

INTISARI

Al-Qur'an mengajarkan terkait pentingnya mengutamakan kepentingan akhirat daripada dunia, namun konsep ini tidak sepenuhnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh generasi muda muslim, sehingga dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik remaja. Untuk mengatasi hal tersebut, sebuah *serious game* telah dibuat sebagai media pembelajaran, namun efektifitasnya belum dapat dibuktikan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti lebih lanjut terkait pengaruh *cue* terhadap perubahan jumlah sholat di dalam *game*. *Cue* merupakan konsep memberikan petunjuk atau bantuan. Dalam penelitian ini *cue* diberikan sebanyak 2 kali. *Cue* pertama diberikan pada awal permainan sedangkan *cue* kedua diberikan tepat di tengah permainan. Penelitian ini melakukan sebanyak dua kali eksperimen yang mengimplementasikan *factorial between-subject design*. Hasil analisis *three-way mixed model ANOVA* terhadap kedua eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada *cue* pertama maupun *cue* kedua terhadap jumlah sholat partisipan. Hasil ini menunjukkan bahwa *cue* pertama dan *cue* kedua mampu mempengaruhi pemain untuk lebih sering melaksanakan sholat di dalam *game*.

Kata kunci *Serious Game; Cue; Pembelajaran; Konsep Dunia dan Akhirat;*

ABSTRACT

Al-Qur'an teaches about the importance of prioritizing the hereafter than this world, but this concept is not fully applied in daily life by young Muslims, so an effective learning method that is appropriate to the characteristics of young Muslims are needed. To overcome this, a serious game has been made as a learning media, but its effectiveness has not been systematically proven. This study aims to further examine the effect of cue on changes in the number of prayers in the game. Cue is the concept of giving instructions or assistance. In this study, the cue was given 2 times. The first cue is given at the beginning of the game while the second cue is given right in the middle of the game. This study conducted two experiments that implemented factorial between-subject design. The results of the three-way mixed ANOVA model for the two experiments showed that there was a significant effect on the first cue and the second cue on the number of participant prayers. These results indicate that the first cue and second cue can influence players to perform prayer more frequently in the game.

Key Word *Serious Game; Cue; Learning; The Concept of the World and the Hereafter;*