

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Al-Qur'an telah mengajarkan kepada umat muslim untuk lebih mengutamakan kepentingan akhirat serta menjadikan dunia sebagai tempat untuk mempersiapkan diri terhadap kehidupan di akhirat, seperti yang telah dijelaskan dalam QS. al-Qasas [28] ayat 77 dan QS. al-Baqarah [2] ayat 201. Tetapi pada kenyataannya, masih banyak umat muslim yang lebih mementingkan kewajibannya di dunia daripada kewajibannya di akhirat. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan, mengajarkan, dan mengingatkan kepada umat muslim tentang pentingnya menyeimbangkan dunia dan akhirat.

Pada usia remaja, terutama saat menempuh pendidikan di perguruan tinggi, kontrol dan pengawasan dari orang tua akan mulai berkurang, sehingga para remaja akan mulai belajar untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab. Dalam tahap inilah remaja terkadang lebih mementingkan kegiatan duniawi dan melupakan tentang pentingnya mempersiapkan diri terhadap kehidupan di akhirat. Padahal sebagai generasi muda muslim, para remaja diharapkan untuk menjadi penerus perjuangan Islam di masa depan. Karena hal inilah usia remaja dapat ditargetkan untuk mempelajari tentang pentingnya menyeimbangkan dunia dan akhirat.

Untuk memberikan pelajaran kepada remaja muslim tentang konsep dunia dan akhirat, diperlukan metode yang menarik dan tepat dengan karakteristik remaja. Konsep belajar mengajar secara formal seperti yang biasa dilakukan di sekolah maupun di perguruan tinggi akan terasa membosankan dan kurang efektif apabila diterapkan kepada remaja dan mengajarkannya melalui metode pengajian akan lebih efektif apabila rajin mengikuti kegiatan pengajian. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kesadaran generasi muda muslim terhadap konsep dunia dan akhirat.

Metode pembelajaran alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan metode *serious game*. *Serious game* dipilih karena media *game* merupakan salah satu media yang paling banyak digunakan dan dikenal oleh remaja (Newzoo, 2017). Selain itu, *serious game* juga telah terbukti efektifitasnya dalam mendidik, melatih, meningkatkan kesadaran, dan juga mengubah perilaku atau kebiasaan seseorang (Boyle, et al., 2016).

Pembuatan *serious game* pembelajaran konsep dunia akhirat telah berhasil dilakukan oleh Elvan Diano (2016). Selain itu, pengujian awal untuk melihat pengaruh *game* terhadap efek sesaat (*immediate effect*) pemain terkait beribadah juga telah dilakukan (Subarkah, 2018). Tetapi hasil ini masih memberikan sebuah kesimpulan yang bersifat inkonklusif dan membutuhkan penelitian lebih lanjut dengan cara yang lebih sistematis. Untuk membuat penelitian yang lebih sistematis adalah dengan cara peninjauan kembali terhadap pengaruh dari elemen-elemen yang ada di dalam *game* terhadap pola bermain.

Salah satu elemen yang dapat diteliti secara sistematis adalah *cue*. *Cue* atau *signaling* merupakan sebuah konsep memberikan petunjuk, membantu, atau menyoroti materi penting dalam pembelajaran (van Gog, 2014). Beberapa literatur telah menunjukkan bahwa *cue* dapat membantu dalam proses pembelajaran (Mayer & Fiorella, 2014; Schneider, Beege, Nebel, & Rey, 2018). Namun demikian, belum diketahui sejauh mana *cue* dapat membantu pembelajaran konsep abstrak dalam Islam seperti konsep dunia dan akhirat.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah kurangnya kesadaran remaja muslim dalam menyeimbangkan kepentingan dunia dan akhirat terutama dalam hal sholat di masjid.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah penelitian ini hanya berfokus kepada pengaruh *cue* terhadap perubahan jumlah sholat responden di dalam *game* karena sholat di masjid merupakan sebuah kewajiban bagi umat muslim khususnya kaum pria.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh *cue* terhadap perubahan jumlah sholat responden di dalam *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu dalam meningkatkan kesadaran generasi muda muslim terhadap pentingnya konsep dunia dan akhirat.
2. Membantu dalam proses pembelajaran terhadap pentingnya konsep dunia dan akhirat.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini yaitu:

BAB I : Pendahuluan

Memberikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : Studi Pustaka

Memberikan penjelasan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang menjelaskan mengenai penelitian yang pernah dilakukan oleh lembaga lain serta dilengkapi dengan informasi tentang hasilnya dan dijelaskan juga tentang konsep dari teori yang digunakan.

BAB III : Metode Penelitian

Memberikan penjelasan tentang prosedur terkait penelitian.

BAB IV : Analisis Data dan Pembahasan

Memberikan penjelasan tentang data hasil penelitian.

BAB V : Penutup

Memberikan penjelasan tentang kesimpulan dan saran.