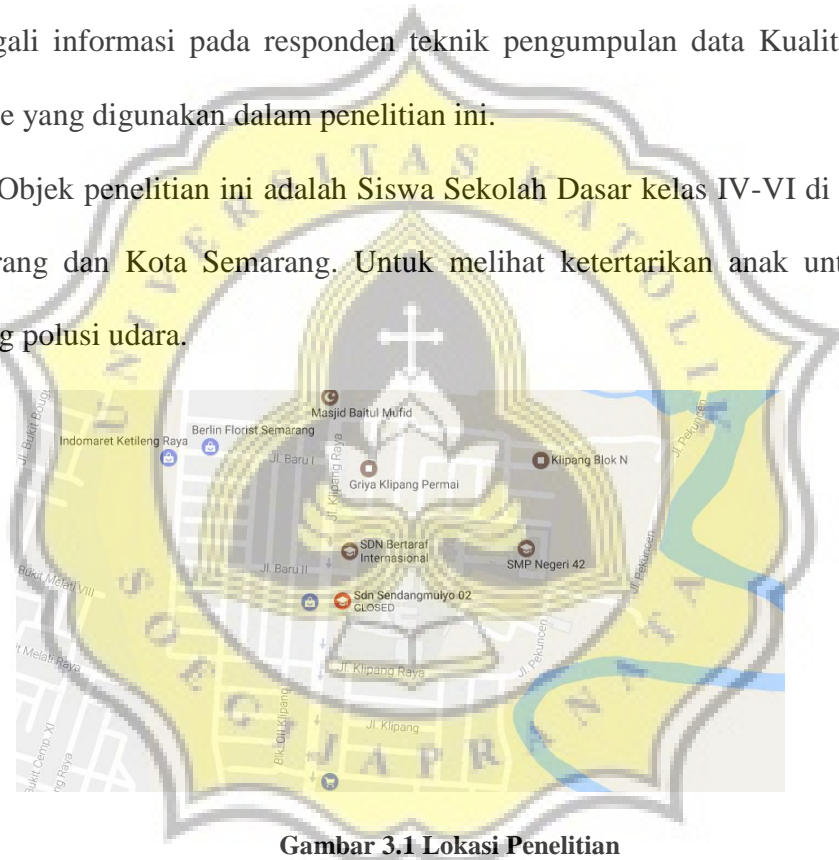


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Lokasi Penelitian

Metode penelitian adalah bagian penting yang ada dalam suatu penelitian pembelajaran polusi udara penelitian ini berguna sebagai penentu dalam langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan data dan rancang bangunnya. Agar dapat menggali informasi pada responden teknik pengumpulan data Kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Objek penelitian ini adalah Siswa Sekolah Dasar kelas IV-VI di Kabupaten Semarang dan Kota Semarang. Untuk melihat ketertarikan anak untuk belajar tentang polusi udara.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

3.2. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini Populasinya adalah siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar di Kabupaten Semarang dan Kota Semarang. Penelitian ini mengambil beberapa sampel sejumlah 40 orang anak Sekolah Dasar yang sudah dapat membaca dan menulis secara baik dan benar.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian adalah cara untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk proses melakukan sebuah penelitian[14]. Metode penelitian yang digunakan dalam penulis adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mengamati objek sehingga dapat mengambil data-data yang dibutuhkan secara lisan atau tertulis.

3.4. Sumber Data

Dalam penelitian *Game* Polka menggunakan Sumber Data Premier dan Sekunder:

1. Sumber data dengan data Primer agar sumber data diperoleh dari responden secara langsung. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah hasil dari kuisioner dan pengamatan kepada respon sebelum dan setelah memainkan *game*.
2. Sumber data dengan data Sekunder agar sumber data yang diperoleh merupakan data konkrit yang berasal dari buku, jurnal yang telah ada yang menjelaskan tentang pentingnya pengetahuan polusi udara.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur/Kepustakaan

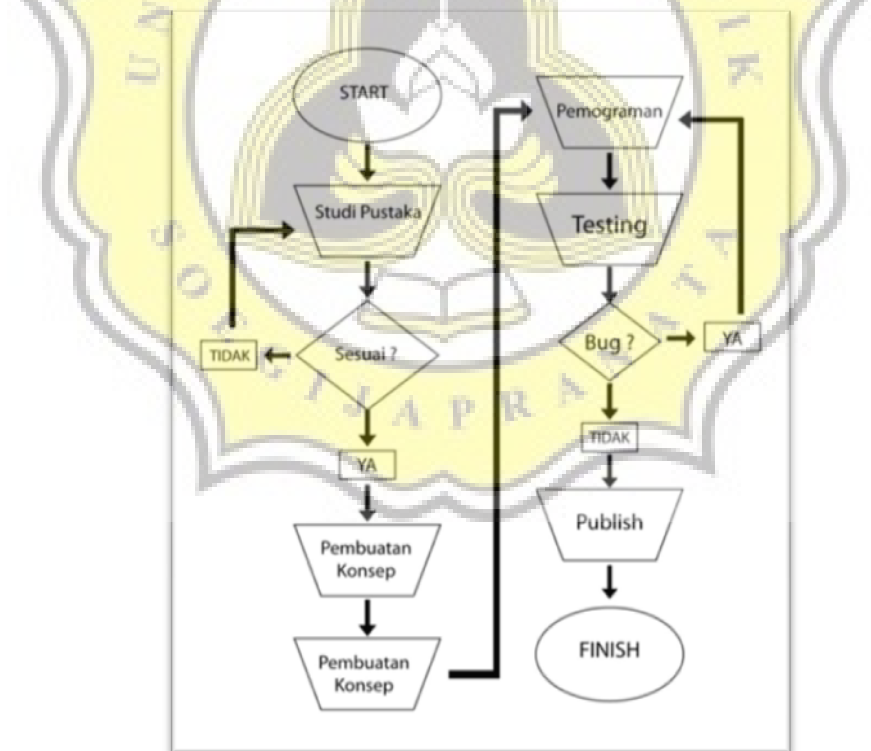
Studi pustaka adalah teknik mengumpulkan data dan informasi yang kongkrit, yang berasal dari buku ilmiah, jurnal, laporan penelitian dan sumber tertulis yang tercetak ataupun elektronik [15].

Sumber kepustakaan yang dalam penelitian ini diambil dari jurnal yang berkaitan dengan polusi udara.

2. Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket adalah mencari informasi untuk melakukan pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden. Penyebaran angket pada penelitian ini dilakukan sebelum pembuatan *game* dan sesudah pembuatan *game* untuk mencari informasi dalam pembuatan *game* dan dampak dari *game* yang telah dimainkan.

3.6. Metode Pengembangan *Game*



Gambar 3.2 Metode Pengembangan *Game*

Pengembangan *Game* Polka dimulai dengan menentukan konsep pada alur permainan *game* polka. Penentuan konsep ini berdasarkan hasil dari kuesioner

Pre-Test dalam pembuatan *game*. Kemudian setelah penentuan alur *game* selesai dilanjutkan dengan proses perancangan konsep *game* (*game design*) menggunakan Adobe Illustrator yang diimplementasikan dalam *invision* agar alur *game* lebih mudah dipahami. Proses selanjutnya setelah perancangan konsep *game* adalah pembuatan *game* dengan menggunakan program Construct 2. Setelah *Game* selesai dibuat dengan Construct 2 kemudian dilanjutkan dengan proses *testing game* untuk memaksimalkan *game* dan menimalisir bug dalam *game*.

3.7. Kerangka Pikiran

Berikut adalah kerangka pikiran dalam penelitian pembuatan *Game Polka*



Gambar 3.3 Alur Kerangka Pikir