

BAB II

TINJAUAN 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. Fungsi karakter didalam *game*

Tujuan dari peninjauan ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh karakter orang tua dalam terhadap pola bermain responden.

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.

Hayi Fauzih (2019) melakukan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran PAI pada materi iman kepada rasul Allah. Peneliti tersebut menggunakan Kahoot yang dimana Kahoot berbentuk kuis pilihan ganda yang memungkinkan pembuatan pengguna dan dapat diakses melalui browser web atau aplikasi Kahoot.

Dewi Kusumawati dan Dwi Setiyani (2017) membuat aplikasi yang dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan siswa untuk memahami pelajaran membaca dan latihan membaca *Iqro*. Aplikasi tersebut dibangun dengan menggunakan *software macromedia flash* dan *CorelDraw*

Desmira Rizal Fauzi dan Desmira (2015), membuat *game* yang bertujuan untuk membantu anak dalam mengenal pendidikan Islam pada usia dini, terutama dalam do'a

harian anak, nama malaikat, dan nama nabi. *Game* tersebut dibangun menggunakan *eclipse* sebagai *editing* program dan *Adobe Photoshop CS6*

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. Sementara itu, sampai saat ini masih belum banyak penelitian yang meneliti lebih lanjut terkait *game* untuk mengajarkan konsep dunia akhirat.

2.1.2 Game Pembelajaran Konsep Dunia Akhirat

Salah satu penelitian yang berfokus pada *game* untuk pembelajaran konsep dunia akhirat adalah penelitian oleh Elvan Diano (2016). Dalam penelitiannya *game* dibuat menggunakan RPG Maker VX Ace, Audacity, dan Adobe Photoshop CS6. *Game* tersebut menceritakan seorang remaja muslim yang merantau untuk melanjutkan jenjang pendidikannya. Terdapat dua misi di dalam *game* ini, yaitu selain harus lulus ujian untuk masuk ke perguruan tinggi sebagai misi utama dan pemain juga diminta untuk melakukan kewajibannya sebagai remaja muslim sebagai misi sampingannya. Tujuan *game* ini adalah untuk melihat mana yang didahulukannya antara kewajiban untuk belajar dan juga kewajiban remaja muslim.

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 terkait kegiatan sehari-hari yang dilakukan responden serta bacaan doa yang dihafal oleh responden sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) bermain *game*. Hasil dari Pengujian tersebut adalah nilai *post-test* meningkat secara signifikan dibanding *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa hafalan doa pemain lebih baik daripada sebelum bermain.

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 responden (bukan hanya setelah pengujian), maka dapat diharapkan terjadi perubahan juga di kehidupan sehari-hari. Agar penelitian dapat melihat apakah terdapat perubahan terhadap pola bermain responden, salah satunya adalah dengan cara melakukan peninjauan kembali terhadap pengaruh dari elemen-elemen yang ada di dalam *game* terhadap pola bermain.

Berdasarkan kebutuhan tersebut Wicaksana (2019) melakukan penelitian untuk melihat pengaruh *cue* terhadap pola bermain. Dalam penelitiannya *cue* memiliki potensi untuk membantu proses pembelajaran. Terdapat dua *cue* yang digunakan, pertama diletakkan di awal permainan, dan kedua diletakkan ditengah permainan. Terkait bentuk *cue*, *cue* yang pertama dibuat dalam bentuk percakapan dan *cue* yang kedua dibuat dalam bentuk poster. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kedua *cue* tersebut memiliki efek positif untuk mempengaruhi pemain untuk meningkatkan jumlah sholat.

Dari penelitian Wicaksana (2019), dapat dilihat bahwa *cue* yang digambarkan sebagai poster ternyata mampu mempengaruhi pola bermain responden. Karena poster adalah benda mati, menarik jika bagaimana *cue* ini diganti dalam bentuk karakter makhluk hidup. Sebab karakter sendiri sebenarnya memiliki pengaruh terhadap pemain.

2.1.3 Hubungan Pemain dan Karakter di Dalam *Game*

Ketika bermain *game* sebenarnya ada bentuk hubungan yang muncul antara pemain dan karakter. Pertama ada *Identification*, dimana pemain bisa merasa dirinya menjadi si karakter yang dimana ini berpengaruh ke empati pemain (Cohen, 2001; 2006). Kedua ada yang namanya *relatedness*, yaitu dimana pemain memiliki kecenderungan yang melekat pada individu untuk merasa terhubung dengan orang lain. Ketika bermain pemain ingin memiliki hubungan dengan sesama pemain atau karakter didalam *game* (Przybylski, Rigby, & Ryan, 2010)

Selain itu, Banks (Banks, 2013; 2015) juga menerangkan bahwa hubungan pemain dengan karakter dapat mencapai tingkat *Avatar-asothers* dimana pemain menganggap karakter sebagai objek sosial nyata dan tindakannya sebagai pemain adalah membantu demi tercapainya tujuan dari karakter tersebut. Jika pemain dapat berhubungan dengan karakter, maka kemungkinan mereka akan lebih menghayati peran sebagai karakter itu sendiri. Karakter yang didesain dengan buruk akan menghilangkan fantasi mereka sebagai karakter yang diperankan pemain (Tran, 2016).

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa karakter dari suatu *game* dapat mempengaruhi pilihan-pilihan apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain. Melihat *game* yang dibangun Diano (2016), karakter utamanya adalah seorang anak dan di adegan awal permainan ada interaksi antara karakter berpisah dengan orang tuanya. Menarik kemudian jika karakter ini tidak diingatkan oleh poster melainkan karakter orang tua si anak mengingat pemain bermain sebagai seorang anak. Jika *cue* menggunakan poster bisa

berpengaruh baik, bisa jadi jika cue yang diganti dengan karakter orang tua akan lebih baik. Karena ada ikatan antara si anak dan juga karakter orang tua. Namun demikian tetap membutuhkan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah karakter orang tua mampu mempengaruhi pola bermain didalam *game*.

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 dan Akhirat*

Pada proses pembuatan *game* pembelajaran konsep dunia dan akhirat yang telah berhasil dilakukan oleh Elvan 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 diperlihatkan seolah-olah 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 diperlihatkan seolah-olah tidak wajib namun sama pentingnya dengan misi utama, yaitu melakukan shalat, mengaji, dan bersedekah. Misi tersembunyi tidak ditegaskan sejelasa misi utama dan hanya diberikan petunjuk yang bersifat samar (misalnya dengan hanya memperdengarkan suara adzan tanpa *game* itu sendiri mengajak untuk shalat). Hal tersebut bertujuan untuk menyerupai kehidupan di dunia nyata manakala manusia lebih sadar mengejar kenikmatan dunia dari pada menjalankan kewajiban di dunia. Selain itu dikhawatirkan pemain

menjalankan misi tersembunyi hanya karena ingin mengejar misi di dalam sebuah *game* bukan karena menjalankan kewajibannya di dunia.

Melihat hasil dari *game* tersebut (Wicaksana, 2019) ditemukan bahwa *game* yang sudah dibuat masih terasa membosankan sehingga perlu dilakukan modifikasi *game* agar tidak terlalu membosankan. Modifikasi yang dilakukan yaitu menambahkan *event* belajar bersama dan *event* ujian, jika pemain melewati *event* belajar bersama, maka soal didalam tes akan dipersulit. Gambar 2.1 dan Gambar 2.2 adalah contoh dari *event* belajar bersama dan ujian.



Gambar 2. 1 Event Belajar Bersama



Gambar 2. 2 Event Ujian

Selain itu Maulana (2020) juga melakukan modifikasi *game center* yang ada didalam *game*. Modifikasi *game center* dengan menambahkan beberapa *game* baru yang membuat *game center* yang sudah ada menjadi lebih menarik. (Maulana, 2020).



Gambar 2. 3 Contoh *Game* Yang Sudah Di Modifikasi

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 Identification dan Relatedness

Identification adalah konsep memposisikan diri menjadi karakter di sebuah media, seperti buku, film, acara TV, atau *game* (Cohen, 2001; 2006). Konsep ini muncul pada awalnya di dunia media hiburan seperti TV (Cohen, 2006). Dibanding media lain, interaktivitas dari *game* membuat hubungan antara karakter dengan pemain bersifat *monadic* (Klimmt, Hefner, Vorderer, Roth, & Blake, 2010). Akibatnya, pemain tidak hanya sekedar menyaksikan karakter bertindak, bahkan, pemainlah yang menggerakkan karakter dan menentukan jalan ceritanya sendiri.

Lebih lanjut, Banks (2013 ; 2015) meneliti tingkatan hubungan sosial antara pemain dengan karakter dan membuat konsep yang disebut dengan *Player-Avatar Relationship* (PAR). Pada jenis *avatar-as-other*, pemain tidak lagi melihat karakter sebagai objek, melainkan sebagai makhluk sosial yang lain. Akibatnya, pemain dapat berempati dengan tujuan karakter dan ia akan bertindak sebagai pelindung dan penolong bagi karakter tersebut untuk mencapai tujuannya (Bowman, Oliver, Rogers, Sherrick, & Woolley, 2016)

Sementara itu , *Relatedness* (kedekatan atau keinginan untuk berhubungan dengan orang lain) adalah kebutuhan seseorang untuk merasakan perasaan tergabung, terhubung, dan kebersamaan dengan orang lain. Kondisi seperti pertalian yang kuat, hangat dan peduli dapat memuaskan kebutuhan untuk pertalian, sehingga individu merasa ingin memiliki kesempatan lebih dalam berinteraksi dengan orang-orang yang dianggap penting dan terus mengembangkan kompetensi sosialnya (Przybylski, Rigby, & Ryan, 2010)

2.2.5 Kelekatan Antara Orang Tua dan Anak

Kelekatan merupakan suatu ikatan emosional yang kuat yang dikembangkan anak melalui interaksinya dengan orang yang mempunyai arti khusus dalam kehidupannya (Mc Cartney dan Dearing, 2002). Pengertian ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Ainsworth mengenai kelekatan. Ainsworth (Hetherington dan Parke, 2001) mengatakan bahwa kelekatan adalah ikatan emosional yang dibentuk seorang individu dengan orang lain yang bersifat spesifik, mengikat mereka dalam suatu kedekatan yang bersifat kekal sepanjang waktu. Kelekatan merupakan suatu hubungan yang didukung oleh tingkah laku lekat (*attachment behavior*) yang dirancang untuk memelihara hubungan tersebut (Durkin, 1995)

2.2.6 Statistik Analisis Inferensial

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

- 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 dan lain-lain.

2.2.7 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.

2.2.8 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.

2.2.9 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. *MoveRight* : 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