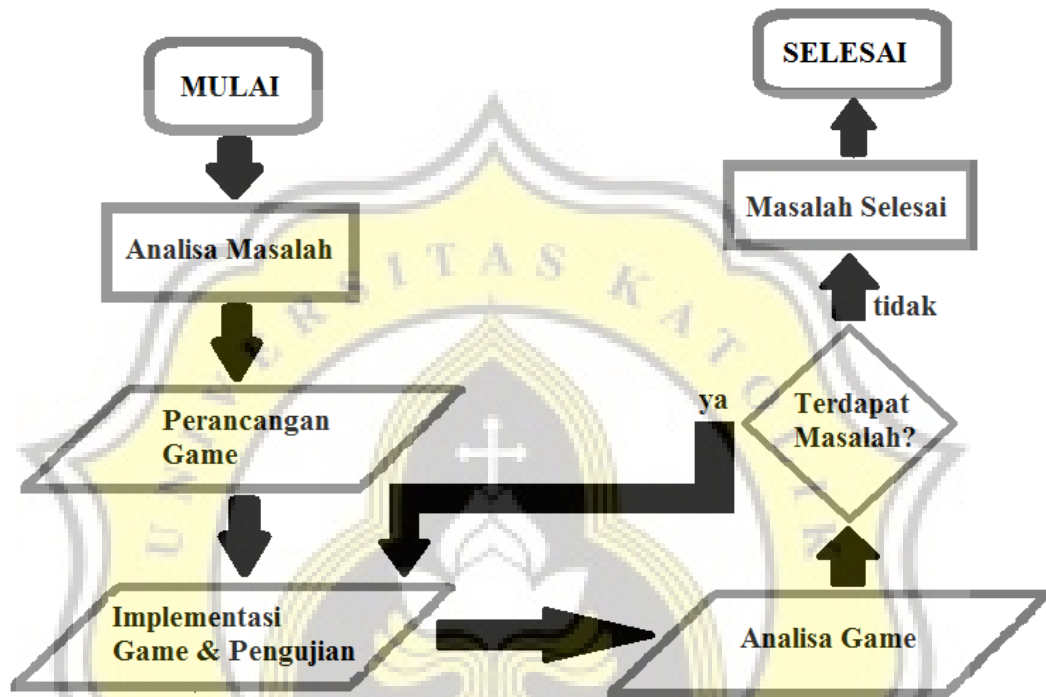


## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian



Gambar 3. 1 *Flowchart* metodologi penelitian

Untuk menghasilkan suatu produk yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah maka diperlukan analisa dari masalah tersebut. Rincian tahap-tahap dari analisa masalah hingga masalah selesai adalah sebagai berikut:

a. Analisa Masalah

Analisa masalah adalah tahap paling awal dan mempengaruhi tahap-tahap berikutnya. Analisa masalah bertujuan untuk mengetahui permasalahan secara detail untuk dicari solusinya.

b. Perancangan *Game*

Setelah menganalisa masalah, maka tahap selanjutnya adalah perancangan game. *Game* dirancang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, tujuannya adalah *game* tersebut dapat menyelesaikan masalah dihadapi.

c. Implementasi dan Pengujian

Pengujian dilakukan setelah *game* telah terbentuk. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah *game* tersebut sudah berhasil menyelesaikan masalah. Jika telah hasil pengujian menunjukkan bahwa masalah telah terselesaikan, maka masalah selesai. Jika belum maka diperlukan analisa terhadap *game* tersebut.

d. Analisa *Game*

Analisa *game* dilakukan jika *game* tidak berhasil menyelesaikan masalah. *Game* dianalisa untuk dirancang ulang agar nantinya *game* dapat berhasil menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

### 3.2 Obyek Penelitian dan Responden

Obyek pada penelitian ini adalah permainan edukasi “Belajar Hanacaraka”. *Game* ini adalah permainan edukasi yang bertema tentang Aksara Jawa. Sedangkan responden pada penelitian ini adalah anak-anak kelas 2 hingga 5 SD. Rata-rata usia responden berada kisaran 8 hingga 11 tahun. Jumlah responden yang dilibatkan pada penelitian ini sebanyak 30 orang.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan studi literatur dan metode survey. Studi literatur digunakan untuk menemukan permasalahan tentang pembelajaran Aksara Jawa dan menemukan dasar teori sebagai landasan pada penelitian ini. Sedangkan metode survey dilakukan dengan cara menyebar kuesioner atau angket kepada masyarakat. Kuesioner yang digunakan terdiri dari dua versi, yaitu kuesioner sebelum memainkan *game* dan kuesioner setelah memainkan *game*.