
UPAYA PENINGKATAN SIKAP MODERASI BERAGAMA UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF “KIDS MODERATIONS” DALAM PEMBELAJARAN DI RA MASYITHOH MANGGISAN

Farah Fahrur Nisak¹

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 14 Juni 2012

Direvisi 22 Juli 2022

Dipublikasikan 30 Juli 2022

Kata Kunci:

Moderasi Beragama

Multimedia Interaktif

Anak Usia Dini

ABSTRAK

Sikap Moderasi Beragama tengah digalakkan oleh pemerintah Indonesia menghadapi keberagaman ideologi dan latar belakang masyarakat yang berbeda. Seyogyanya penanaman sikap dilakukan sejak usia dini namun, realisasi penanaman sikap moderasi beragama di anak usia dini masih sangat kurang. Tujuan penelitian adalah (1) Untuk mengetahui pembelajaran sikap moderasi beragama anak usia dini di RA Masyithoh Manggisian. (2) Untuk mengetahui pelaksanaan multimedia interaktif moderasi beragama anak usia dini di RA Masyithoh Manggisian. (3) Untuk mengetahui peningkatan sikap moderasi beragama anak usia dini melalui multimedia “Kids Moderations” di RA. Masyithoh Manggisian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif desain penelitian quasi eksperimen dengan satu grup (*one group design pretest posttest*). Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik Kelompok B RA Masyithoh Manggisian berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dengan jumlah sampel 10 Peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan Dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar *pretest* dan lembar *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji prasyarat Analisis, serta Uji T test dan Uji Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pembelajaran sikap moderasi beragama di RA Masyithoh sudah diterapkan dengan pembiasaan-pembiasaan dalam lingkungan belajar 2) pelaksanaan permainan multimedia interaktif *Kids Moderations* dilakukan dalam dua tahap yaitu sebelum dilakukan perlakuan dan setelah perlakuan menggunakan multimedia interaktif *Kids Moderations* 3) Proses peningkatan sikap moderasi beragama menunjukkan Hasil uji Gain sebesar 79%. Serta terdapat peningkatan rata-rata hasil *pretest posttest* sebesar 17,100. Maka sikap moderasi beragama anak usia dini di RA Masyithoh Manggisian meningkat.

Kata Kunci : *Moderasi Beragama, Multimedia Interaktif, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

The attitude of religious moderation is being promoted by the Indonesian government in the face of the diversity of ideologies and different community backgrounds. The cultivation of attitudes should be carried out from an early age, however, the realization of the cultivation of attitudes of religious moderation in early childhood is still lacking. The aims of the study were (1) to determine the learning of religious moderation in early childhood at RA Masyithoh Manggisian. (2) To find out the implementation of interactive multimedia of religious moderation for early childhood at RA Masyithoh Manggisian. (3) To find out the increase in religious moderation in early childhood through the multimedia “Kids Moderations” in RA. Masyithoh Mangosteen. The type of research used is quantitative research, quasi-experimental research design with one group (one group design pretest posttest). The population in this study were all 19 students in Group B of RA Masyithoh Manggisian. The sampling technique used is

simple random sampling with a sample size of 10 students. Data collection techniques are interviews, observation, and documentation. The research instruments used were observation sheets, interview sheets, pretest sheets and posttest sheets. The data analysis technique used is the analysis prerequisite test, as well as the T test and Gain test. The results showed that 1) the learning of religious moderation at RA Masyithoh had been implemented with habits in the learning environment 2) the implementation of the interactive multimedia game Kids Moderations was carried out in two stages, namely before treatment and after treatment using interactive multimedia Kids Moderations 3) The improvement process the attitude of religious moderation shows the Gain test result of 79%. And there is an increase in the average pretest posttest result of 17.100. So the attitude of religious moderation of early childhood in RA Masyithoh Manggisian increased.

Keywords : Religious Moderation, Interactive Multimedia, Early Childhood



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Farah Fahrur Nisak¹

Pendahuluan

Masyarakat Indonesia dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki keragaman, mencakup beraneka ragam etnis, bahasa, agama, budaya, dan status sosial. Kalimat "integrating force" merupakan kalimat yang tepat dalam keragaman Indonesia, namun dapat menjadi penyebab terjadinya benturan antar budaya, antar ras, etnik, agama dan antar nilai-nilai hidup (Akhmadi, 2019). Indonesia sebagai negara multikultural dan pluralis memiliki banyak sekali perkembangan ideologis keagamaan baik dalam agama Islam, Kristen, Katolik, dan sebagainya yang tidak jarang menyebabkan munculnya paham transnasionalis. Pemahaman yang berbeda dapat terjadi dikarenakan perbedaan cara pandang seseorang dalam menghadapi setiap problematika kehidupan (Nurdin & Naqqiyah, 2019). Golongan transnasionalis yang biasa dikenal sebagai radikal atau ekstrimis, tidak hanya meracuni kalangan intelektual ataupun masyarakat yang bersifat tradisional-konservatif. Namun saat ini, pemahaman ideologis tersebut marak di kalangan pelajar dan mahasiswa yang memiliki pemikiran yang lebih terbuka terhadap dunia. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Leni Winarni dalam penelitiannya "Media Masa dan Isu Radikalisme" bahwa kemudahan dan kecepatan akses media sosial menjadi ruang gerak yang bebas bagi para radikal mendoktrinasi kalangan pemuda (Wibowo, 2019).

Saat ini kita dapat menemukan golongan pemuda yang tidak lagi mau hormat terhadap bendera merah-putih, tidak lagi mengakui UUD 1945 sebagai dasar negara, dan bahkan melabeli pemerintah sebagai pemerintahan Thagut yang wajib untuk diperangi. Menanggapi hal ini, pemerintah khususnya Kementerian Agama mengupayakan sebuah gagasan baru sebagai upaya mempertahankan sikap nasionalis dan cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia. Istilah Moderasi Beragama digaungkan oleh Kementerian agama sejak tahun 2019. Namun, Moderat menjadi sebuah kata yang seringkali disalahartikan dalam kehidupan sosial beragama di Indonesia. Bahkan, terdapat sebagian masyarakat yang

beranggapan bahwa orang yang moderat tidak memiliki keteguhan dalam pendirian, tidak serius, bahkan tidak menjalankan ajaran agama dengan sungguh-sungguh (Agama, 2019).

Upaya yang lebih serius, Kementerian Agama juga menerbitkan sebuah buku tentang Moderasi Beragama yang harus dipahami oleh setiap generasi di Indonesia. Moderat harus dipahami dengan percaya diri terhadap ajaran agama yang mengajarkan prinsip adil dan berimbang yang mengarahkan pada kebenaran pada tujuan substantif dari agama itu sendiri. Moderasi beragama itu sendiri dapat dipahami sebagai cara pandang, sikap, dan perilaku selalu mengambil posisi di tengah-tengah, selalu bertindak adil, dan tidak ekstrem, baik ekstim kanan maupun ekstim kiri dalam beragama (Syatar et al., 2020). Namun, buku tersebut masih bersifat konstektual yang berisi tataran ide filosofis yang belum bersifat praktis sehingga hanya dapat dipahami oleh kalangan intelektual pada umumnya dan belum menuju ke ranah sosial lainnya seperti ranah Anak Usia Dini.

Pengenalan sikap moderasi beragama tidak bisa dipelajari langsung Ketika masyarakat sudah tumbuh menjadi kaum intelektual yang berpendidikan. Namun, harus dikenalkan pada anak usia dini yang memiliki kemampuan penyerapan pengetahuan yang maksimal. Selain itu, dalam realitanya penerapan sikap moderasi beragama di ranah anak usia dini masih kurang. Banyak anak usia dini yang cenderung tidak menyukai perbedaan di kalangan pertemanannya. Kemudian, apabila terdapat anak dengan agama lain yang berbeda dengan mayoritas agama di lingkungannya, mereka cenderung memberi jarak. Hal ini tidak lain karena anak usia dini berada di lingkungan nyaman yang memiliki ragam masyarakat yang cenderung sama sehingga, mereka belum memiliki kepekaan yang lebih baik terhadap perbedaan.

Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. hal tersebutlah yang menjadikan sedikit demi sedikit anak usia dini (0-6 tahun) dapat menyerap informasi dari lingkungannya melalui organ-sensoris dan memprosesnya menggunakan otaknya. perkembangan ini demikian pentingnya sehingga mendapat perhatian yang cukup luas dari para pakar psikologis/Pendidikan, yang menyatakan bahwa Pendidikan untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Prinsip tersebut dinamakan praktik- praktik yang sesuai dengan perkembangan anak (*developmentally appropriate practice* atau DAP) (Barnawi, 2012).

Melihat betapa pentingnya hal tersebut, moderasi beragama juga harus ditanamkan kepada anak dengan cara yang praktis sehingga dapat lebih mudah diterima oleh anak usia dini. Pembiasaan- pembiasaan yang dapat dilakukan oleh pendidik atau orang tua dalam menanamkan sikap moderasi beragama yaitu melalui kegiatan Upacara Bendera, mengenalkan perbedaan Agama yang ada di Indonesia, mengenalkan pahlawan kemerdekaan Indonesia, menanamkan sikap cinta tanah air, dan menanamkan sikap nasionalis terhadap bangsa.

Rangkaian kegiatan tersebut dapat diselipkan dalam kegiatan sehari-hari anak usia dini baik di dalam rumah maupun di dalam sekolah. Beberapa metode yang dapat dilakukan oleh orang tua atau pendidik yaitu menggunakan metode bercerita, bermain peran, demonstrasi, dan pembiasaan-pembiasaan kecil seperti mengikuti upacara bendera dengan khidmat, ataupun menjaga kebersihan lingkungan sekitar, dan mengajarkan sikap peduli dan ramah terhadap teman sebaya meskipun memiliki perbedaan yang begitu signifikan.

Penanaman sikap moderasi beragama pada anak usia dini perlu mempertimbangkan kebahagiaan anak usia dini sehingga tujuan penanaman moderasi beragama tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Saat ini, praktek pendidikan yang tidak sesuai dengan minat dan cara belajar anak usia dini tersebut, penyelenggaraannya bersifat generalistik dan hanya tertuju pada sebuah kompetensi akademik yang harus anak capai (Munawaroh et al., 2020). Selain itu, perkembangan zaman yang semakin pesat juga perlu dipertimbangkan agar pengajaran yang dilakukan dapat sesuai dengan tren masyarakat pada saat ini. Revolusi industri 4.0 merupakan salah satu perubahan zaman yang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan sehari-hari. Sehingga, saat ini sikap moderasi beragama tidak hanya dapat ditanamkan melalui cara konvensional namun juga dapat dikenalkan melalui teknologi modern seperti Multimedia Interaktif.

Pengembangan Multimedia interaktif sendiri masih jarang ditemukan di Pendidikan Anak Usia Dini. Dunia anak sendiri merupakan dunia bermain. Kegiatan bermain dapat digunakan anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain, anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan (Barnawi, 2012).

Kegiatan bermain untuk anak sendiri saat ini tidak hanya terbatas sebagai kegiatan fisik yang dilakukan diluar ruangan atau dengan menggunakan alat peraga yang bersifat fisik. Multimedia interaktif merupakan salah satu media untuk anak dapat mengeksplor kegiatan bermainnya. Dalam Hidayatu Munawaroh (2022) pengembangan media dalam pembelajaran dalam menciptakan interaksi antara pendidik dan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran serta menarik perhatian siswa dan dapat menuangkan kreativitas anak dalam pembelajaran (Munawaroh et al., 2022).

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi dengan digital dan dapat disampaikan secara interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*) (Arnada & Putra, 2018).

Ciri khasnya, multimedia ini dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut juga dengan *graphical user interface (GUI)*, baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh *user* untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink* (Faroqi & Maula, 2014). Selain itu, penggunaan multimedia interaktif ini dioperasikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Student Centered learning*. Yaitu

pendekatan pembelajaran yang menjadikan anak sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama sehingga dalam *setting* proses pembelajaran anak dituntut untuk beraktivitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran (Barnawi, 2012). Serta permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak (Munawaroh, 2018).

Melihat betapa besarnya peluang multimedia interaktif digunakan sebagai media belajar anak khususnya dalam upaya meningkatkan sikap moderasi beragama, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : PENINGKATAN SIKAP MODERASI BERAGAMA AUD MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF “*KIDS MODERATIONS*” DALAM PEMBELAJARAN.

Metodologi Penelitian

Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan berbagai pertimbangan, pada penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian quasi eksperimen dengan satu grup (*one group design pretest & posttest*) yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok untuk diberikan adanya perlakuan. Lalu, untuk mengumpulkan suatu data akan digunakan angket sebelum adanya perlakuan, observasi perilaku anak sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Sehingga pada penelitian ini, hanya menggunakan satu grup sebagai variabel penelitian karena sulitnya mendapatkan kelas control yang bersifat stabil.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik Kelompok B RA Masyirhoh Manggis sejumlah 19 anak. Sedangkan sampelnya yaitu 10 anak di Kelompok B RA Masyithoh Manggis. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara, observasi, dokumentasi, serta lembar pretest dan posttest. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji T yaitu dengan tujuan membandingkan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dalam kelompok yang sama.

Sedangkan dalam peningkatan hasil belajar siswa (peningkatan sikap moderasi anak usia dini menggunakan permainan multimedia interaktif “*Kids Moderations*”) dihitung dengan menggunakan rumus gain rata-rata ternormalisasi (*normalized N-gain score*).

Pembahasan

Proses awal sebelum penerapan permainan multimedia interaktif *kids moderations* pada kelompok eksperimen yaitu pembelajaran untuk mengembangkan sikap moderasi beragama anak di RA Masyithoh Manggis cenderung menggunakan metode konvensional. Moderasi Beragama yang meliputi Tema Cinta Tanah Air, Kebhinekaan, Rasa Sikap Toleransi, dan Berlaku Adil masih dilakukan dengan metode ceramah. Dalam metode konvensional ini cenderung masih menggunakan metode *teachered centred* sehingga anak masih sebatas mendengarkan. Beberapa

metode serta alat peraga yang digunakan oleh pendidik yaitu Pembelajaran sikap moderasi beragama di RA Masyithoh dengan tema Kebhinekaan masih sebatas menggunakan metode ceramah, bercerita dan bernyanyi. Dalam pengenalan lambang Negara “Garuda” menunjuk miniatur Burung Garuda di atas dinding. Kemudian, Guru mengambil miniatur burung Garuda dan menjelaskan bahwa Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika adalah lambang dari negara Indonesia. Lambang tersebut berupa burung Garuda dengan kepala yang menoleh ke sebelah kanan. Kemudian ada perisai berbentuk seperti jantung yang digantung pada leher Garuda dengan rantai. Lalu ada pita yang dicengkeram oleh Garuda, yang bertuliskan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

Guru kemudian menjelaskan bahwa dalam perisai ada beberapa gambar yang melambangkan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Lalu Guru menjelaskan gambar-gambar tersebut dengan mengucapkan Pancasila sesuai dengan lambangnya.

Gambar Bintang : Sila ke-1, Ketuhanan yang Maha Esa. Gambar Rantai : Sila ke-2, Kemanusiaan yang adil dan beradab. Gambar Pohon Beringin : Sila ke-3, Persatuan Indonesia. Gambar Kepala Banteng : Sila ke-4, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan, dalam permusyawaratan/perwakilan. Gambar Padi dan kapas : Sila ke-5, Persatuan Indonesia. Kemudian, pengenalan bendera Indonesia dengan selalu menyanyikan Lagu “Bendera Merah Putih” di sela-sela kegiatan.

Gambar 1. Miniatur Lambang Negara “Garuda”



Pembelajaran sikap moderasi beragama dengan tema rumah ibadah di RA Masyithoh dilakukan dengan Guru memberikan keterangan dan penjelasan dengan menggunakan alat peraga 2 dimensi berupa gambar miniatur rumah ibadah setiap agama.

Gambar 2. Miniatur Rumah Ibadah Masjid



Dalam proses pembelajaran rumah ibadah Agama Islam, Guru menunjukkan miniature dua dimensi bergambar Masjid dengan menenrangkan bahwa rumah ibadah ini digunakan untuk beribadah seperti sholat serta beberapa kegiatan beribadah lainnya. Dalam hal ini, Guru mengajak anak untuk bercerita tentang pengalamannya terkait dengan bangunan Masjid sebagai rumah ibadah Agama Islam.

Gambar 3. Miniatur Rumah Ibadah Gereja



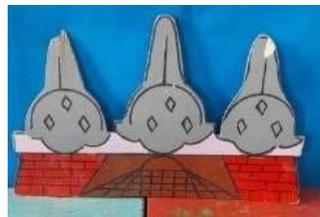
Pembelajaran tentang rumah ibadah Agama Kristen serta Katolik, Guru menunjukkan gambar miniature dua dimensi bangunan Gereja. Guru juga menerangkan bahwa Agama Kristen dan Katolik memiliki nama yang sama untuk rumah ibadahnya yaitu Gereja, namun Gereja di antara keduanya berbeda. Kemudian, Guru juga menanyakan kepada anak, tentang seperti apa bangunan Gereja yang pernah anak lihat. Guru menjelaskan bahwa di dalam bangunan Gereja terdapat simbol berbentuk “Salib” sembari menunjukkan Simbol Salib dalam Gambar Miniatur.

Gambar 4. Miniatur Rumah Ibadah Pura



Pembelajaran tentang rumah ibadah Agama Hindu, Guru memberikan penjelasan dengan menunjukkan Miniatur dua dimensi Rumah Ibadah Pura. Guru memberikan keterangan bahwa orang dengan agama Hindu, beribaha di dalam Pura. Guru mengajak anak untuk bercengkerama terkait orang dengan Agama Hindu. Seperti biksu-biksu yang sering anak-anak lihat dalam serial Televisi, serta ketika anak bertamasya ke beberapa tempat wisata seperti Bali, maka akan dengan mudah menemukan Rumah Ibadah Pura.

Gambar 5. Miniatur Rumah Ibadah Vihara



Pembelajaran terkait rumah ibadah Agama Budha, Guru menunjukkan Miniatur Rumah Ibadah Vihara sebagai rumah ibadah Agama Budha. Cara Guru menerangkan terkait rumah ibadah ini, Guru mengajak anak untuk berdiskusi terkait Candi Borobudhur sebagai salah satu Vihara terkenal serta terbesar di Indonesia. Guru menanyakan pengalaman anak yang pernah pergi ke Candi Borobudhur ketika berkreasi serta berkaryawisata.

Pembelajaran sikap moderasi beragama dengan nilai moderasi *I'tidal* (Adil) pendidik memberikan pembelajaran dengan memberikan pengarahan kepada anak untuk terbiasa membagi makanannya dengan teman yang lain.

Gambar 6. Anak Berbagi Makanan dengan Teman



Pembelajaran sikap moderasi beragama dengan nilai moderasi beragama Berakhlak Mulia (*Tahaddur*) pendidik memberikan pembiasaan-pembiasaan untuk memiliki akhlak yang mulia. Seperti ketika masuk ke dalam kelas, anak dibiasakan dengan selalui mencium tangan Guru untuk menunjukkan sikap sopan santun serta menghormati orang yang lebih tua.

Gambar 7. Anak Mencium Tangan Guru



Pembelajaran sikap Moderasi beragama dengan nilai moderasi beragama Menyelesaikan Masalah (*Syuro*). Dalam nilai moderasi beragama ini, Guru memberikan pembelajaran dengan pembiasaan-pembiasaan dalam setiap kegiatan peserta didik seperti memberikan motivasi dan semangat ketika anak mulai tidak ingin menyelesaikan tugas yang diberikan oleh Guru. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Guru dalam nilai moderasi beragama Menyelesaikan Masalah (*Syuro*) yaitu pendidik memberikan tantangan kepada anak untuk menulis kalimat lengkap yang terdiri atas Subjek- Predikat-Objek di papan tulis. Awalnya, anak masih kesulitan dalam mengingat huruf-huruf alphabet dalam merangkai kata, namun, Guru memberikan arahan agar anak dapat menyelesaikan tantangan tersebut hingga selesai.

Gambar 8. Anak Menyelesaikan Masalah dalam Menulis Kalimat



Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan pendidik di RA Masyithoh Manggisian juga menunjukkan kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan multimedia interaktif belum pernah dilakukan di RA Masyithoh Manggisian. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan dengan beberapa pertemuan dalam beberapa minggu. Perlakuan yang dilakukan oleh peneliti sebelum *treatment (Pre-test)* yaitu sebagai berikut.

Tabel.1 Kegiatan Pertemuan Pretest

	Pre-test
I	Pada pertemuan pertama ini, pendidik menjelaskan konsep dasar moderasi beragama yaitu bersikap toleransi terhadap teman yang lain, mengenalkan Tanah Air Indonesia seperti lambang negara “Garuda” serta bendera Indonesia dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dan “Bendera Merah Putih”. Kemudian, peserta didik diberi tugas membuat bendera merah putih secara sederhana menggunakan kertas HVS dan sedotan, kemudia dibberi warna sesuai dengan Bendera Indonesia.
II	<p>Pada pertemuan kedua, pendidik menjelaskan konsep berlaku toleran dengan perbedaan, adil terhadap sesama, serta mampu menyelesaikan masalah dengan sesama teman. Pendidik bercerita menggunakan karakter buatan sendiri yaitu Dipho dan Diphi yang ingin makan biskuit. Kemudian anak diberi arahan untuk memberi makan dengan porsi yang sama.</p> <p>Kemudian, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, lalu disediakan makanan yang berupa “biskuit” dari kertas. Peserta didik maju secara bergantian dan diberi kesempatan memberi makan dua karakter berbeda dengan biscuit dengan jumlah yang sama</p>

Kemudian, setelah dilakukannya pre-test terhadap kelompok eksperimen, proses awal sebelum penerapan permainan multimedia interaktif Kids Moderations pada kelompok eksperimen adalah guru menyampaikan pengertian kepada anak – anak mengenai permainan multimedia interaktif yang akan dilakukan. Dalam pengertian ini guru menerangkan kembali sikap moderasi beragama serta cara bermain permainan yang akan dilakukan, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu yang meliputi empat tema Moderasi Beragama yang meliputi Tema Cinta Tanah Air, Kebhinekan, Rasa Sikap Toleransi, dan Berlaku Adil.

Sebelum memberikan perlakuan secara langsung kepada kelompok eksperimen, Guru memberikan pengarahan tentang permainan multimedia interaktif “*Kids Moderations*” yang di dalam permainan tersebut terdapat laman sebagai berikut.

Gambar 9. Laman Cover Permainan



Ketika membuka Laman ini, peserta didik atau pemain langsung disambut dengan lagu yang ceria dan menarik. Dalam Laman ini, pemain akan diarahkan dengan tombol **START**. Selanjutnya, setelah mengklik tombol **START**, pemain akan langsung disambut dengan laman **MENU** untuk memilih permainan yang akan dimainkan dengan tema-tema tertentu.

Gambar 10. Laman MENU



Dalam laman MENU ini, pemain akan disajikan dengan empat menu yang memiliki tema berbeda. Dengan setiap Tema memiliki tantangan serta cara bermain yang berbeda seperti penjelasan berikut.

TEMA 1 Kebhinekaan

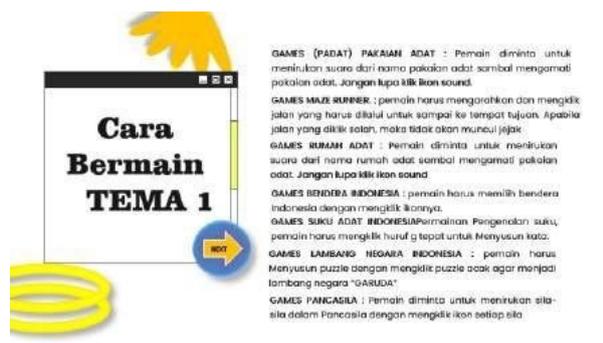
Pada Laman selanjutnya, pemain dihadapkan dengan beberapa tantangan yang berkaitan dengan Sikap Moderasi Beragama Tema Kebhinekaan. Dengan nilai moderasi Tasamuh / Toleransi. Kemudian pemain meng-klik tombol **NEXT**. maka satu persatu permainan dengan tantangan tema kebhinekaan tersebut dapat dikerjakan. Selain itu, dalam laman ini terdapat aturan permainan serta Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk bermain di TEMA KEBHINEKAAN.

Gambar 11. Laman Tema 1. Kebhinekaan



Berikut merupakan permainan di dalam TEMA KEBHINEKAAN sikap Moderasi beragama Tasamuh/ Toleransi.

Gambar 12. Langkah Bermain Tema 1 Kebhinekaan

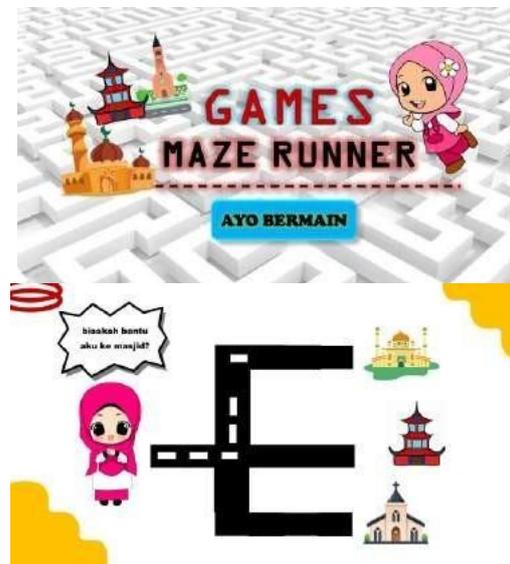


Gambar 13. Permainan Sebut Nama Pakaian Adat



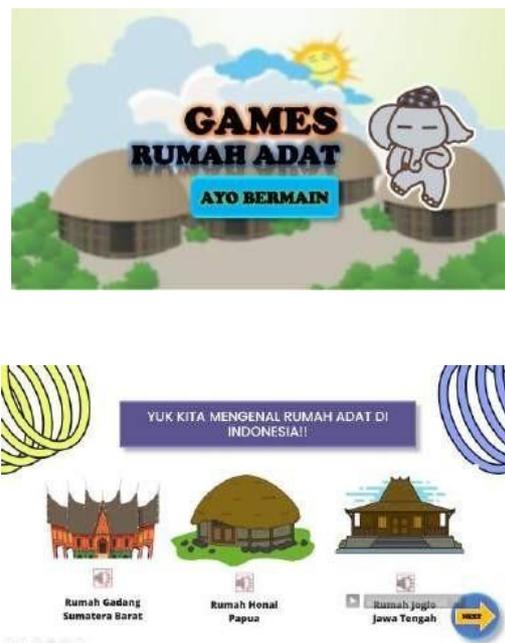
Dalam permainan ini, terdapat gambar beberapa Pakaian Adat Indonesia, serta ejaan daerah asal pakaian adat tersebut. Konsep permainan ini yaitu ketika anak mengklik gambar pakaian adat pertama, maka akan terdengar suara nama asal daerah pakaian adat yang dimaksud, setelah itu baru akan muncul pakaian adat yang selanjutnya hingga yang terakhir, maka baru akan muncul tombol “NEXT” untuk melanjutkan ke permainan berikutnya.

Gambar 14. Permainan Mencari Jejak Rumah Ibadah



Permainan selanjutnya, adalah Permainan Maze Runner yang memiliki arti Labirin. Dalam permainan ini, anak diminta untuk mencari jalan agar sampai di rumah ibadah yang diinstruksikan dalam Permainan. Caranya yaitu anak diminta untuk mengklik jalan yang sesuai dengan instruksi. Apabila salah meng-klik jalan, maka akan muncul karakter yang menunjukkan bahwa jalan yang ditunjuk salah. Setelah sampai ke rumah ibadah yang dimaksud, maka akan muncul tombol NEXT untuk bisa melanjutkan ke permainan berikutnya.

Gambar 15. Permainan Rumah Adat Indonesia



Permainan selanjutnya yang akan muncul yaitu Permainan Rumah Adat. Dalam permainan ini, anak bisa mengamati serta belajar mengeja nama dari rumah adat di Indonesia. Dalam permainan ini, anak diminta untuk meng-klik gambar rumah adat tersebut yang nantinya akan muncul suara nama serta asal dari rumah adat yang dimaksud. Setelah satu rumah adat diklik dan ditirukan, baru akan muncul rumah adat berikutnya. Dan seterusnya hingga akhirnya akan muncul tombol NEXT. untuk melanjutkan ke permainan berikutnya

Gambar 16. Permainan Tebak Bendera Indonesia



Kemudian, permainan selanjutnya yaitu tentang pengenalan Bendera Indonesia. Dalam permainan ini, terdapat beberapa gambar Bendera dari beberapa negara. Kemudian, anak diberi petunjuk untuk memilih dengan cara meng-klik Bendera Indonesia yang benar. Apabila yang diklik adalah bendera yang salah maka akan muncul peringatan agar mengulangi permainan lagi. Apabila sudah benar, maka akan muncul tombol **NEXT**.

Permainan selanjutnya adalah permainan tentang pengenalan suku adat di Indonesia. Dalam permainan ini, dikhususkan pengenalan suku adat Jawa. Sebelum anak menyelesaikan tantangan permainan, Guru menanyakan gambar-gambar yang merupakan identitas Suku Adat Jawa yang ada dalam permainan. Selanjutnya anak diminta untuk menyelesaikan tantangan di dalam Permainan yaitu Menyusun Kata J-A-W-A dengan mengklik huruf acak yang di sediakan.

Kemudian, setelah anak mampu menyelesaikan tantangan dalam permainan Suku Adat Indonesia, maka akan muncul tombol **NEXT** untuk melanjutkan ke permainan berikutnya.

Kemudian, permainan selanjutnya yaitu tentang Lambang Negara. Dalam permainan ini, anak ditantang untuk menyelesaikan *puzzle* yang berada dalam permainan dengan cara meng-klik potongan-potongan *puzzle* yang tersaji secara acak.

Setelah semua potongan *puzzle* telah terpasang dengan benar, maka akan muncul tombol **NEXT**. yang mengarahkan anak untuk melanjutkan tantangan permainan berikutnya.

Dalam permainan ini, anak diberi tantangan untuk melafalkan sila-sila dalam Pancasila. Namun, sebelum melafalkan sila-sila dalam Pancasila anak diberi pengertian tentang symbol-simbol Pancasila yang terdapat dalam Lambang Negara yaitu Burung Garuda. Kemudian, anak diminta untuk meng-klik kotak Sila yang pertama, maka akan muncul audio tentang Sila Pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Setelah selesai melafalkannya, maka symbol untuk Sila Kedua yaitu rantai akan muncul diikuti dengan audio sila kedua yaitu “Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab”. Setelah itu, hal ini akan berulang dengan Simbol sila ketiga yaitu Pohon Beringin, dengan bunyi sila ketiga yaitu “Persatuan Indonsesia”. Setelah itu, akan muncul Simbol Sila Keempat yaitu Gambar Kepala Banteng, dengan bunyi Sila “Kerakyatan yang dipimpin oleh Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan”. Kemudian, akan muncul Simbol Padi dan Kapas sebagai symbol sila Kelima dengan bunyi “Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia”. Setelah anak selesai melakukan tugasnya dalam permainan ini, amka akan muncul tombol **NEXT** untuk melanjutkan ke permainan berikutnya, yaitu Permainan tentang Toleransi (Tasamuh).

TEMA 2 TEMA TAHADDUR (BERAKHLAK MULIA). Laman selanjutnya, pemain dihadapkan dengan beberapa tantangan yang berkaitan dengan Sikap Moderasi Beragama Tahaddur atau perbuatan yang mencerminkan akhlak yang mulia. Kemudian pemain meng-klik tombol **NEXT**. maka satu persatu permainan dengan tantangan tema Tahaddur tersebut dapat dikerjakan. Namun, terdapat aturan permainan serta Langkah untuk bermain di **TEMA TAHADDUR** yaitu :

Gambar 17. Laman Utama Tema Tahaddur



Dalam permainan ini, anak diminta untuk menunjukkan sikap yang mulia ketika melihat bebrapa kejadian yang ada di sekitarnya yang diilustrasikan dengan gambar. Setelah jawaban yang dipilih anak benar, maka akan muncul tombol **NEXT** untuk melanjutkan ke permainan berikutnya.

Dalam permainan ini, anak diminta untk mampu membedakan perilaku yang baik dan berakhlak mulia, dari beberapa gambar yang sudah disediakan.

TEMA 3 SYURO (MENYELESAIKAN MASALAH).

Laman selanjutnya, pemain dihadapkan dengan beberapa tantangan yang berkaitan dengan Sikap Moderasi Beragama Syuro atau perbuatan yang mencerminkan sikap bijaksana dalam menyelesaikan permasalahan. Kemudian pemain meng-klik tombol **NEXT**. Maka permainan dengan tantangan tema

Syuro tersebut dapat dikerjakan. Namun, terdapat aturan permainan serta Langkah untuk bermain di **TEMA SYURO** yaitu :

Gambar 18. Laman Utama Tema 3 Syuro



Kemudian Pemain diarahkan untuk mengerjakan tantangan di tema ini yaitu dengan memilih gambar yang sesuai dengan perintah yang telah disediakan. Dalam permainan ini, anak diminta untuk dapat menyelesaikan masalah ketika sedang bertengkar dengan temannya. Anak harus mampu menunjukkan gambar yang mencerminkan tentang cara menyelesaikan masalah ketika sedang bertengkar dengan teman. Setelah permainan yang ditunjuk benar, maka akan muncul tombol **NEXT** untuk melanjutkan ke permainan berikutnya.

TEMA 4 I'TIDAL (ADIL).

Laman selanjutnya, pemain dihadapkan dengan beberapa tantangan yang berkaitan dengan Sikap Moderasi Beragama I'tidal atau perbuatan yang mencerminkan sikap Adil dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian pemain meng-klik tombol **NEXT**. Maka permainan dengan tantangan tema I'tidal tersebut dapat dikerjakan. Namun, terdapat aturan permainan serta Langkah untuk bermain di **TEMA I'TIDAL** yaitu :

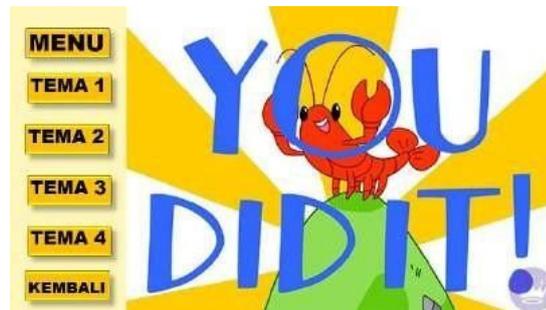
Gambar 19. Laman Utama Tema I'tidal



Dalam permainan ini, pemain diarahkan untuk mengerjakan tantangan di tema ini yaitu dengan membagikan donat yang telah dibuat oleh koki dalam ilustrasi permainan agar kesemua teman kecil koki mendapat bagian yang sama.

Setelah keempat Tema Besar dalam permainan “Kids Moderations” diselesaikan dengan baik, maka pemain langsung diarahkan kepada Laman **FINISH** sebagai Apresiasi terhadap Sikap menyelesaikan tugas dengan baik. Dalam Laman ini, pemain disediakan tombol **MENU, TEMA 1, TEMA 2, TEMA 3, TEMA 4**. Sehingga dapat mengulangi permainan “*Kids Moderations*” dengan lebih baik lagi.

Gambar 20. Laman FINISH / Akhir Permainan



Dalam setiap permainan yang dilakukan dengan baik dan benar, maka terdapat Laman Apresiasi kepada pemain. Laman ini akan muncul otomatis ketika jawaban pemain benar Dengan gemuruh suara tepuk tangan.

Namun, apabila jawaban yang di-klik salah atau kurang tepat,, maka terdapat Laman yang menunjukkan peringatan agar pemain mengulangi permainan itu lagi hingga jawaban betul.

Setelah memahami isi dari permainan multimedia interaktif “*Kids Moderations*” maka Guru memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen dengan beberapa kali pertemuan dalam satu minggu. Dalam pemberian perlakuan serta pengambilan nilai *post test* ini meliputi kegiatan sebagai berikut

Tabel 2. Kegiatan Perlakuan Post Test

	<i>Treatment (Post test)</i>
	<p>Setelah menunjukkan Permainan Kids Moderations kepada peserta didik, Pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok kemudian memberikan kesempatan untuk anak memainkan permainan multimedia Kids Moderations secara bergantian dengan bimbingan.</p>
	<p>Guru menampilkan permainan multimedia interaktif <i>Kids Moderations</i>. Kemudian mendiskusikan kembali tentang cara bermain dan sikap bermoderasi beragama di dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Lalu, Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok kemudian, memberikan instruksi untuk melakukan kegiatan permainan multimedia interaktif Kids Moderations secara bergantian dengan mengurangi intensitas bimbingan kepada peserta didik.</p> <p>Kemudian, Guru memberikan pengertian serta memberi reward kepada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.</p> <p>Setelah itu, Guru mendiskusikan Kembali sikap moderasi beragama yang dapat dipelajari dari permainan multimedia interaktif Kids Moderations yang telah diselesaikan dengan baik.</p>

Penelitian awal sebelum treatment dilakukan pada Senin, 27 Mei 2021 untuk kelompok B RA Masyithoh Manggis. Berdasarkan observasi dan evaluasi maka penelitian pada tahap pertama didapatkan skor sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Penelitian Awal (*pre test*)

Kelompok	Jumlah Skor	Skor Tertinggi	Skor Terendah
Eksperimen	264	1	3

Data hasil perolehan skor yang diambil dari hasil belajar peningkatan sikap moderasi beragama anak usia dini sebelum dan sesudah treatment diberikan kepada sepuluh sampel diperoleh hasil yang diukur dengan rating scale untuk mengetahui hasil pencapaian pemahaman konsep yang diterima oleh siswa. Berikut adalah deskripsi data perolehan skor setelah diberi perlakuan (treatment):

Berdasarkan data yang telah didapatkan, terdapat perbedaan yang signifikan dengan melihat rata-rata hasil kegiatan anak sebelum diberi perlakuan dengan diambil nilai *pre-test* dengan hasil kegiatan anak setelah diberi perlakuan lalu diambil nilai *post test*. Meskipun begitu, untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan sikap moderasi beragama anak usia dini melalui permainan multimedia interaktif *Kids Moderations* maka dilakukan dengan analisis data menggunakan Uji T yang sebelumnya dilakukan uji Normalitas dan Homogenitas kepada data yang diperoleh sebagai uji prasyarat dalam metode penelitian kuantitatif eksperimen.

Berdasarkan table output "Group Statistics", diketahui jumlah data hasil Pretest dan posttest menggunakan sampel yang sama dengan 10 anak sebagai one group design pretest post test. Nilai rata-rata pretest atau mean adalah 26.4 sedangkan untuk nilai rata-rata posttest yaitu 43.5. dengan demikian, secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata Hasil pretest dengan posttest menggunakan multimedia interaktif *Kids Moderations*. Kemudian, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka diperlukan interpretasi data dari "Independent Sample Test" berikut ini.

Berdasarkan output diketahui nilai *sig.* (2-tailed) sebesar sebesar $0,00 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada hasil Pretest Posttest.

Selanjutnya, dari tabel output di atas diketahui nilai Mean Difference adalah sebesar -17.100. nilai ini menunjukkan selisih rata-rata hasil pretest dan posttest atau $26.4000 - 43.5000 = -$

17.100 atau dapat ditulis 17.100 dan selisih perbedaan tersebut adalah -19.23450 sampai -14.96550 (95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper).

Uji Gain

Uji gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu permainan, yang dalam hal ini adalah Permainan Multimedia Interaktif “Kids Moderations” dalam upaya peningkatan kecerdasan musikal anak usia dini pada anak kelompok B RA Masyithoh Manggis. Hasil penghitungan dengan program SPSS for Windows.

Untuk menguji peningkatan sikap moderasi beragama anak usia dini dengan menggunakan permainan multimedia interaktif dicari dengan menggunakan perhitungan N-gain score. Dikatakan terdapat perbedaan prestasi apabila N-gain hasil post-test lebih tinggi daripada N-gain hasil pre-test. Kategori pemerolehan N-gain score adalah $(\langle g \rangle) > 0,7 =$ tinggi; $0,7 > (\langle g \rangle) < 0,3 =$ sedang; $(\langle g \rangle) < 0,3 =$ rendah dan kategori tafsiran efektivitas N-gain score dalam % adalah , 40% = tidak efektif; 40% - 50% = kurang efektif; 56% - 75 % = cukup efektif; dan $> 76\% =$ efektif.

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata N-gain score sebesar 0,79 yang termasuk kriteria $(\langle g \rangle) > 0,7 =$ tinggi yang berarti berada pada taraf tinggi dengan persentase 79% yang bisa dikategorikan cukup efektif, sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan permainan multimedia interaktif “Kids Moderations” dalam upaya peningkatan sikap moderasi beragama anak usia dini cukup berhasil.

Kesimpulan

Pembelajaran sikap moderasi beragama anak usia dini di RA Masyithoh Manggis masih tergolong rendah dengan penerapan yang sangat jarang sekali dilakukan di RA Masyithoh Manggis. Pendidik belum menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sikap moderasi beragama di dalam kelas. Pendidik mendominasi dalam pengenalan dan peningkatan pemahaman tentang sikap moderasi beragama.

Peningkatan Sikap moderasi beragama melalui permainan multimedia interaktif Kids Moderations terbukti dapat meningkatkan perkembangan sikap moderasi beragama anak usia dini dengan hasil analisis data yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum (pre test) dan sesudah (post test) treatment yang diketahui bahwa nilai Mean Difference adalah sebesar -17,100 nilai ini menunjukkan selisih rata-rata hasil pretest dan posttest atau 26,4000- 43,5000=-17,100 atau dapat ditulis 17,100 . Sehingga terdapat peningkatan rata-rata pretest-posttest dalam sikap moderasi beragama anak. Kemudian, hasil Uji T menunjukkan nilai Sig. (2 – tailed) $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Kemudian, dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata N-gain score sebelum treatment (pretest) sebesar $0,264 < 0,3 =$ rendah yang berarti memiliki presentase 26,4% dalam kategori rendah. Kemudian, setelah treatment (posttest) sebesar 0,79 yang termasuk kriteria $(\langle g \rangle) > 0,7 =$ tinggi yang berarti berada pada taraf tinggi dengan persentase 79% yang bisa dikategorikan cukup efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa pelaksanaan permainan multimedia interaktif Kids Moderations menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Referensi

- Agama, T. P. K. (2019). *Moderasi Beragama I*. Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Akhmadi, A. (2019). Moderasi beragama dalam keragaman Indonesia. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45–55.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 1(5), 393–400.
- Barnawi, N. A. W. dan. (2012). *Format PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Arr-Ruzz Media.
- Faroqi, A., & Maula, B. (2014). Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran membaca, menulis, berhitung (Calistung). *JURNAL ISTEK*, 8(2).
- Munawaroh, H. (2018). Pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi permainan congklak sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini di RA Perwanida Wonosobo. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 5(3), 302–313.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. E. Y., Chasanah, N., & Fauziddin, M. (2022). Making Use of Multimedia in Learning Alquran for Early Childhood. *Khalifa: Journal of Islamic Education*, 6(1), 1–21.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172.
- Nurdin, A., & Naqqiyah, M. S. (2019). Model moderasi beragama berbasis pesantren salaf. *Islamica: Jurnal Studi Keislaman*, 14(1), 82–102.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Syatar, A. S. A., Amiruddin, M. M., Rahman, A., & Haq, I. (2020). Darurat moderasi beragama di tengah pandemi corona virus disease 2019 (Covid-19). *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 13(1), 1–13.
- Wibowo, A. (2019). Kampanye Moderasi Beragama di Facebook: Bentuk dan Strategi Pesan. *Eduagama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 85–103.