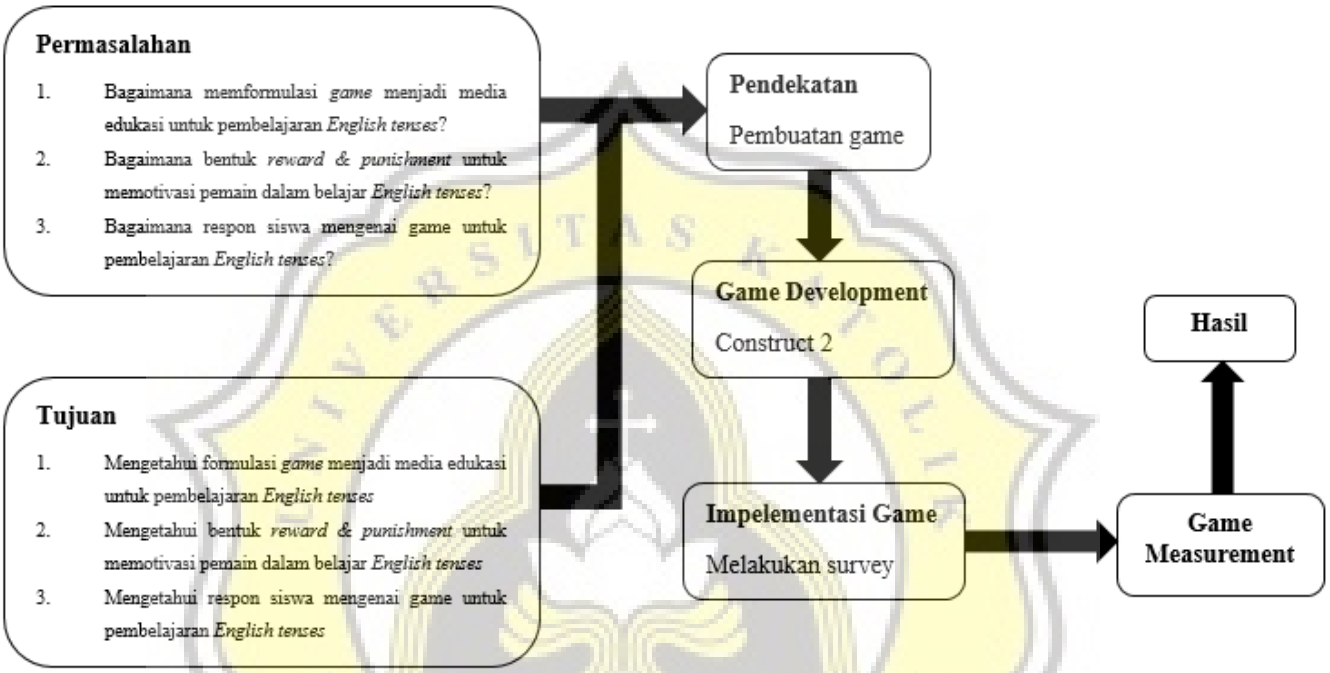
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

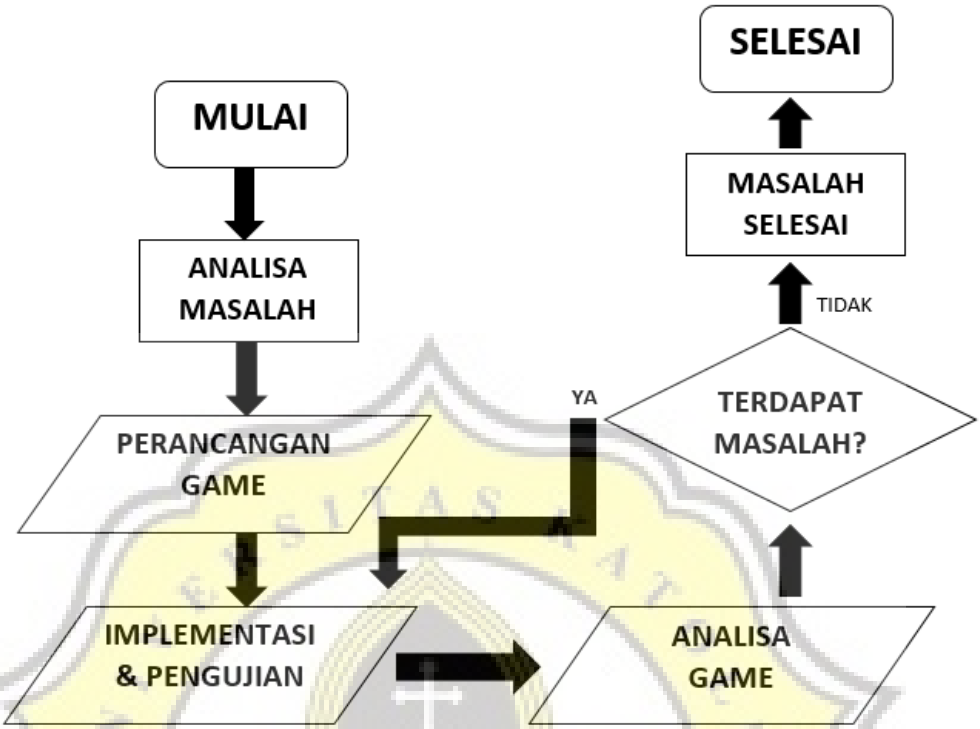
3.1 Kerangka Pikiran



Gambar 3. 1. Kerangka Pikiran

Sebelum memulai penelitian, maka diperlukannya sebuah kerangka pikiran sebagai dasaran dalam melakukan penelitian. Pada tahapan awal dari kerangka pikiran, diperlukan untuk menentukan permasalahan yang akan dimuat serta tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, diperlukan melakukan pendekatan dari permasalahan yang ada, dengan melakukan pembuatan *game*. Maka tahapan selanjutnya adalah *game development* dengan menggunakan *game engine Construct 2*. Kemudian, setelah *game* selesai dikembangkan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi game berupa survei. Setelah survei dilakukan, maka akan dilakukan *game measurement* agar tercapai hasil dari penelitian yang diharapkan.

3.2 Metode Penelitian



Gambar 3. 2. Flowchart Metode Penelitian

Diperlukan analisa terhadap masalah yang akan dibahas sehingga dapat dihasilkan sebuah produk yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah tersebut. Berikut adalah tahapan-tahapan dari analisa masalah hingga masalah tersebut dapat diselesaikan :

1. Analisa Masalah

   Analisa masalah merupakan tahap paling awal dilakukan dalam sebuah penelitian. Analisa masalah bertujuan untuk mengetahui masalah apa yang dibahas secara mendetail dan kemudian dicari solusinya.

2. Perancangan *Game*

   Tahapan berikutnya yang dilakukan setelah melakukan analisa adalah perancangan *game*. *Game* dirancang menyesuaikan dengan

permasalahan yang dibahas dengan tujuan agar *game* tersebut dapat menyelesaikan masalah yang dibahas.

3. Implementasi dan Pengujian

   Tahap berikutnya adalah melakukan pengujian dari game yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game* tersebut sudah dapat menjawab permasalahan yang dibahas. Jika sudah maka hasil pengujian akan menunjukkan bahwa game tersebut berhasil menjawab permasalahan yang ada, dan dapat diteruskan dengan implementasinya. Apabila belum, maka diperlukan analisa terhadap *game* tersebut.

4. Analisa *Game*

   Tahapan ini dilakukan apabila *game* yang diujikan sebelumnya tidak dapat menjawab permasalahan yang dibahas. Pada tahap ini, *game* dianalisa untuk dirancang ulang sehingga *game* tersebut nantinya dapat menjawab permasalahan yang dibahas.

3.3 Obyek Penelitian dan Responden

Obyek penelitian dalam permasalahan ini adalah permainan edukasi "Q-Tenses". *Game* ini merupakan permainan edukasi bertemakan tentang *English tenses*. Sedangkan untuk responden pada penelitian ini adalah anak-anak sekolah berusia pada kisaran 11 hingga 16 tahun sebanyak 30 siswa dengan jenjang pendidikan antara SMP hingga SMA.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data, antara lain :

3.2.1. Tinjauan Pustaka

Penggunaan tinjauan pustaka melalui buku-buku, jurnal, catatan sebagai referensi tentang *English tenses*, dimulai dari apa itu *English tenses*, macam-macam *English tenses*, hingga contoh penggunaan *English tenses* sangat membantu untuk mendapatkan

materi penelitian serta menjadi acuan dalam menyajikan materi di dalam game sehingga game menjadi tepat sasaran dan sesuai dengan topik *English tenses*.

3.2.2. Survei

Survei adalah salah satu metode pengumpulan data di mana para responden akan diberikan kuisioner untuk diisi sesuai dengan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian. pemain dari game ini nantinya akan diberikan kuisioner yang berhubungan dengan game yang diujikan.