

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Galang Wicaksana

Nim : 20150140048

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

Judul Karya : Pengaruh *Cue* Terhadap Pola Bermain Dalam *Game*
Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Karya ini adalah asli hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing dan merupakan sebagian hasil dari penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan :

Judul : Pengaruh *Cue* Terhadap Pola Bermain Dalam *Game*
Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat

Sumber dana : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Tahun : 2018-2019

Ketua Peneliti : Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc.

2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali acuan atau kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister dan atau doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan dan mengelola karya ini dan perangkat lainnya (jika ada) serta mempublikasikannya dalam bentuk lain, baik itu semua ataupun sebagian dengan tetap mencantumkan nama saya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2019

Yang Menyatakan,



Galang Wicaksana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik hidayah dan inayahnya kepada kita semua, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Cue* Terhadap Pola Bermain Dalam *Game* Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat”. terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku pembimbing utama yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis selama proses penelitian hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu dengan sangat sabar membimbing penulis dalam pembuatan dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Asep Setiawan, S.Th.I., M.Ud. selaku dosen penguji yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ayah, ibu dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan kasih sayang dengan cinta kasihnya, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat mencapai ke tahap sekarang.
5. Seluruh dosen Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan tambahan pengetahuan dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
6. Para Staff Jurusan Teknologi Informasi UMY yang senantiasa membantu penulis dalam urusan administrasi dan informasi.
7. Ay, Inayah, Bepe, Ando, dan Kiki selaku sahabat di waktu kuliah. Kalian merupakan keluarga penulis yang selalu berbagi keceriaan selama penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 16 Oktober 2019



Galang Wicaksana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN II	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
INTISARI.....	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan	3
BAB II STUDI PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.1.1 Penggunaan <i>Game</i> Dalam Pembelajaran Islam	4
2.1.2 Penelitian <i>Game</i> Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat	5
2.1.3 Penggunaan <i>Cue</i> Sebagai Media Pembelajaran	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>Serious Game</i>	7
2.2.2 <i>Game</i> Pembelajaran Konsep Dunia Akhirat	8
2.2.3 <i>Cue</i>	8
2.2.4 RPG Maker VX Ace	9
2.2.5 Statistik Analisis Inferential.....	10
2.2.6 Analysis of Variance (ANOVA).....	11
2.2.7 IBM SPSS Statistics 25.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Metodologi Penelitian	13
3.2 Desain Eksperimen Pertama.....	14
3.3 Modifikasi <i>Game</i> Pertama.....	15

3.3.1	Modifikasi Misi Tersembunyi.....	16
3.3.2	Modifikasi Narasi <i>Game</i>	16
3.3.3	Modifikasi Waktu <i>Ending Game</i>	17
3.3.4	Modifikasi <i>Game</i> Sesuai Kondisi Eksperimen	17
3.4	Eksperimen Pertama.....	19
3.5	Analisis Data Pertama	20
3.5.1	Hasil Eksperimen Pertama	20
3.5.2	Pembahasan Hasil Eksperimen Pertama	23
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1	Desain Eksperimen Kedua	26
4.2	Modifikasi <i>Game</i> Kedua	26
4.2.1	Modifikasi <i>Event</i> Ujian	26
4.2.2	Modifikasi <i>Event</i> Belajar.....	29
4.3	Eksperimen Kedua	31
4.4	Analisis Data Kedua.....	32
4.4.1	Hasil Eksperimen Kedua.....	32
4.4.2	Pembahasan Hasil Eksperimen Kedua.....	36
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran	39
	DAFTAR PUSTAKA	40
	LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian	13
Gambar 3. 2 Relasi Antar Variabel	15
Gambar 3. 3 Sesi Pemberian Cue.....	17
Gambar 3. 4 Cue Pertama Tingg.....	18
Gambar 3. 5 Cue Pertama Rendah	18
Gambar 3. 6 Cue Kedua Ada	18
Gambar 3. 7 Cue Kedua Tidak Ada	19
Gambar 3. 8 Prosedur Eksperimen	19
Gambar 3. 9 Interaksi antara Waktu dan Cue Kedua.....	22
Gambar 3. 10 Interaksi antara Waktu, Cue Pertama, dan Cue Kedua Tidak ada .	23
Gambar 3. 11 Interaksi antara Waktu, Cue Pertama, dan Cue Kedua Ada.....	23
Gambar 4. 1 Soal Ujian Easy	27
Gambar 4. 2 Soal Ujian Medium	27
Gambar 4. 3 Soal Ujian Hard	27
Gambar 4. 4 Lulus Ujian.....	28
Gambar 4. 5 Gagal Ujian Pertama	28
Gambar 4. 6 Gagal Ujian Kedua	29
Gambar 4. 7 Pemberian Event Belajar.....	30
Gambar 4. 8 Datang Tepat Waktu.....	30
Gambar 4. 9 Datang Terlambat.....	31
Gambar 4. 10 Prosedur Eksperimen	31
Gambar 4. 11 Interaksi antara Waktu dan Cue Pertama	34
Gambar 4. 12 Interaksi antara Waktu dan Cue Kedua.....	35
Gambar 4. 13 Interaksi antara Waktu, Cue Pertama, dan Cue Kedua Tidak Ada	36
Gambar 4. 14 Interaksi antara Waktu, Cue Pertama, dan Cue Kedua Ada.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kondisi Permainan.....	15
Tabel 3. 2 Statistika Deskriptif.....	20
Tabel 3. 3 Three Way Mixed Model ANOVA	21
Tabel 4. 1 Hubungan Event Belajar dan Tingkat Kesulitan Ujian.....	29
Tabel 4. 2 Statistika Deskriptif.....	32
Tabel 4. 3 Three Way Mixed Model ANOVA	33