

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Handika Rio Rinaldie

Nim : 20150140039

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

Judul Karya : Pengaruh Karakter Orang Tua Terhadap Pola Bermain Dalam  
*Game* Pembelajaran Konsep Dunia Dan Akhirat

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Karya ini adalah asli hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing dan merupakan sebagian hasil dari penelitian di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan :  
Judul : Pengaruh Karakter Orang Tua Terhadap Pola Bermain Dalam *Game* Pembelajaran Konsep Dunia Dan Akhirat  
Sumber dana : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Tahun : 2018-2019  
Ketua Peneliti : Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc.
2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali acuan atau kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister dan atau doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.
4. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui memberikan hak kepada dosen pembimbing dan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menyimpan, menggunakan dan mengelola karya ini dan perangkat lainnya (jika ada) serta mempublikasikannya dalam bentuk lain, baik itu semua ataupun sebagian dengan tetap mencantumkan nama saya.

Yogyakarta, 2 Januari 2020

Yang Menyatakan,



Handika Rio Rinaldie

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik hidayah dan inayahnya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Karakter Orang Tua Terhadap Pola Bermain Dalam *Game* Pembelajaran Konsep Dunia dan Akhirat". terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku pembimbing utama yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis selama proses penelitian hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng. selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu dengan sangat sabar membimbing penulis dalam pembuatan dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Slamet Riyadi, S.T., M.Eng., Ph.D.. selaku dosen penguji yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ayah, ibu dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan kasih sayang dengan cinta kasihnya, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat mencapai ke tahap sekarang.
5. Seluruh dosen Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan tambahan pengetahuan dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
6. Para Staff Jurusan Teknologi Informasi UMY yang senantiasa membantu penulis dalam urusan administrasi dan informasi.
7. Segenap *Crew* sakan Scobay yang selalu memberikan motivasi untuk penulis dan juga membagikan keceriaan selama penulisan skripsi ini

Yogyakarta, 2 Januari 2020



Handika Rio Rinaldie

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I .....	i
HALAMAN PENGESAHAN II .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
INTISARI.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjuan Pustaka.....	6
2.1.1 Penggunaan <i>Game</i> Dalam Pembelajaran Islam .....	6
2.1.2 <i>Game</i> Pembelajaran Konsep Dunia Akhirat .....	7
2.1.3 Hubungan Pemain Dan Karakter Di Dalam <i>Game</i> .....	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 <i>Game</i> Pembelajaran Konsep Dunia Dan Akhirat.....	9
2.2.2 <i>Cue</i> .....	12
2.2.3 <i>Identification</i> dan <i>Relatedness</i> .....	12
2.2.4 Kelekatan Antara Orang Tua Dan Anak .....	13
2.2.5 Statistik Analisis Inferensial.....	13
2.2.6 <i>Analysis Of Variance (ANOVA)</i> .....	14
2.2.7 IBM SPSS <i>Statistics 25</i> .....	15

2.2.8 <i>RPG Maker VX Ace</i> .....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Metodologi Penelitian.....	18
3.2 Desain Eksperimen.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Modifikasi <i>Game</i> .....	20
4.1.1 Penggabungan <i>Game</i> .....	20
4.1.2 Penambahan Interaksi Antara Pemain Dan Karakter Orang Tua.....	20
4.2 Eksperimen Karakter Dapat Mempengaruhi Pola Bermain.....	22
4.3 Analisis Data.....	24
4.3.1 Hasil Eksperimen.....	24
4.3.2 Pembahasan.....	27
BAB V KESIMPULAN.....	29
5.1 Kesimpulan.....	29
5.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN.....	34
Lampiran A Source Code.....	34
Lampiran B Hasil Wawancara.....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Event Belajar Bersama.....	11
Gambar 2.2 Event Ujian.....	11
Gambar 2.3 Contoh Game Yang Sudah Di Modifikasi .....	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	18
Gambar 3.2 Relasi Antar Variabel .....	19
Gambar 4.1 Sesi Pemberian Cue.....	21
Gambar 4.2 Interaksi Poster .....	21
Gambar 4.3 Interaksi Orang Tua.....	21
Gambar 4.4 Prosuder Eksperimen .....	22
Gambar 4.5 Perbedaan Jumlah Sholat Responden.....	26

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Statistika Deskriptif.....	24
Tabel 4.2 Two-Way Mixed Model ANOVA .....	25
Tabel 4.3 Perbedaan Sudut Pandang Responden Terkait Peningat .....	26