

# PENGARUH KARAKTER ORANG TUA TERHADAP POLA BERMAIN DALAM GAME PEMBELAJARAN KONSEP DUNIA DAN AKHIRAT

(PENGARUH KARAKTER ORANG TUA TERHADAP POLA BERMAIN DALAM GAME PEMBELAJARAN KONSEP DUNIA DAN AKHIRAT)

HANDIKA RIO RINALDIE

## ABSTRACT

*Al-Qur'an teaches the importance of prioritizing the interests of the afterlife rather than the world, but this concept is not fully applied in daily life by young Muslims, so an effective learning method that is appropriate to their characteristics is needed. To overcome this, a serious game has been created as a learning medium and it has been proven that cue is able to influence players to pray more frequently in the game. In this game the cue is depicted with a poster. It is interesting to see if the cue is replaced with the parent character. These characters were chosen because player played as a child and it has a bond between parent and son should be more influential. This study uses a 3 x 2 factorial mixed design method with one between-subject factor reminder (poster, father and mother) and one within-subject factor in the number of prayers (pre prayers and post prayers). In this study a reminder is given once in the middle of the game. The results of the two-way mixed ANOVA model of this experiment showed that parent character were able to increase the number of prayers but the effect was still as strong as the poster. There are 2 possibilities that cause the parent characters to be just as strong. First the interaction with the parents is less explored. Second, the number of prayers will increase because there is a reminder, no matter who give the reminder.*

**Keywords:** *Serious game; Cue; Learning; The concept of the afterlife*

## ABSTRAK

Al-Qur'an mengajarkan terkait pentingnya mengutamakan kepentingan akhirat daripada dunia, namun konsep ini tidak sepenuhnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh generasi muda muslim, sehingga dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik remaja. Untuk mengatasi hal tersebut, sebuah *serious game* telah dibuat sebagai media pembelajaran dan terbukti bahwa *cue* mampu mempengaruhi pemain untuk lebih sering sholat di dalam game. Pada game tersebut *cue* di gambarkan dengan poster, menarik untuk melihat jika *cue* digantikan dengan karakter orang tua. Karakter orang tua dipilih karena pemain bermain sebagai anak dan seharusnya ikatan antara orang tua dan anak bisa lebih berpengaruh. Penelitian ini menggunakan metode 3 x 2 *factorial mixed design* dengan satu faktor *between-subject* pengingat (berbentuk poster, ayah, dan ibu) dan satu faktor *within-subject* jumlah sholat (sholat pre dan sholat post). Pada penelitian ini pengingat diberikan sekali di tengah-tengah permainan. Hasil analisis *two-way mixed model* ANOVA terhadap eksperimen ini, menunjukkan bahwa pengingat karakter orang tua mampu meningkatkan jumlah sholat namun pengaruhnya masih sama kuat dengan poster. Ada 2 kemungkinan yang menyebabkan karakter orang tua sama kuat. Pertama interaksi dengan karakter orang tua kurang terlalu di-eksplorasi. Kedua bawasannya jumlah sholat akan meningkat karena ada yang mengingatkan, tanpa peduli siapapun yang mengingatkan.

**Kata kunci :** *Serious game; Cue; Pembelajaran; Konsep dunia akhirat*

## 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 shalat.

Pada penelitian tersebut *cue* digambarkan dalam bentuk poster yang merupakan benda mati. Jika benda mati memiliki efek meningkatkan jumlah shalat, 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 interaksi 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.

## LANDASAN TEORI

### 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). 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 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 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). 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.

### 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).

### 2.4 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)

## 2.5 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)

## 2.6 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.

## 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).

## 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 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).

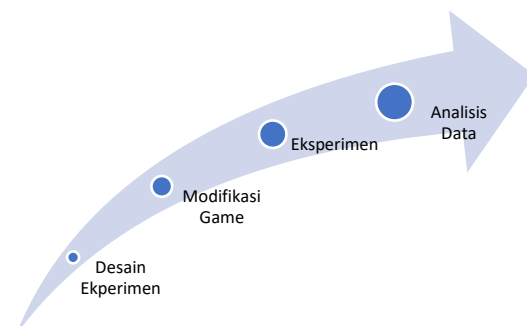
## 2.9 RPG Maker VX Ace

*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* 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*.

## METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metodologi Penelitian



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

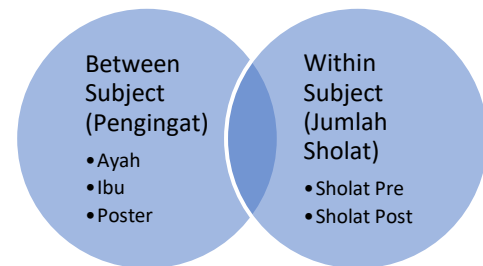
Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Gambar 3.1 menunjukkan keseluruhan tahapan yang dilakukan

selama proses penelitian. Penelitian akan diawali dengan tahapan desain eksperimen untuk menentukan bentuk eksperimen yang akan digunakan. Informasi lebih lengkap mengenai tahapan eksperimen dapat merujuk pada sub-bab 3.2. Tahapan yang kedua adalah tahap modifikasi *game* yang bertujuan untuk menyesuaikan *game* dengan kebutuhan eksperimen. Informasi lebih lengkap mengenai modifikasi *game* dapat merujuk pada sub-bab 4.1. Kemudian pada tahap eksperimen dilakukan investigasi terkait pengaruh *cue* terhadap perubahan pola bermain. Pola bermain yang diteliti dalam tahap eksperimen adalah terkait dengan seberapa sering responden melakukan sholat di dalam *game*. Informasi lebih lengkap mengenai tahap eksperimen dapat merujuk pada sub-bab 4.2. Pada tahap analisis data dilakukan analisis statistik menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* terhadap hasil eksperimen yang telah dilakukan. Informasi lebih lanjut mengenai tahap analisis data dapat merujuk pada sub-bab 4.3

### 3.2 Desain Eksperimen

Dalam penelitian ini *cue* diberikan sebanyak 1 kali untuk melihat perbedaan apabila *cue* diberikan saat permainan berlangsung. *Cue* diberikan pada pertengahan *game* dalam bentuk poster atau interaksi dengan ayah atau ibu yang berisi himbauan tentang pentingnya sholat kepada pemain.

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)(gambar 3.2). 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*.



Gambar 3. 2 Relasi Antar Variabel

## HASIL 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.

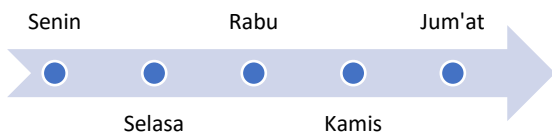
Konsep dari *game* sebelumnya yang masih dipertahankan setelah proses modifikasi ini berlangsung adalah misi utama dalam *game* masih terkait dengan proses yang ditempuh seorang mahasiswa dalam mengikuti ujian masuk perguruan tinggi serta bentuk *map* yang digunakan juga masih sama dengan *game* sebelumnya

#### 4.1.1 Penggabungan *Game*

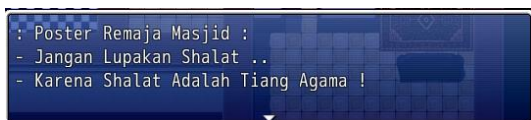
Modifikasi *game* yang pertama kali dilakukan adalah menggabungkan *game* yang sudah dibangun oleh Wicaksana (2019) dengan *game* yang dibangun oleh Maulana (2020). Dimana *game* yang dibangun oleh Wicaksana berfokus pada penambahan *event* ujian dan *event* belajar, sedangkan pada *game* yang dibangun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

#### 4.1.2 Penambahan Interaksi Antara Pemain dan Karakter Orang Tua

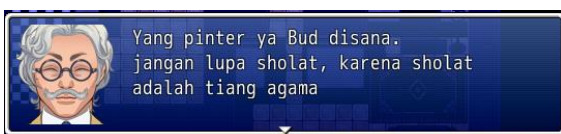
*Game* yang dibangun oleh Wicaksana (2019) memiliki narasi lima hari di dalam *game*. Cue diberikan ditengah permainan pada rabu pagi (gambar 4.1) bentuk pemberian cue pada *game* sebelumnya hanya menggunakan poster (gambar 4.2). Terkait keperluan penelitian *game* akan ditambahkan 2 kondisi baru yaitu 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



Gambar 4. 3 Interaksi Ayah



Gambar 4. 4 Interaksi Ibu

#### 4.2 Eksperimen Karakter Dapat Mempengaruhi Pola Bermain.

Penelitian ini menggunakan metode 3 x 2 *mixed design* dengan satu faktor *between-subject* (pengingat) dan satu faktor *within-subject* (jumlah sholat sebelum dan sesudah diingatkan). Terdapat tiga jenis pengingat, yaitu ayah ( karakter ayah meningkatkan 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. 5 Posuder 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 pengingat 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
Peningat	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 pengingat. 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.



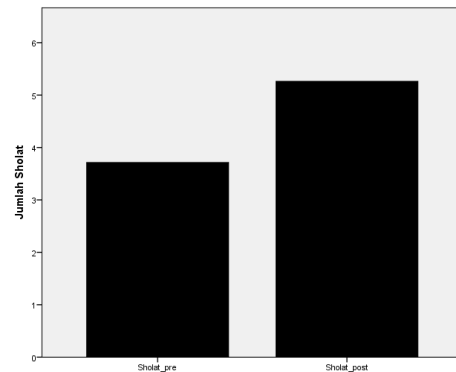
Tabel 4.2 Two-Way Mixed Model ANOVA

	<i>Df</i>	<i>F</i>	$\eta^2$	<i>p</i>
<b>Between Subject Effect</b>				
<b>Pengingat</b>	2	0,154	0,008	0,858
<b>Within Subject Effect</b>				
<b>Waktu</b>	1	54,652	0,584	0,001**
<b>Waktu*Pengingat</b>	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,  $F = 0,154$ ,  $p = 0,858$ ,  $\eta^2 = 0,008$ . Untuk *within-subject effect*, terdapat 1 faktor yang menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap waktu, yaitu waktu,  $F = 54,652$ ,  $p = 0,001^{**}$ ,  $\eta^2 = 0,584$ , interaksi antara waktu dan pengingat,  $F = 0,168$ ,  $p = 0,846$ ,  $\eta^2 = 0,009$ .

Terkait main effect waktu terhadap jumlah sholat, analisis lebih lanjut menggunakan *pairwise comparison* menunjukkan bahwa responden lebih sering sholat 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 sholat sebelum dan sesudah diingatkan. Gambar 4.2 menunjukkan perbedaan rata-rata jumlah sholat sebelum dan sesudah diingatkan.



Gambar 4. 3 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*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan penelitian, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Karakter orang tua mampu meningkatkan jumlah sholat responden setelah diingatkan
2. Karakter orang tua dan poster efeknya tidak jauh berbeda. Ada 2 kemungkinan yang mempengaruhi efek poster dan karakter orang tua sama kuat, yaitu:
  - a. Jumlah sholat responden meningkat karena ada yang mengingatkan, tidak peduli apakah poster atau orang tua yang mengingatkan.
  - b. Kurang nya interaksi antara responden dan orang tua selama permainan berlangsung

### 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Memperbanyak interaksi antara karakter orang tua dan pemain di dalam *game* agar penelitian selanjutnya dapat mengetahui sejauh mana karakter orang tua mampu mempengaruhi pola bermain pada responden
2. Dilakukannya penelitian selanjutnya untuk membandingkan karakter orang tua dengan karakter orang lain

- Melakukan penelitian yang berfokuskan terhadap pengaruh adzan yang dirasa dapat memancing responden untuk datang ke masjid

#### DAFTAR PUSTAKA

Kusumawati, D., & Setiyani, D. (2017). APLIKASI PEMBELAJARAN IQRO BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK ISLAM TERPADU AL MUBARAK PALU. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 20-29.

Advernesia. (2018, April 28). *Pengertian SPSS Statistika | Belajar SPSS Bahasa Indonesia*. Diambil kembali dari Advernesia: <https://www.advernesia.com/blog/spss/pengertian-spss-statistika/>

Amadiou, F., Mariné, C., & Laimay, C. (2011). The attention-guiding effect and cognitive load in the comprehension of animations. *Computers in Human Behavior*, 36-40.

Banks, J. (2013). *HUMAN-TECHNOLOGY RELATIONALITY AND SELF-NETWORK ORGANIZATION: PLAYERS AND AVATARS IN WORLD OF WARCRAFT*. Colorado State University.

Banks, J. (2015). Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationships. *First Monday*, 20.

Boucheix, J. M., Lowe, R. K., Putri, D. K., & Groff, J. (2013). Cueing animations: Dynamic signaling aids information extraction and comprehension. *Learning and Instruction*, 71-84.

Bowman, N. D., Oliver, M. B., Rogers, R., Sherrick, B., & Woolley, J. (2016). In control or in their shoes? How character attachment differentially influences video game enjoyment and appreciation. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 83-99.

Boyle, E., Hainey, T., Connolly, T., Gray, G., & Earp, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 178-192.

Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 245-264.

Cohen, J. (2006). Audience identification with media characters. *Psychology of Entertainment*, 183-197.

Diano, E. (2016). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN YANG ISLAMI BERBASIS GAME MENGGUNAKAN RPG MAKER VX ACE*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Durkin, K. (1995). *Developmental Social Psychology*. Massachusetts: Blackwell Publisher Inc.

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

Fauzi, R., & Desmira. (2015). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Pendidikan Islam Berbasis Android Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

Fauzih, H. (2019). *Penerapan game kahoot dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi iman kepada Rosul Allah: Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII A di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hidayat, A. (2017, Juni 2). *Penjelasan Lengkap ANOVA Sebagai Analisis Statistik*. Diambil kembali dari Statistikian: <https://www.statistikian.com/2017/06/anova-sebagai-analisis-statistik.html>

Jaya, I., & Ardat. (2013). *Penerapan Statistik untuk pendidikan*. Sumatera Utara: Citapustaka Media Perintis.

Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P., Roth, C., & Blake, C. (2010). Identification with video game characters as automatic shift of self-perceptions. *Media Psychology*, 323-338.

Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga*. Jakarta: Kencana.

Maulana, R. A. (2020). *"Pengaruh Cue Bertolak Belakang Terhadap Pola Bermain Dalam Game*

---

*Pembelajaran Konsep Dunia Dan Akhirat.* Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). 12 Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning: Coherence, Signaling, Redundancy, Spatial Contiguity, and Temporal Contiguity Principles. Dalam R. E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (hal. 279-).

Naumann, J., Richter, T., Flender, J., Christmann, U., & Groeben, N. (2007). Signaling in Expository Hypertexts Compensates for Deficits in Reading Skill. *Journal of Educational Psychology*, 791-807.

Newzoo. (2017, January 14). *The Indonesian Gamer*. Diambil kembali dari <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>

Nurhidayah, S. (2011). Kelekatan (Attachment) dan Pembentukan Karakter. 79.

Pritasari, N. F., Parhusip, H. A., & Susanto, B. (2013). ANOVA UNTUK ANALISIS RATA-RATA RESPON MAHASISWA KELAS LISTENING. *Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret*, 233-315.

Przybylski, A., Rigby, C., & Ryan, R. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology*, 154-166.

Schneider, S., Beege, M., Nebel, S., & Rey, G. D. (2018). A meta-analysis of how signaling affects learning with media. *Educational Research Review*, 1-24.

Stull, A. T., & Mayer, R. E. (2007). Learning by Doing Versus Learning by Viewing: Three Experimental Comparisons of Learner-Generated Versus Author-Provided Graphic Organizers. *Journal of Educational Psychology*, 808-820.

Subarkah, M. (2018). *PERANCANGAN GAME-BASED LEARNING UNTUK GENERASI MUDA*

*ISLAM DALAM MEMBANTU MENYEIMBANGKAN KEGIATAN DUNIAWI DAN AKHIRAT.* Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Tran, D. (2016, October 16). *Importance of Video Game Characters*. Diambil kembali dari DUY TRAN: <https://www.duygamedesign.com/single-post/2016/10/16/Importance-of-Video-Game-Characters>

van Gog, T. (2014). THE SIGNALING (OR CUEING) PRINCIPLE IN MULTIMEDIA LEARNING. Dalam R. E. Mayer, *The Cambridge handbook of multimedia learning* (hal. 263-278).

Wicaksana, G. (2019). *Pengaruh Cue Terhadap Pola Bermain Dalam Game Pembelajaran Konsep Dunia Dan Akhirat.* Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang.* Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

---

PENULIS:

Handika Rio Rinaldie

Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.

Email: sayadika023@gmail.com