

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Islam mengajarkan pentingnya menyeimbangkan dunia dan akhirat. Banyak ayat-ayat di Al Quran yang mengajarkan tentang konsep ini, semisal dalam QS. Albaqoroh:201. Dalam kenyataannya, tidak sedikit muslim cenderung untuk lebih sadar dan semangat dalam mengejar kenikmatan duniawi dan menjalankan kewajibannya di dunia. Walau tidak semua muslim melupakan kewajiban mereka terhadap Allah SWT, akan tetapi beberapa di antara mereka juga tidak mengutamakan. Padahal, seorang muslim yang beriman dan bertakwa selayaknya menjadikan dunia sebagai tempat untuk mempersiapkan akhirat. Oleh karena itu penting untuk mengenalkan, mengajarkan, dan mengingatkan pentingnya menyeimbangkan dunia dan akhirat kepada kaum muslim.

Pada usia remaja, terutama saat menempuh pendidikan di perguruan tinggi, kontrol dan pengawasan dari orang tua akan mulai berkurang, sehingga mereka akan mulai belajar untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab. Salah satu hal yang perlu mereka pelajari adalah bagaimana mengelola kehidupan mereka sendiri, seperti manajemen waktu, uang, atau kesehatan. Dalam hal inilah terkadang mereka lebih mengutamakan kewajiban duniawi mereka daripada kewajiban akhirat. Padahal sebagai generasi muda muslim, mereka justru diharapkan untuk menjadi penerus perjuangan Islam di masa depan.

Untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai pentingnya keseimbangan dunia dan akhirat, diperlukan solusi yang menarik dan tepat dengan karakteristik remaja. Mengajarkan konsep dunia akhirat dengan program yang sudah-sudah bisa terasa membosankan buat mereka, dan mengajarkannya dalam pengajian baru efektif jika mereka rajin untuk mengikuti pengajian. Oleh karena itu, perlu suatu bentuk pembelajaran alternatif.

Bentuk pembelajaran alternatif yang bisa dilakukan adalah menggunakan *serious game*. *Serious game* dipilih karena media *game* merupakan salah satu media yang paling dikenal dan digunakan oleh remaja (Newzoo, 2017). Selain itu, *serious game* telah terbukti efektifitasnya dalam mendidik, melatih, meningkatkan kesadaran, maupun mengubah seseorang (Boyle, Hainey, Connolly, Gray, & Earp, 2016)

Hasil pembuatan pertama bentuk dasar dari *serious game* pembelajaran konsep dunia akhirat telah dikembangkan (Diano, 2016). Selain itu, pengujian awal untuk melihat pengaruh *game* tersebut terhadap efek sesaat (*immediate effect*) pemain terkait beribadah juga telah dilakukan (Subarkah, 2018). Tetapi hasil dari pengujian ini masih memberikan sebuah kesimpulan yang bersifat inkonklusif dan membutuhkan penelitian lebih lanjut dengan cara yang lebih sistematis. Untuk membuat penelitian yang lebih sistematis diperlukan peninjauan kembali terhadap elemen yang ada di dalam *game*. Salah satu elemen yang telah diteliti secara sistematis adalah *cue* (Wicaksana, 2019). Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa *cue* mampu mempengaruhi responden untuk meningkatkan jumlah sholat.

Pada penelitian tersebut *cue* digambarkan dalam bentuk poster yang merupakan benda mati. Jika benda mati memiliki efek meningkatkan jumlah sholat, menarik untuk melihat bagaimana jika poster tersebut digantikan dengan makhluk hidup atau karakter. Salah satu karakter yang menarik digunakan adalah orang tua.

Pemilihan karakter orang tua ini berdasarkan beberapa hal. Pertama yaitu pemain di dalam *game* yang telah dibangun bermain sebagai seorang anak. Sehingga jika menggunakan karakter orang tua maka secara tidak langsung telah membuat hubungan antara pemain dan karakter tersebut daripada menggunakan karakter orang yang tidak dikenal. Penggunaan karakter orang yang tidak dikenal memerlukan jalan cerita yang lebih panjang agar hubungan antara pemain dan karakter tersebut terbentuk.

Kedua yaitu di dalam *game* ada konsep *identification*. *Identification* adalah konsep memposisikan diri menjadi karakter di sebuah *game* (Cohen, 2001; 2006), dengan memposisikan diri tersebutlah maka pemain dapat berempati bahkan mengadopsi sudut pandang dari karakter tersebut. Di sisi lain terdapat juga konsep yang disebut *relatedness* dimana pemain tersebut akan lebih senang ketika bermain dan mencari hubungan dengan pemain lain atau dengan karakter di dalam *game* (Przybylski, Rigby, & Ryan, 2010). Dengan 2 konsep ini maka besar kemungkinan pemain akan lebih menjiwai peran sebagai anak di dalam *game* tersebut.

Ketiga yaitu orang tua dan anak secara natural memiliki kelekatan yang dimulai sejak janin berada dalam kandungan. Kelekatan tersebut muncul dari interkasi yang menghasilkan kenyamanan, keamanan dan kepercayaan (Nurhidayah, 2011). Orang yang baru dikenal memerlukan proses untuk memiliki kelekatan seperti orang tua dan anak.

Sehingga dengan adanya kelekatan tersebut maka pemain akan mengkaitkan karakter orang tua sebagai orang tuanya sendiri.

Berdasarkan ketiga alasan tersebut, ada kemungkinan pemain yang menjiwai perannya sebagai seorang anak akan mengkaitkan karakter orang tua tersebut seperti orang tuanya sendiri. Sehingga seharusnya karakter orang tua ini akan lebih berperan dalam meningkatkan jumlah sholat dibandingkan dengan poster.

Namun demikian, belum diketahui apakah karakter orang tua mampu membantu pembelajaran konsep abstrak dalam Islam seperti konsep dunia dan akhirat. Oleh karena itu penelitian ini akan meneliti pengaruh orang tua dibandingkan dengan *cue* seperti poster.

1.2 Rumusan 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 pada perubahan perilaku sholat responden di dalam *game* terhadap pengaruh karakter orang tua karena sholat di masjid adalah kewajiban bagi lelaki muslim.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh karakter orang tua terhadap perubahan jumlah sholat responden di dalam game.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan kesadaran generasi muda muslim terhadap pentingnya konsep dunia dan akhirat.

1.6 Sistematika Penelitian

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 : Tinjauan 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 : Kesimpulan

Memberikan penjelasan tentang kesimpulan dan saran.