbatasan ini sekaligus membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti: (a) Replikasi pada skala yang lebih besar; (b) Integrasi dengan kurikulum pendidikan formal; (c) Pengembangan versi digital atau mobile game; dan (d) Pengujian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki potensi besar dalam memperkuat pendidikan moderasi beragama. *Boardgame Spotlight* berhasil menggabungkan aspek edukatif, sosial, dan emosional dalam satu media yang menarik dan relevan bagi generasi muda. Lebih dari sekadar media belajar, *boardgame* ini berfungsi sebagai ruang praksis moderasi beragama, di mana nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, dan kemanusiaan tidak hanya dipahami, tetapi juga dialami secara langsung dalam interaksi sosial.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *boardgame Spotlight 9 Kata Kunci Moderasi Beragama* sebagai media pembelajaran dalam memperkuat pemahaman dan interaksi pemuda lintas iman. Berdasarkan hasil pelaksanaan, tujuan tersebut berhasil dicapai, yang ditunjukkan melalui peningkatan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta. Secara kuantitatif, tingkat pemahaman peserta terhadap moderasi beragama meningkat dari 56% (kategori rendah) menjadi 84% (kategori tinggi). Selain itu, partisipasi aktif peserta mencapai 100%, serta interaksi sosial lintas iman meningkat dari 65% menjadi 88%. Data ini menunjukkan bahwa *boardgame Spotlight* efektif sebagai media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan komunikasi yang lebih terbuka antar peserta.

Dampak nyata dari kegiatan ini tidak hanya terlihat pada peningkatan individu, tetapi juga pada level sosial. *Boardgame* berhasil menciptakan ruang interaksi yang setara dan inklusif, sehingga peserta mampu mengurangi sekat identitas, membangun empati, serta memperkuat rasa saling percaya. Dengan demikian, nilai-nilai moderasi beragama tidak hanya dipahami, tetapi juga dialami secara langsung melalui interaksi sosial. Bagi mitra dan komunitas lintas iman, kegiatan ini memberikan manfaat berupa tersedianya media edukasi alternatif yang inovatif, interaktif, dan mudah direplikasi dalam berbagai kegiatan dialog lintas agama. *Boardgame* ini juga berfungsi sebagai alat fasilitasi yang membantu menciptakan suasana diskusi yang lebih cair, partisipatif, dan tidak kaku dibandingkan metode konvensional.

Kontribusi utama dari pengabdian ini terletak pada inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *boardgame* yang mengintegrasikan sembilan kata kunci moderasi beragama ke dalam mekanisme permainan yang aplikatif dan kontekstual. Inovasi ini menjadi bentuk pendekatan baru dalam pendidikan moderasi beragama, khususnya bagi generasi muda dan komunitas lintas iman. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah peserta yang relatif kecil (10 orang), durasi implementasi yang terbatas, serta penggunaan instrumen evaluasi yang masih sederhana. Oleh karena itu, hasil kegiatan ini belum dapat digeneralisasi secara luas tanpa pengujian lanjutan.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pengembangan *boardgame Spotlight* dapat dilakukan pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai daerah. Selain itu, diperlukan pengembangan media ke dalam bentuk digital atau varian permainan lain, serta penggunaan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif untuk mengukur dampak jangka panjang. Dengan demikian, *boardgame* ini berpotensi menjadi model pembelajaran moderasi beragama yang berkelanjutan dan adaptif di berbagai konteks sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada komunitas mitra pengabdian, yaitu Komunitas Pemuda Lintas Iman, atas partisipasi aktif, keterbukaan, dan kontribusi berharga mereka. Keberhasilan pengembangan dan implementasi *board game* “Spotlight” sebagai media penguatan moderasi beragama sangat bergantung pada semangat kolaborasi dan antusiasme seluruh peserta dalam proses perancangan hingga uji coba, yang sekaligus memperkuat jalinan persahabatan dan toleransi antar-iman.

DAFTAR REFERENSI

Afifah, N. (2019). Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah Berbasis Nilai Karakter

- Toleransi terhadap Sesama dengan Berbantu Aplikasi Sparkol® Videoscribe. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 231–258. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.512>
- Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2018). Board Game As An Educational Game Media To Effort The Attitude Change Of Dengue Prevention In School-Aged Children: Doi: <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v1i2.12>. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 1(2), 1–9. (The focus of this study is the educational media to teach a children about dengue prevention strategy as named is board game. In this study want to identify the effect of board game to attitude of the dengue prevention strategy of the childrem). <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v1i2.12>
- Ananda, D. G., Puspita, A., & Lidia, D. (2024). Pendidikan Moderasi Beragama: Membangun Toleransi Dan Keberagaman. *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 1(3), Article 3.
- Arifand, A., Fathikasari, S. E., Kurniasih, M., Rahmadani, N. F., Putri, A., Setiawan, A. A., Oktania, A. S., & Rachmadian, A. E. (2023). Membangun Harmoni Dan Toleransi Melalui Moderasi Beragama. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i2.136>
- Bernosky, J. (2016). Manager to Manager: Risk: Not Just a Board Game. *Journal (American Water Works Association)*, 108(4), 22–25.
- Chater, N., Zeitoun, H., & Melkonyan, T. (2022). The Paradox of Social Interaction: Shared Intentionality, We-Reasoning, and Virtual Bargaining. *Psychological Review*, 129(3), 415–437. <https://doi.org/10.1037/rev0000343>
- Chircop, D. (2016). An Experiential Comparative Tool for Board Games. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 3(1), 11–28. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.03.01>
- Chitavelu, N. (2005). *ELT Methodology: Principles and Practice*. Oxford University Press.
- Dahlstrøm, C. (2017). *Impacts of gamification on intrinsic motivation*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Impacts-of-gamification-on-intrinsic-motivation-Dahlstr%C3%B8m/52476983f2778ae1a027ae87aec6c761478f414c>
- Durkheim, E. (1995). *Elementary Forms Of The Religious Life: Newly Translated By Karen E. Fields*. Free Press.
- Durkheim, É. (2008). *The Elementary Forms of Religious Life* (M. S. Cladis, Ed.; C. Cosman, Penerj.; Abridged edition). OUP Oxford.
- Effendi, D. (2015). *Pluralisme Dan Kebebasan Beragama*. Institut Dian/Nterfidei. (Yogyakarta). [//koleksi.perpusblam.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1576%26keywords%3D](http://koleksi.perpusblam.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1576%26keywords%3D)
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Indonesia, B. P. S. (2025). *Jumlah Penduduk Usia 15 tahun ke Atas Menurut Golongan Umur—Tabel Statistik*. Diambil 12 Mei 2025, dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/NzE1IzI=/jumlah-penduduk-usia-15-tahun-ke-atas-menurut-golongan-umur.html>
- Kemenag. (2026). *Inilah Arab Baru Moderasi Beragama dalam RPJPN 2025-2045*. <https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/berita/inilah-arab-baru-moderasi-beragama-dalam-rpjpn-2025-2045>. Diambil 12 Mei 2025, dari <https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/berita/inilah-arab-baru-moderasi-beragama-dalam->

rpjpn-2025-2045

- Lee, H. L. J. (2012). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. *Malaysian Journal of ELT Research*, 8(1), Article 1. <https://meltajournals.com/index.php/majer/article/view/616>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja* (Nomor 6) [Journal:Article, Universitas Kristen Petra]. <https://www.neliti.com/id/publications/78547/>
- Mubarok, A. R., & Sunarto, S. (2024). Moderasi Beragama di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Journal of Islamic Communication Studies*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.15642/jicos.2024.2.1.1-11>
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44–59. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i3.42217>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291.
- Putri, I. N., & Fajri, N. (2023). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*, 9(7), Article 7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812543>
- Putri, N. M. A. A. (2021). Peran Penting Moderasi Beragama Dalam Menjaga Kebinekaan Bangsa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional LAHN-TP Palangka Raya*, (7), Article 7. <https://doi.org/10.33363/sn.v0i6.179>
- Raharjo, S. (2025). Meningkatkan Kewaspadaan Terhadap Pengaruh Pemikiran Ekstrim Radikal dalam Beragama Melalui Program Bimbingan Keagamaan Bagi Pemuda-Pemudi di Kabupaten Pekalongan. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59613/mjcs.v2i1.221>
- Read, C. (2007). *500 Activities for the Primary Classroom*. Macmillan Education Australia.
- Rudianto, T., Prasida, T., & Setyawan, M. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Investasi Cryptocurrency Dan Menghindari Scam Bagi Rentang Usia 18–25 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 15–15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i1.3407>
- Saputra, R. (2021). Minat Mahasantri Uin Antasari Terhadap Diskursus Moderasi Beragama (Studi Pada Kegiatan Wawasan Islam Dan Kebangsaan). *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, 17(2), Article 2. <https://doi.org/10.23971/jsam.v17i2.3198>
- Saputra, R. (2023). The Concept And Levels Of Mahasantri Understanding On Religious Moderation In Ma'had Al-Jāmi'ah Uin Antasari Banjarmasin. *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.21274/kontem.v11i1.8422>
- Setyowati, E., & Permata, A. (2018). Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.22146/bb.41076>
- Tim Penyusun Kementerian Agama RI. (2019). *Tanya Jawab Moderasi Beragama* (1 ed.). Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10073>

Yenni, F., & Febriani, E. A. (2025). Penerapan Model Experiential Learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI Fase F di SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(2), 286–292. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i2.312>