

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Retno Wardhani, dan Moh Husnul Yaqin (2013), melakukan penelitian yang berjudul “Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi’ul Fiqh Jilid I”. *Game* ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman JAVA, penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan siswa tentang materi pelajaran dasar-dasar hukum Islam yang diambil dari kitab *Mabadi’ul Fiqh Jilid I*. Bentuk *game* ini adalah *quiz* yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan terdapat empat jawaban bersifat pilihan ganda.

Desmira dan Rizal Fauzi (2015), melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis *Android* Untuk Pendidikan Anak Usia Dini”, proses pembuatan *game* ini menggunakan *eclipse* sebagai *editing* program dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai *editing design*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu anak dalam mengenal pendidikan Islam pada usia dini, terutama dalam do’a harian anak, nama malaikat, dan nama nabi.

Yudhi Nurpratomo (2014), melakukan penelitian yang berjudul “Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Flash”, pembuatan *game* ini berbasis *flash* yang bertujuan untuk memberikan pelajaran mengenai cara mempelajari huruf hijaiyah.

Dari penelitian-penelitian yang telah disebutkan, terdapat kesamaan mendasar dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu *game* yang memiliki konsep edukasi tentang pembelajaran Islam. Kelebihan konsep pembelajaran menggunakan media *game* terletak pada memanfaatkan aplikasi yang dapat langsung dirasakan oleh pemain. Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran juga merupakan cara yang tepat untuk menarik minat belajar seseorang.

Sementara itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dipaparkan tersebut terletak pada permasalahan. Ketiga *game* edukasi yang

telah di sebutkan tadi hanya berfokus ke permasalahan pembelajaran Islam saja. Sedangkan *game* edukasi yang penulis bangun adalah sebuah *game* yang menggabungkan antara pembelajaran Islam dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga *game* ini dapat mengajarkan generasi muda Islam mengenai bagaimanana cara hidup yang menyeimbangkan kepentingan dunia dan kepentingan akhirat. Dengan adanya *game* ini seorang muslim dapat meningkatkan pemahaman dan pembelajarannya terutama terkait dengan kewajiban-kewajiban sebagai seorang muslim supaya tidak tertipu oleh kenikmatan duniawi.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Game Edukasi**

Sesuai dengan arti bahasa Indonesia, *game* berarti permainan, sedangkan edukasi adalah pendidikan. Menurut Handriyanti (2009), *Game* edukasi adalah salah satu *genre game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik. *Genre* ini biasanya ditujukan untuk anak – anak maka permainan sangat diperlukan disini. *Game* bisa menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan diyakini lebih efektif. Hal ini dikarenakan pelajar secara simultan baik sadar ataupun tidak mengalami fase pembelajaran yang disisipkan dalam alur permainan *game*.

### **2.2.2 Game-Based Learning**

*Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi *game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Game-Based Learning* saya dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu *Emotional, Intellectual, Cognitive*. Gee dan Shaffer (2010) menyatakan, bahwa *game* baik untuk pembelajaran karena *game* dapat membuat dunia-dunia virtual di mana pemain menyelesaikan simulasi dari masalah dunia nyata. Secara garis besar *Game-Based Learning* adalah salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran dan tentunya ini dapat dilakukan tidak dengan kaku melainkan dengan *Blended Method*, sehingga ada keseimbangan dalam metode pembelajaran konvensional dengan *Game-Based Learning*.

### **2.2.3 James Paul Gee Principles**

Dalam bukunya, *What Video Games Have To Teach About Learning And Literacy*, James Paul Gee berfokus pada prinsip – prinsip pembelajaran dalam *video games* dan bagaimana prinsip – prinsip ini dapat diterapkan. *video games* dapat digunakan sebagai alat untuk menantang, dan memotivasi pemain untuk bertahan dan juga mengajarkan pemain cara bermain *game*. *Game* ini memberikan bagaimana orang bisa menciptakan cara – cara baru dan lebih kuat untuk belajar di sekolah, masyarakat, dan tempat kerja. James Gee memulai karyanya dalam *video games* dengan mengidentifikasi 36 prinsip – prinsip pembelajaran, namun yang penulis gunakan hanya 7 *principle* yaitu:

#### **1. *Active, Critical Learning Principle***

Semua aspek dari lingkungan belajar (termasuk cara – cara dimana domain semiotik dirancang dan disajikan) yang dibentuk untuk mendorong aktif, kritis, dan tidak pasif.

#### **2. *Design Principle***

Belajar tentang menghargai prinsip – prinsip desain dan desain adalah inti untuk pengalaman.

#### **3. *Semiotic Principle***

Belajar tentang menghargai keterkaitan beberapa sistem tanda (gambar, kata-kata, tindakan, simbol, artifak, dll) sebagai sistem yang kompleks adalah inti pengalaman belajar.

#### **4. *"Psychosocial Moratorium" Principle***

Peserta didik dapat mengambil risiko dimana konsekuensi dunia nyata rendah.

#### **5. *Self-Knowledge Principle***

Dunia maya dibangun sedemikian rupa agar peserta didik belajar tidak hanya tentang domain tetapi juga tentang diri mereka sendiri dan kapasitas mereka saat ini dan potensinya.

## **6. *Achievement Principle***

Untuk pelajar dari semua tingkatan keahlian ada imbalan intrinsik dari awal, disesuaikan dengan tingkat, usaha masing-masing pelajar, berkembang penguasaannya, dan berlanjutan prestasi pelajar.

## **7. *Multimodal Principle***

Pengetahuan yang dibangun melalui berbagai modalitas (gambar, teks, simbol, interaksi, desain abstrak, suara, dll), bukan hanya kata-kata.

### **2.2.4 Software Pendukung**

#### **a. *RPG Maker VX Ace***

Menurut Zulkarnain (2015), RPG Maker VX Ace adalah salah satu *game engine* pembuat *game* ber-genre RPG 2D (*Role Play Game*). RPG Maker VX Ace adalah program yang cukup baik dalam perannya sebagai sebuah *RPG Editor Engine* atau mesin pengedit RPG, dimana RPG buatan dapat menjadi sebuah program *game* dua dimensi mandiri yang dapat dimainkan langsung tanpa bantuan program ini atau program lain.

#### **b. *Adobe Photoshop CS6***

Menurut Ringga (2014), Adobe Photoshop atau biasa disebut Photoshop adalah perangkat lunak buatan Adobe *Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah foto atau gambar.

#### **c. *Audacity***

Menurut Fendi (2011), Audacity adalah software *open source* yang dapat merekam materi *audio*, mengedit serta menyatukannya melalui proses *mixing* sehingga menjadi karya *audio* yang utuh. Audacity juga berguna untuk memutar atau memainkan *audio* berformat WAV, AIFF, MP3 dan OGG.

### **2.2.5 Penelitian Kualitatif**

Menurut Sugiyono (2005), Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut

pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

#### **2.2.6 Metode Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

#### **2.2.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Selanjutnya dijelaskan oleh Sugiyono (2009:225) bahwa pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan gabungan atau triangulasi. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dan studi pustaka.

##### **1. Observasi**

Observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana penulis ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh obyek yang sedang diselidiki. Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat langsung terhadap obyek penelitian, yaitu dengan mengamati kegiatan-kegiatan dan berbagai aspek tingkah laku mahasiswa setelah selesai kuliah.

##### **2. Studi Pustaka**

Yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku referensi, laporan-laporan, jurnal dan media lainnya yang berkaitan dengan obyek penelitian.

#### **2.2.8 Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat

diceriterakan kepada orang lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain.

Dalam teknik analisis data, terdapat empat komponen dimana keempat komponen tersebut merupakan proses interaktif dalam sebuah penelitian. Keempat komponen tersebut yaitu:

1. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan oleh penulis berupa data dari hasil observasi dan studi pustaka yang dicatat dalam catatan deskriptif. Catatan deskriptif merupakan data alami yang berisi tentang apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti (Miles dan Huberman, 1994: 15). Pengamatan juga mencakup data-data lainnya baik itu data verbal maupun nonverbal dari penelitian ini. Penulis juga melakukan pencatatan terkait dengan tingkah laku mahasiswa yang terkait dengan permasalahan yang ada.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan atau penyederhanaan data-data yang diperoleh dari hasil observasi yang didasarkan atas fokus permasalahan. Setelah melalui proses pemilihan data, maka akan ada data yang penting dan data yang tidak digunakan. Maka, kemudian data diolah dan disajikan dengan bahasa maupun tulisan yang lebih ilmiah dan lebih bermakna (Miles dan Huberman, 1994: 16).

3. Penyajian Data

Data-data yang diperoleh perlu disajikan dalam format yang lebih sederhana sehingga penulis mudah dalam menganalisisnya dan membuat tindakan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari penyajian data-data tersebut.

4. Penyimpulan Data

Penyimpulan data adalah usaha guna mencari atau memahami makna, keteraturan pola-pola penjelasan, alur sebab akibat. Kesimpulan yang telah ditarik maka kemudian diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali dan

melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang tepat. Selain itu, juga dapat dengan mendiskusikannya (Usman, 2009: 87).

### **2.2.9 Sampling Jenuh**

Menurut Sugiyono (2001:61) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.