

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Modifikasi *Game*

Pada tahapan modifikasi ini, *game* akan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan penelitian. Terdapat 2 modifikasi yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu:

1. Penggabungan 2 *game* dari penelitian sebelumnya yang sudah dibangun oleh Wicaksana (2019) dan yang dibangun oleh Maulana (2020).
2. Memodifikasi untuk kebutuhan eksperimen.

Konsep dari *game* sebelumnya yang masih dipertahankan setelah proses modifikasi ini berlangsung adalah misi utama dalam *game* masih terkait dengan proses yang ditempuh seorang mahasiswa dalam mengikuti ujian masuk perguruan tinggi serta bentuk *map* yang digunakan juga masih sama dengan *game* sebelumnya

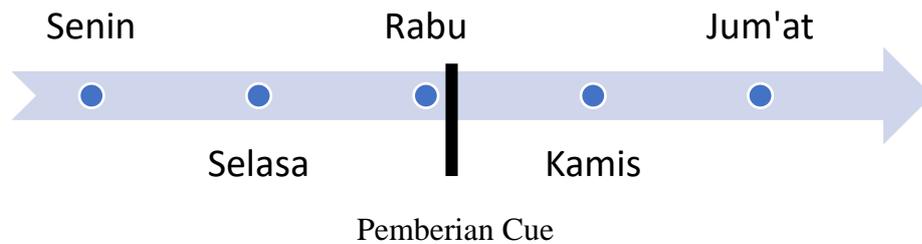
4.1.1 Penggabungan *Game*

Modifikasi *game* yang pertama kali dilakukan adalah menggabungkan *game* yang sudah dibangun oleh Wicaksana (2019) dengan *game* yang dibangun oleh Maulana (2020). Dimana *game* yang dibangun oleh Wicaksana berfokus pada penambahan *event* ujian dan *event* belajar, sedangkan pada *game* yang dibangun oleh Maulana berfokus pada membuat *game center* lebih variatif. Dengan digabungkan nya dua *game* ini maka *game* yang dihasilkan nanti nya akan memiliki kedua elemen tersebut.

4.1.2 Penambahan Interaksi Antara Pemain dan Karakter Orang Tua

Game yang dibangun oleh Wicaksana (2019) memiliki narasi lima hari di dalam *game*. Cue diberikan ditengah permainan pada Rabu pagi (gambar 4.1) bentuk pemberian cue pada *game* sebelumnya hanya menggunakan poster (gambar 4.2). Terkait keperluan penelitian *game* akan ditambahkan 2 kondisi baru yaitu sebuah interaksi dimana ada adegan pemain dihubungi oleh orang tuanya untuk menanyakan kondisi pemain tersebut (mengacu kepada lampiran

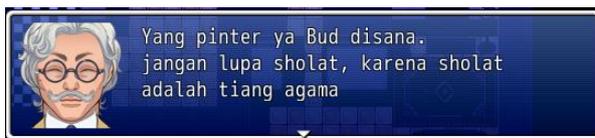
A). Hasil dari modifikasi dapat dilihat pada gambar 4.3. Adegan tersebut diberikan di tengah-tengah sama seperti *game* sebelumnya. Pada gambar 4.3 kalimat yang digunakan untuk interaksi pengingat dibuat semirip mungkin untuk menghindari bahwa bentuk kalimatnya yang mempengaruhi pemain.



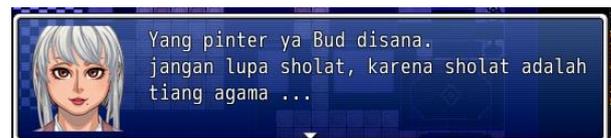
Gambar 4. 1 Sesi Pemberian Cue



Gambar 4. 2 Interaksi Poster



a(ayah)



b(ibu)

Gambar 4. 3 Interaksi Orang Tua

4.2 Eksperimen Karakter Dapat Mempengaruhi Pola Bermain.

Penelitian ini menggunakan metode *3 x 2 mixed design* dengan satu faktor *between-subject* (peringat) dan satu faktor *within-subject* (jumlah sholat sebelum dan sesudah diingatkan). Terdapat tiga jenis peringatan, yaitu ayah (karakter ayah mengingatkan responden untuk sholat), ibu ((karakter ibu mengingatkan karakter responden untuk sholat) dan poster (poster mengingatkan karakter responden untuk sholat). Pola bermain berdasarkan pada berapa kali responden melakukan sholat sepanjang *game*.

Jumlah responden yang dibutuhkan yaitu 42 orang dengan karakteristik remaja pria berusia 16-20 tahun. Responden dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Seluruh responden yang dipilih dalam penelitian ini adalah remaja muslim yang belum menjadikan sholat di masjid sebagai suatu kebiasaan karena apabila responden telah terbiasa untuk melaksanakan sholat di masjid dikhawatirkan responden tersebut melakukan sholat didalam *game* bukan karena pengaruh dari *cue* melainkan karena kebiasaannya tersebut.



Gambar 4. 4 Prosuder Eksperimen

Pada saat proses perekrutan, responden diberitahu bahwa penelitian ini merupakan sebuah tugas kuliah dan mereka diminta untuk memberikan penilaian mengenai *game* yang telah dikembangkan sehingga responden tidak pernah mengetahui tujuan sebenarnya dari penelitian ini sekaligus keberadaan misi tersembunyi dalam *game*.

Sebelum responden memainkan *game*, setiap responden akan melalui tahapan *random assignment*. pada tahap ini, responden akan diberikan satu kondisi peringatan permainan yang dipilih secara acak oleh peneliti. Setelah itu, responden akan diminta untuk bermain hingga *game* berakhir dan sepanjang permainan responden juga diminta untuk tidak berkomunikasi dengan peneliti. Pada saat sesi *game* berlangsung, peneliti akan mencatat jumlah sholat yang dilaksanakan pemain di dalam *game*.

Setelah responden selesai memainkan *game*, akan dilakukan sesi wawancara untuk menjelaskan tentang pengalamannya selama memainkan *game*. Wawancara yang

dilakukan bersifat semi terstruktur. Pertanyaan pokok yang diajukan kepada responden yaitu:

1. Alasan responden melaksanakan sholat sebelum dan sesudah diingatkan.
2. Kesadaran responden terhadap pengingat (poster, ayah, ibu).
3. Mengetahui di game bisa sholat dan alasannya.
4. Mendengar suara adzan.
5. Yang dipikirkan saat mendengarkan adzan.
6. Alasan ke masjid.

Selain itu, untuk mengurangi rasa curiga responden terhadap misi sampingan dari game, diajukan juga beberapa pertanyaan yang sifatnya sebagai pengalih perhatian, contohnya:

1. Bagaimana pendapat responden terhadap game yang sudah dimainkan
2. Kritik dan saran terhadap game.

Namun demikian pertanyaan ini tidak pernah digunakan untuk analisis, murni hanya untuk pengalihan.

Hasil dari wawancara secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran B. Data wawancara ini berfungsi sebagai data pendukung analisis statistik. Lalu pada tahap akhir, peneliti akan menjelaskan maksud dan tujuan sebenarnya dari penelitian ini dan responden akan diberikan souvenir sebagai tanda terima kasih. Setelah itu hasil dari eksperimen akan dianalisis menggunakan analisis ANOVA.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Hasil Eksperimen

Tabel 4.1 Statistika Deskriptif

		Sholat Pre	Sholat Post
Peringat	Ayah	3,79 (1,12)	5,29 (1,44)
	Ibu	3,64 (1,01)	5,07 (1,27)
	Poster	3,71 (1,64)	5,43 (1,16)

Note: Sholat Pre = jumlah sholat sebelum diingatkan

Sholat Post = jumlah sholat sesudah diingatkan

Jumlah responden tiap kondisi = 14 orang

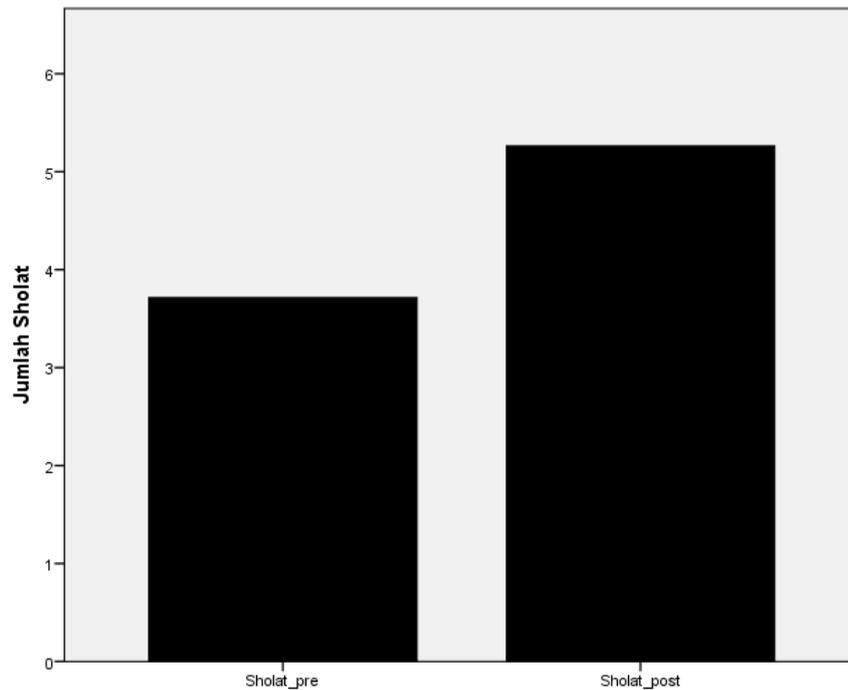
Dalam tahap ini, dilakukan analisis data terhadap hasil eksperimen menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Variabel terikat yang diukur adalah jumlah sholat. Jumlah sholat diukur sebanyak 2 kali, yaitu jumlah sholat sebelum (sholat pre) dan jumlah sholat sesudah sesi *cue* (sholat post). Jumlah sholat maksimal dari masing-masing sesi adalah sebanyak 10 kali. Jumlah sholat dari masing-masing sesi tersebut membentuk faktor *within-subject*, yaitu waktu (pre dan post). Eksperimen juga memiliki 3 kondisi yang terbentuk dari 1 faktor *between-subject*, yaitu peringat. Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui perbedaan rata rata jumlah sholat sebelum dan sesudah diingatkan tiap-tiap variabel beserta nilai standar deviasinya. Nilai standar deviasi menunjukkan seberapa dekat titik data individu terhadap rata-rata nilai sampel. Analisis dilakukan menggunakan analisis two-way *mixed model* ANOVA. Hasil analisis two-way *mixed model* ANOVA dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Two-Way *Mixed Model* ANOVA

	<i>Df</i>	<i>F</i>	ηp^2	<i>p</i>
<i>Between Subject Effect</i>				
Pengingat	2	0,154	0,008	0,858
<i>Within Subject Effect</i>				
Waktu	1	54,652	0,584	0,001**
Waktu * Pengingat	2	0,168	0,009	0,846
Note: * $p < 0,05$ ** $p < 0,01$				

Berdasarkan data pada Tabel 4.2 dapat diketahui bahwa *between-subject effect* tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada faktor pengingat, $F = 0,154$, $p = 0,858$, $\eta_p^2 = 0,008$. Untuk *within-subject effect*, terdapat 1 faktor yang menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap waktu, yaitu waktu, $F = 54,652$, $p = 0,001^{**}$, $\eta_p^2 = 0,584$, interaksi antara waktu dan pengingat, $F = 0,168$, $p = 0,846$, $\eta_p^2 = 0,009$.

Terkait main effect waktu terhadap jumlah shalat, analisis lebih lanjut menggunakan *pairwise comparison* menunjukkan bahwa responden lebih sering shalat pada kondisi setelah diingatkan ($M = 5,26$, $SD = 0,2$) dibanding sebelum ($M = 3,71$, $SD = 0,2$), tidak peduli siapa yang mengingatkan. menunjukkan perbedaan rata-rata jumlah shalat sebelum dan sesudah diingatkan. Gambar 4.2 menunjukkan perbedaan rata-rata jumlah shalat sebelum dan sesudah diingatkan.



Gambar 4. 5 Perbedaan Jumlah Sholat Responden Sebelum dan Sesudah Diingatkan

Dari hasil wawancara responden dapat diketahui bahwa responden memiliki sudut pandang yang berbeda-beda terkait mengartikan pengingat. Tabel 4.3 menampilkan perbedaan sudut pandang tersebut. Dari tabel tersebut 7 dari 42 responden tidak menceritakan apapun terkait responden mengartikan pengingat sebagai perintah atau ajakan saat di wawancara.

Tabel 4 3 Perbedaan Sudut Pandang Responden Terkaait Pengingat

	Perintah	Ajakan
Ayah	12	0
Ibu	11	0
Poster	1	11

Jumlah Responden 42
 7 responden tidak menceritakan terkait mengartikan pengingat yang terdiri dari 2 (ayah) 3 (ibu) 2 (poster)

4.3.2 Pembahasan

Dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hanya waktu yang memiliki pengaruh signifikan terhadap jumlah sholat. Hasil analisis tambahan menunjukkan bahwa terjadi kenaikan signifikan terhadap jumlah sholat setelah responden diingatkan (gambar 4.2). Namun di

sisi lain tidak ada perbedaan signifikan antara orang tua maupun dengan poster. Ini menunjukkan bahwa karakter orang tua dan poster memiliki kemampuan mengingatkan yang sama.

Ada 2 kemungkinan yang bisa mempengaruhi efek poster dan juga orang tua sama kuatnya. Kemungkinan pertama jumlah sholat responden akan selalu meningkat selama ada yang mengingatkan tanpa peduli siapa yang mengingatkan.

Kemungkinan yang kedua yaitu ikatan antara karakter dan orang tua dirasa kurang terlalu di eksplorasi karena interaksi antara orang tua dan anak hanya ditampilkan 1 kali di awal *game* menyebabkan pengaruh orang tua tidak jauh berbeda dari pengaruh poster. Di sisi lain, hasil dari penelitian sebelumnya (Wicaksana, 2019) menunjukkan bahwa poster memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk mengubah pola bermain responden. Sehingga kombinasi dari kedua hal ini lah yang menyebabkan karakter orang tua dan poster sama kuatnya.

Hasil wawancara responden juga mendukung pernyataan tersebut. Hampir semua responden (35 dari 42) menyebutkan bahwa mereka lebih sering sholat karena termotivasi oleh poster maupun karakter orang tua (mengacu kepada lampiran B pertanyaan nomer 1). Dari pertanyaan yang sama tersebut terdapat hal yang menarik. Responden sering mengartikan momen orang tua mengingatkan sebagai perintah (mengacu kepada lampiran B jawaban responden 1), sedangkan poster lebih sering diartikan sebagai ajakan (mengacu kepada lampiran B jawaban responden 10). Untuk lebih lengkap hasil rekap data dapat dilihat tabel 4.3. Dari hal tersebut dapat diasumsikan bahwa, setidaknya dalam pikiran responden, orang tua mempunyai pengaruh lebih kuat dibanding poster. Hal ini juga menunjukkan bahwa pemain menjiwai perannya sebagai anak sehingga menganggap karakter orang tua itu sebagai orang tuanya sendiri.

Keberadaan suara adzan dapat memancing responden untuk melaksanakan sholat. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat 13 dari 42 responden menyebutkan bahwa mendengar adzan merupakan alasan responden untuk datang ke masjid (mengacu kepada lampiran B pertanyaan nomer 5), namun hasil tersebut dirasa kurang maksimal. Di sisi lain penelitian sebelumnya (Wicaksana, 2019) menyebutkan bahwa suara adzan dapat memancing secara maksimal. Karena ada perbedaan terhadap fungsi adzan tersebut menarik untuk mencari tahu apa yang menyebabkan perbedaan pada pengaruh adzan di dalam *game*.

