

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah ringkasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli maupun peneliti lain yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dalam tahap tinjauan pustaka ini, terdapat 3 tinjauan pustaka, yaitu:

1. Penggunaan *Game* Dalam Pembelajaran Islam
Peninjauan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *game* dalam membantu proses pembelajaran Islam.
2. Penelitian *Game* Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat
Peninjauan ini bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut terkait kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya serta menentukan metode yang tepat untuk mengatasi kekurangan tersebut.
3. Penggunaan *Cue* Sebagai Media Pembelajaran
Tujuan dari peninjauan ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *cue* dalam membantu proses pembelajaran.

2.1.1 Penggunaan *Game* Dalam Pembelajaran Islam

Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran Islam telah banyak dikembangkan dan diteliti lebih lanjut oleh banyak orang maupun lembaga penelitian.

Pada sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Nelly Indriani Widiastuti dan Irwan Setiawan (2012) dikembangkan sebuah *game* untuk membantu proses pembelajaran Islam. Penelitian tersebut menggunakan media *game* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah walisongo dan menarik perhatian siswa-siswi untuk mempelajari sejarah walisongo. *Game* ini dibuat menggunakan unity 3D dan ditujukan kepada siswa-siswi kelas V SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

Retno Wardhani dan Moh Husnul Yaqin (2013) juga mengembangkan sebuah *game* sebagai media pembelajaran Islam dalam penelitiannya. Penelitian tersebut bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi *game* pembelajaran dasar-dasar hukum Islam dimana materi dari aplikasi *game* ini di ambil dari kitab *Mabadi'ul Fiqh* jilid I. *Game* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Isma Santi dan Sukadi (2014) dikembangkan sebuah *game* untuk membantu dalam proses pembelajaran Islam terkait pengenalan huruf *hijaiyah*. *Game* ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja terutama belajar mengajar TK Az-Zalfa dengan menggunakan media perangkat lunak (*software*). *Game* ini dibuat menggunakan Macromedia Flash Profesional CS3 dan Adobe Photoshop CS3.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas, memberikan kesimpulan bahwa pemanfaatan media *game* sebagai media pembelajaran Islam merupakan metode yang tepat untuk menarik serta meningkatkan minat belajar seseorang. Kelebihan metode ini adalah manfaat aplikasi yang dapat dirasakan langsung oleh penggunanya. Sementara itu, sampai saat ini masih belum banyak penelitian yang meneliti lebih lanjut terkait konsep abstrak dunia dan akhirat.

2.1.2 Penelitian *Game* Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat

Pada proses pembuatan *game* pembelajaran konsep dunia dan akhirat yang telah berhasil dilakukan oleh Elvan Diano (2016), *game* dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace, Audacity, dan Adobe Photoshop CS6. *Game* tersebut memiliki jalan cerita yang menggambarkan tentang seorang remaja muslim yang merantau untuk mendaftar kuliah di perguruan tinggi, sehingga misi utama yang harus dicapai pemain dalam *game* ini adalah lulus ujian masuk perguruan tinggi. Dalam *game* ini, pemain juga dapat melaksanakan sholat, mengaji, dan bersedekah sebagai misi tersembunyi. *Game* ini di desain untuk melihat apa yang lebih diutamakan oleh pemain antara misi utama yang menggambarkan kepentingan duniawi dan misi tersembunyi yang menggambarkan kepentingan akhirat.

Setelah *game* berhasil dikembangkan, dilakukan sebuah pengujian terkait pengaruh *game* terhadap efek sesaat (*immediate effect*) terkait beribadah yang telah berhasil dilakukan oleh Muhammad Fadlun Subarkah (2018). Dalam

pengujian ini, dilakukan pengujian menggunakan metode *paired-samples t-test* terkait kegiatan sehari-hari yang dilakukan partisipan serta bacaan doa yang dihafal oleh partisipan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) bermain *game*. Pengujian ini dilakukan kepada 20 orang partisipan. Hasil dari pengujian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* sebesar 32,19 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 95,63. Dalam hasil pengujian tersebut terdapat 12 partisipan yang berubah jawabannya saat ditanyakan terkait kegiatan sehari-hari, dari yang awalnya tidak menyebutkan sholat kemudian menjadi menyebutkan sholat.

Akan tetapi, pengujian terkait bacaan doa dinilai kurang tepat dikarenakan doa kurang menggambarkan perubahan terhadap pola berfikir atau tindakan seseorang melainkan hanya bersifat hafalan. Selain itu, jika selama pengujian terjadi perubahan terhadap pola bermain partisipan (bukan hanya setelah pengujian), maka dapat diharapkan terjadi perubahan juga di kehidupan sehari-hari. Agar penelitian dapat melihat apakah terdapat perubahan terhadap pola bermain partisipan, salah satunya adalah dengan cara melakukan peninjauan kembali terhadap pengaruh dari elemen-elemen yang ada di dalam *game* terhadap pola bermain. Salah satu elemen yang dapat diteliti lebih lanjut dalam *game* ini adalah elemen *cue*.

2.1.3 Penggunaan Cue Sebagai Media Pembelajaran

Saat ini penggunaan *cue* sebagai media pembelajaran telah banyak dipelajari, dikembangkan serta diteliti lebih lanjut oleh banyak orang maupun lembaga penelitian.

Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Marjorie H. Charlop-Christy dan Susan E. Kelso (2003), telah berhasil dikembangkan penggunaan *cue* untuk mengajarkan anak-anak autisme dalam keterampilan berbicara dan berpidato melalui media kartu atau dapat disebut juga *Cue Card*. Penelitian ini telah berhasil meningkatkan kemampuan anak-anak autisme dalam keterampilan berbicara dan berpidato menggunakan *cue* sebagai media pembantu dalam pola berfikir anak-anak autisme.

Penggunaan *cue* sebagai media pembelajaran menggunakan metode *Cue Card* juga dikembangkan oleh Endar Yuniarti (2004). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purwokerto kelas II jurusan Akomodasi Perhotelan (AF) tahun akademik 2002/2003. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *cue card* dinilai cukup efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri 3 Purwokerto.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *cue* sebagai media pembelajaran dinilai cukup efektif dalam membantu proses pembelajaran baik dalam hal akademik maupun non-akademik. Akan tetapi, sampai saat ini masih belum ada penelitian yang meneliti lebih lanjut terkait pengaruh *cue* terhadap perubahan pola bermain partisipan saat memainkan *game* berkonsep dunia dan akhirat sehingga dalam penelitian ini penggunaan *cue* diharapkan dapat membantu generasi muda muslim dalam proses pembelajaran konsep dunia dan akhirat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Serious Game*

Serious game dapat diartikan sebagai *game* yang tidak bertujuan untuk dimainkan semata-mata hanya untuk hiburan (Michael & Chen, 2005) (Ritterfeld, Cody, & Vorderer, 2009) (Zyda, 2005). Konsep *serious game* sudah muncul sejak manusia masih menggunakan media tradisional untuk hiburan dimana komputer dan peralatan elektronik lainnya belum terlalu berkembang. Dalam *serious game* diterapkan beberapa prinsip-prinsip *game design* seperti *fun*, *engagement*, dan *immersion* (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007). Konsep *serious game* lebih diutamakan untuk menyampaikan pesan, mengajarkan sesuatu, atau memberikan suatu pengalaman (Michael & Chen, 2005). Konsep *serious game* dapat meliputi semua jenis pengetahuan dan dapat ditujukan kepada semua usia berbeda dengan konsep *edutainment* yang secara umum hanya berfokus pada pendidikan terutama pada anak-anak (Michael & Chen, 2005).

2.2.2 *Game* Pembelajaran Konsep Dunia Akhirat

Pada tahap pembuatan *game* pembelajaran konsep dunia dan akhirat (Diano, 2016), sebuah *serious game* islami yang mengajarkan tentang konsep pentingnya menyeimbangkan dunia dan akhirat telah berhasil dikembangkan. Di dalam *game* terdapat dua misi, yaitu misi utama dan misi tersembunyi di mana kedua misi ini merepresentasikan tentang kewajiban dunia dan akhirat. Misi utama adalah sebuah misi yang bersifat wajib atau harus diselesaikan oleh pemain dan menjadi tujuan utama dari karakter utama yang ada di dalam *game*, yaitu lulus ujian masuk perguruan tinggi. Misi tersembunyi adalah misi yang tidak wajib atau tidak harus diselesaikan di dalam *game*, yaitu melakukan sholat, mengaji, dan bersedekah. Misi tersembunyi tidak ditegaskan sejelas misi utama dan hanya diberikan petunjuk yang bersifat samar (misalnya dengan hanya memperdengarkan suara adzan tanpa *game* itu sendiri mengajak untuk sholat).

Konsep membuat kegiatan ibadah sebagai misi tersembunyi adalah untuk menyamarkan keberadaannya dengan hanya memberikan sedikit petunjuk. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan kehidupan nyata dimana manusia secara umum lebih mengenali petunjuk dari kewajiban di dunia daripada kewajiban di akhirat. Selain itu, apabila kegiatan ibadah dijadikan sebagai misi utama, ditakutkan pemain akan melakukan ibadah di dalam *game* dengan alasan semata-mata hanya untuk memenangkan *game* itu sendiri.

Walaupun misi utama yang lebih ditekankan kepada pemain, akan tetapi *game* ini didesain untuk lebih mencatat kegiatan pemain terkait misi tersembunyi yang ada di dalam *game*. Pembelajaran dari *game* ini akan terjadi saat *game* berakhir, dimana pemain diperlihatkan tentang apa yang lebih ia utamakan antara misi utama dan misi tersembunyi selama bermain *game* ini. Hasil inilah yang nantinya menjadi bahan untuk refleksi pemain serta membantu untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat.

2.2.3 *Cue*

Cue merupakan konsep memberikan petunjuk, membantu, atau menyoroti materi penting dalam pembelajaran (van Gog, 2014). Mayer & Fiorella (Mayer &

Fiorella, 2014) menekankan pentingnya *cue* dalam menarik perhatian pelajar sekaligus mengurangi *extraneous overload* yang terjadi dalam proses kognitif. Bentuk *cue* bisa berupa visual (van Gog, 2014; Boucheix, Lowe, Putri, & Groff, 2013; Amadiou, Mariné, & Laimay, 2011) maupun verbal (van Gog, 2014; Naumann, Richter, Flender, Christmann, & Groeben, 2007; Stull & Mayer, 2007). Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa *cue* dapat meningkatkan tingkat retensi dan membantu proses transfer informasi (Mayer & Fiorella, 2014; Schneider, Beege, Nebel, & Rey, 2018).

2.2.4 RPG Maker VX Ace

Role Playing Game (RPG) adalah sebuah *game* atau permainan dimana pemainnya memainkan tokoh tertentu. *Game* RPG memasukkan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut (Wulandari, 2012).

RPG Maker VX Ace adalah sebuah program *RPG Editor Engine* atau dapat disebut juga mesin pengedit RPG yang berfungsi untuk membuat sebuah *game* RPG dua dimensi yang dapat dijalankan secara langsung tanpa bantuan program lain.

RPG Maker VX Ace menggunakan bahasa pemrograman ruby dan mempunyai fitur *event* sebagai tempat untuk menjalankan perintah, *character* sebagai tempat penggerak *event*, dan *map* sebagai tempat terletaknya *event* dan *character*. Kelebihan dari *RPG Maker VX Ace* dibandingkan dengan *RPG Maker* lainnya adalah memiliki *database* yang lebih lengkap, *support* multi *tileset*, *support play movie*, dan mempunyai *character generator*.

RPG Maker VX Ace memiliki beberapa *Event Commands* dasar yaitu:

- a. *Conditional Branch* : Berfungsi untuk menjalankan *event* dalam kondisi tertentu.
- b. *Display Text* : Berfungsi untuk menampilkan *text*.
- c. *Display Choices* : Berfungsi untuk menampilkan pilihan dalam bentuk *text*.

- d. *Display Balloon* : Berfungsi untuk menampilkan balon notifikasi.
- e. *Self-Switch Operation* : Berfungsi untuk memindahkan halaman *event*.
- f. *Teleport* : Berfungsi untuk memindahkan *character* dari *map* satu ke *map* lainnya.
- g. *Change Armor* : Berfungsi untuk mengubah kondisi *armor*.
- h. *Wait Frame* : Berfungsi untuk menjeda saat *event* dijalankan.
- i. *Play ME* : Berfungsi untuk memutar musik sekali saja.
- j. *Play BGM* : Berfungsi untuk memutar musik secara berulang.
- k. *Fade-Out BGM* : Berfungsi untuk menghentikan musik yang diputar menggunakan *event play BGM*.
- l. *Fade-Out Screen* : Berfungsi untuk menggelapkan tampilan
- m. *Fade-In Screen* : Berfungsi untuk menerangkan tampilan yang telah digelapkan.
- n. *Define Movement Route* : Berfungsi untuk menggerakkan *character* sesuai yang diperintahkan pada *movement commands*.

Terdapat beberapa *movement commands* yang sering digunakan untuk menggerakkan *character* pada *event define movement route* yaitu:

- a. *One Step Forward* : 1 langkah ke depan
- b. *Move Up* : 1 langkah ke atas
- c. *Move Down* : 1 langkah ke bawah
- d. *Move Left* : 1 langkah ke kiri
- e. *Move Right* : 1 langkah ke kanan
- f. *Turn Up* : Menghadap ke atas
- g. *Turn Down* : Menghadap ke bawah
- h. *Turn Left* : Menghadap ke kiri
- i. *Turn Right* : Menghadap ke kanan

2.2.5 Statistik Analisis Inferensial

Menurut (Jaya & Ardat, 2013), Statistik adalah rekapitulasi dari fakta yang berbentuk angka-angka disusun dalam bentuk tabel dan diagram yang

mendeskrripsikan suatu permasalahan. Sedangkan statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dari suatu sampel, dan hasilnya akan digeneralisasikan untuk populasi dimana sampel tersebut diambil. Terdapat dua macam statistik inferensial, yaitu:

- a. Statistika Parametrik terutama digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Seperti korelasi product moment pearson, ANOVA, t-tes, F-tes, regresi dll.
- b. Statistika Non Parametrik digunakan terutama untuk menganalisis data nominal dan ordinal dari populasi yang bebas distribusi, jadi tidak harus normal. Seperti: Korelasi spearman rank, kendal tau, chi kuadrat dll.

2.2.6 Analysis of Variance (ANOVA)

Analysis of Variance atau disingkat sebagai ANOVA adalah sebuah metode analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis kesamaan rata-rata dari populasi yang berjumlah tiga atau lebih (Pritasari, Parhusip, & Susanto, 2013). Hasil akhir dari analisis ANOVA adalah nilai F test atau F hitung. Nilai F Hitung ini yang nantinya akan dibandingkan dengan nilai pada tabel f. Jika nilai f hitung lebih dari f tabel, maka dapat disimpulkan bahwa menerima H1 dan menolak H0 atau yang berarti ada perbedaan bermakna rata-rata pada semua kelompok (Hidayat, 2017).

ANOVA dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

- a. *One Way* ANOVA

One Way ANOVA digunakan ketika variabel bebas berjumlah satu dan variabel terikat berjumlah satu atau lebih dari satu.

- b. *Two Way* ANOVA

Two Way ANOVA digunakan ketika variabel bebas berjumlah dua dan variabel terikat berjumlah satu atau lebih dari satu.

- c. *Mixed* ANOVA

Mixed ANOVA digunakan ketika variabel bebas berjumlah lebih dari dua dan variabel terikat berjumlah satu atau lebih dari satu.

2.2.7 IBM SPSS Statistics 25

SPSS adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistik tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma *machine learning*, analisis *string*, serta analisis *big data* yang dapat diintegrasikan untuk membangun *platform* data analisis. SPSS adalah kependekan dari *Statistical Package for the Social Sciences*. SPSS sangat populer di kalangan peneliti dan statistikawan untuk membantu melakukan perhitungan terkait analisis data. SPSS menyediakan *library* untuk perhitungan statistika dengan antarmuka interaktif yang menjadikannya sebagai *software* analisis data tingkat lanjut paling populer di berbagai universitas, instansi, dan perusahaan (Advernesia, 2018).

Terdapat beberapa fitur dasar yang disediakan SPSS, yaitu: statistika deskriptif, statistika bivariat, regresi *linear*, identifikasi kelompok, analisis spasial, dan *R extension*. Terdapat dua fitur dasar yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu fitur statistika deskriptif dan fitur statistika bivariat.

Statistika deskriptif adalah sebuah metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian data untuk memperoleh suatu informasi dari data tersebut. Beberapa contoh statistika deskriptif yang sering digunakan adalah *mean*, *median*, *modus*, standar deviasi, dan lain-lain. Statistika bivariat digunakan untuk melakukan pengujian antar 2 variabel (variabel bebas dan variabel terikat). Beberapa contoh statistika *bivariat* adalah ANOVA, uji t, teorema bayes, uji non parametrik, dan lain-lain.