

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Obyek Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yang ingin membuat sebuah inovasi dalam pengenalan Pahlawan Nasional, maka anak – anak sekolah dasar kelas 3 – 5 ditetapkan sebagai obyek penelitian ini, meskipun pada akhirnya inovasi yang berupa *game* ini bisa dimainkan oleh segala umur.

3.2 Populasi dan Sampel

Dari banyaknya populasi anak sekolah dasar kelas 3 – 5, maka sebanyak 30 orang dari sebuah sekolah di Ungaran, Kabupaten Semarang diambil sebagai sampel

3.3 Sumber Data

Dalam penelitian ini terdapat 2 sumber data yang digunakan, yaitu :

a. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat dari hasil kuisisioner *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada 30 responden yang merupakan siswa – siswi Sekolah Dasar Kanaan di Ungaran, Kabupaten Semarang.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang didapat dari pencarian informasi dari beberapa literatur dan artikel

3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendasari penelitian yang memberikan penyelesaian pada masalah yang ada, maka digunakanlah metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari informasi dari beberapa referensi atau sumber – sumber mengenai sejarah Pahlawan Nasional Indonesia, teori mengenai *board game* dan *game* edukasi. Dimana sumber tersebut dapat diperoleh baik melalui buku, jurnal, makalah, atau media lainnya yang masih berhubungan dengan penelitian ini.

b. Kuisisioner

Kuisisioner dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada 30 responden yang berada di sebuah sekolah dasar di Ungaran, Kabupaten Semarang.

3.5 Metode Pengembangan Game

Game “Siapa Dia?” akan dibuat menggunakan *software* bernama *Construct 2*. *Software* ini adalah *software* 2D *Game* Editor yang berbasis *HTML-5* dan dikembangkan oleh *Scirra Ltd*. *Scirra* mengembangkan *software* ini dengan tujuan agar orang-orang non-programmer juga dapat membuat *game* dengan mudah. Dengan *drag-and-drop* saja akan mempermudah orang *non-programmer* untuk mengedit secara *visual* dan logika dasar saja. Tidak hanya itu, *Construct 2* juga memiliki fitur *Multiple Export* yang memungkinkan kita untuk membuat *game* kedalam beberapa *platform* seperti *Web*, *Wii U*, *iOS*, *Android*, *Windows 10,8&RT*, *Windows Phone*,

Windows Desktop, Mac Desktop, Linux Desktop, Blackberry 10, dan masih banyak lagi.

Berikut tahapan pengembangan *Game* “Siapa Dia?” adalah:

1. Membuat rancangan *game*.
2. Membuat beberapa material *game*(*Assets*) seperti karakter, latar belakang, musik, dll
3. Membuat *game*.
4. Melakukan uji *game*.
5. Memperbaiki *Bug* dan *Error* yang ditemui didalam *game*.

3.6 Analisa Data

Data yang didapat dari kuisisioner berupa jawaban pilihan ganda dan akan diolah dengan cara pengelompokan hasil kuisisioner ketertarikan responden terhadap *game* dan tingkat perkembangan responden setelah bermain *game* menggunakan *Ms. Excel*. Dengan mengelompokan data akan memudahkan kita untuk mengetahui jumlah persentase dari setiap jawaban. Setelah data diolah, pada laporan ini data akan disajikan dengan menggunakan diagram lingkaran.

3.7 Kerangka Pikiran

Berikut ini kerangka pikiran *game* “Siapa Dia?”

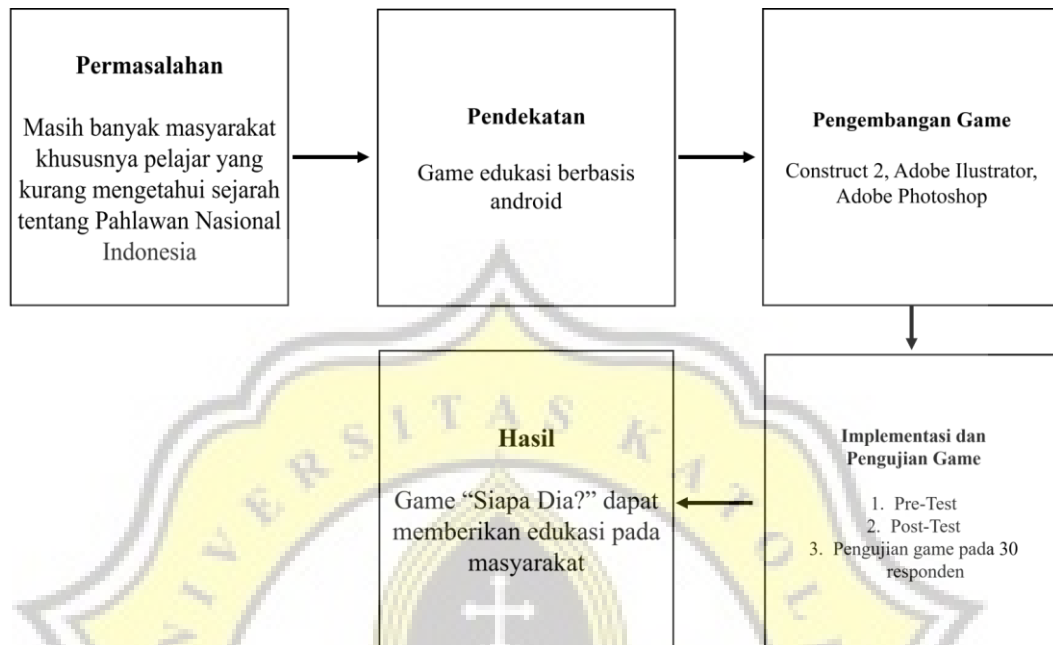


Diagram 3.1
Kerangka Pikiran