

## BAB IV. PERANCANGAN GAME DAN ANALISA

### 4.1 Perancangan game

Konsep game Protect us Immunity dibuat dengan menggunakan hasil konsultasi dengan dokter dan hasil wawancara dengan guru konsultasi beserta 5 siswa SMP.

Game ini dibuat dengan total 4 stage dan masing-masing stage mempunyai 2 fase yang saling berhubungan.

Mekanik game pada fase pertama permainan adalah menjawab statement informasi tentang perilaku merokok dengan batas waktu agar memiliki tempo yang cepat. Setiap jawaban yang benar, pemain akan mendapatkan nilai dan nyawa dalam bentuk imunitas yang akan saling terkait dengan permainan di fase selanjutnya. Mekanik game pada fase kedua yaitu pemain menggerakkan imunitas untuk menghindari serangan asap rokok dan memakan asap rokok untuk melanjutkan permainan.

Game ini juga memasukan informasi-informasi dari hasil wawancara dan konsultasi sebagai pembelajaran pada pemain yang memainkannya.

### 4.2 Desain Aset

Pembuatan desain aset game "Protect Us Immunity" ini merupakan bagian penting yang memberikan impresi kepada pemain terhadap tema dan visual game tersebut. Desain game ini dibuat memakai *Medibang* dan *Photoshop*.

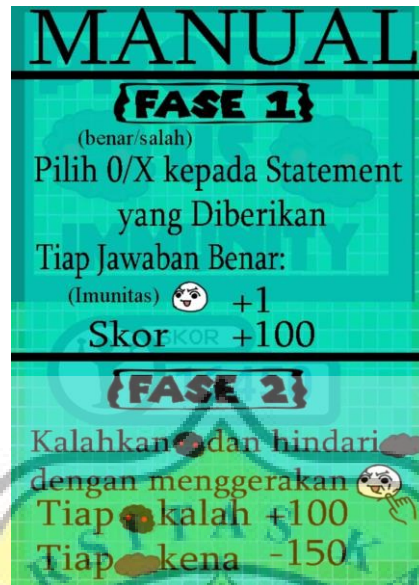
#### 4.2.1 Desain Title Screen



Gambar 4.1 Tampilan Title Screen

Tampilan ini merupakan halaman awal yang dilihat oleh pemain yang berisi Logo Title, Skor, Tombol Start dan Tombol Manual. Penggunaan background berwarna hijau pada menu utama dipakai karena memiliki arti natural dan harmoni. Pemain dapat memilih untuk langsung mulai permainan dengan menekan tombol start atau membaca cara bermain dengan menekan tombol manual

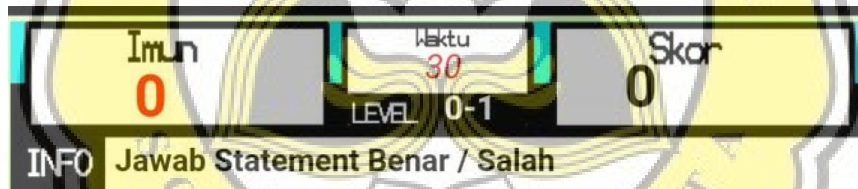
#### 4.2.2 Desain Manual



Gambar 4.2 Tampilan Manual

Tampilan isi manual menunjukkan cara bermain pada Protect us Immunity dengan detail di fase pertama dan fase kedua agar pemain paham dengan proses permainan

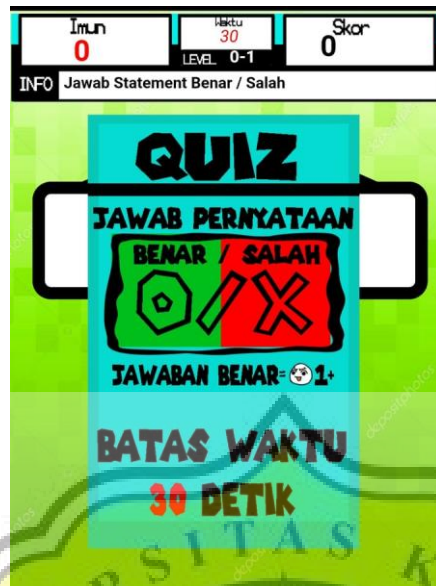
#### 4.2.3 Desain Status Bar



Gambar 4.3 Status Bar

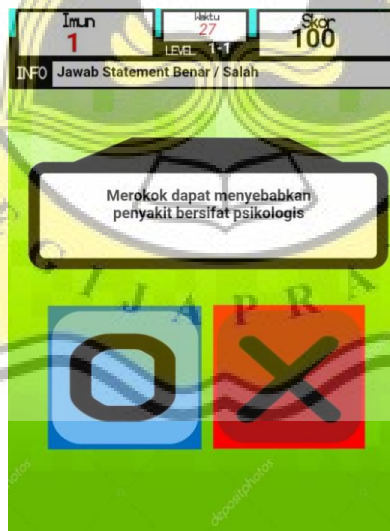
Desain bar status untuk kedua fase dalam permainan. Imun menunjukkan total imunitas yang didapat dari fase 1 dan total kesempatan di game fase 2. Waktu aktif di game fase 1. Skor dipakai untuk semua fase dan info bar digunakan untuk memberikan informasi pada bagian tubuh saat permainan di fase 2 berjalan.

#### 4.2.4 Desain Fase 1



Gambar 4.4 Tampilan Fase 1 Sebelum bermain

Tampilan Stage fase 1 sebelum memulai permainan menampilkan tutorial simple agar pemain dapat beradaptasi dengan isi permainan fase 1. Ini juga dipakai agar pemain dapat menghafal cara bermain dan beristirahat sebentar sebelum melanjutkan permainan saat maju ke stage selanjutnya.



Gambar 4.5 Tampilan Fase 1 saat bermain

Tampilan Stage awal fase 1 saat permainan dimulai. Menampilkan soal pernyataan dari daftar pernyataan dimana pemain menjawab benar atau salah dengan menekan tombol simbol O jika pernyataan benar dan simbol X jika pernyataan salah dalam batas waktu. Tiap jawaban benar menambahkan nilai skor dan total imun untuk permainan fase ke 2.

**Tabel 4.1 Soal Pernyataan**

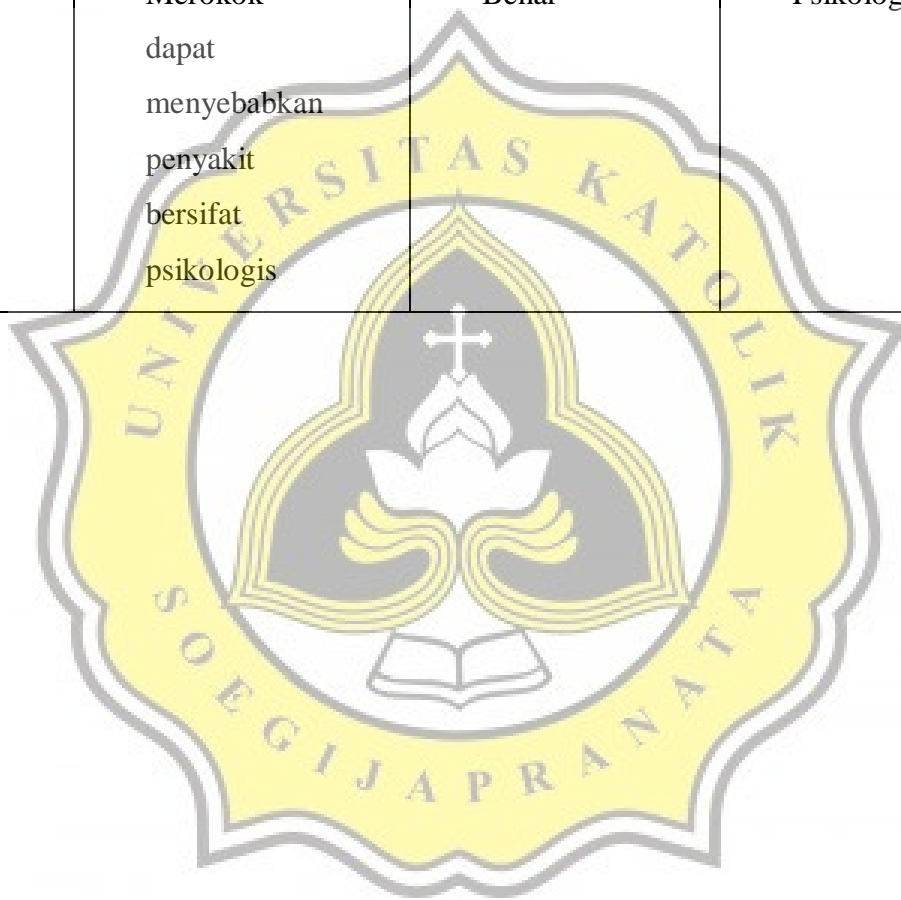
No	Pernyataan	Jawaban	Bagian tubuh Kesehatan
1	Racun pada rokok merusak jaringan pada mulut	Benar	Mulut
2	Kanker mulut terjadi karena tidak pernah merokok	Salah	Mulut
3	Gejala kanker mulut adalah sariawan yang tidak sembuh	Benar	Mulut
4	Kanker mulut menyebabkan kesusahan bicara	Benar	Mulut
5	Kanker tenggorokan terjadi akibat tidak menghisap asap rokok	Salah	Tenggorokan
6	Perokok pasif lebih aman daripada perokok aktif	Salah	Tubuh Manusia

7	Kanker tenggorokan tidak dapat diobati	Salah	Tenggorokan
8	Sistem imun yang lemah mempengaruhi terjadinya kanker tenggorokan	Benar	Tenggorokan
9	Perokok pasif lebih rentan terhadap penyakit kanker	Benar	Tubuh Manusia
10	Sel kanker paru-paru muncul di lapisan bronkus	Benar	Paru-Paru
11	Bronkitis terjadi akibat peradangan pada paru-paru	Benar	Paru-Paru
12	Aveoli rusak disebut Emfisema	Benar	Paru-Paru
13	Nikotin salah satu penyebab kanker jantung	Benar	Jantung

14	Karbon Monosikda melemahkan organ jantung	Benar	Jantung
15	Gas Oksidan dapat menyebabkan serangan jantung	Benar	Jantung
16	Emifisema bukan penyakit akibat kanker paru-paru	Salah	Paru-paru
17	Adrenalin diproduksi sedikit akibat rokok	Benar	Tubuh Manusia
18	Rokok dapat memutihkan gigi	Salah	Mulut
19	Kanker Tenggorokan tidak dapat diobati	Salah	Tenggorokan
20	Kanker Tenggorokan terjadi akibat tidak menghisap asap rokok	Salah	Tenggorokan

21	Resiko Stroke dapat berkurang dengan merokok	Salah	Jantung
22	Nikotin mengendap dalam tubuh selama 6-8 jam	Benar	Tubuh Manusia
23	Meningkatnya resiko penyakit katarak	Benar	Tubuh Manusia
24	Merokok menyehatkan alat reproduksi	Salah	Tubuh Manusia
25	Gigi menjadi lebih sehat dengan merokok	Salah	Mulut
26	Merokok Menyebabkan tekanan darah meningkat	Benar	Jantung
27	Merokok memicu serangan jantung	Benar	Jantung

28	Hipertensi salah satu penyakit akibat rokok	Benar	Jantung
29	Sistem imun melemah akibat rokok	Benar	Imunitas
30	Merokok dapat menyebabkan penyakit bersifat psikologis	Benar	Psikologis





**Tabel 4.2 Tabel Ikon Desain Fase 1**

No	Ikon	Penjelasan
1		Background Stage awal Fase 1
2		Frame Soal Stage awal Fase 1
3		Button Benar Stage awal fase 1
4		Button Salah Stage awal fase 1

#### 4.2.5 Desain Fase 2



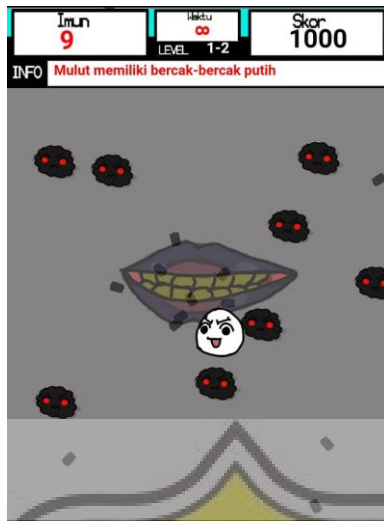
**Gambar 4.6 Desain Fase 2 Sebelum Bermain**

Tampilan Stage fase 2 sebelum bermain. Sama seperti fase satu menampilkan tutor sederhana dengan informasi berbeda yaitu bagian tubuh yang digunakan sebagai tampilan dan cara memainkan permainan. Tiap stage menampilkan anggota tubuh berbeda.



**Gambar 4.7 Desain Fase 2 Saat Bermain**






Tampilan Stage fase 2 saat dimulai permainannya. Pemain menggunakan hasil total imun yang didapat saat menjawab pernyataan benar dari fase 1 sebagai nyawa dalam permainan ini. Imun berusaha memakan asap rokok sambil menghindari peluru asap. Pada background, organ tubuh memiliki animasi simple untuk menunjukkan organ tubuh masih sehat beserta warna background yang hijau dan menampilkan informasi tentang bahaya akibat merokok dan pencegahannya.

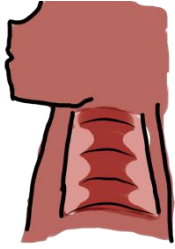

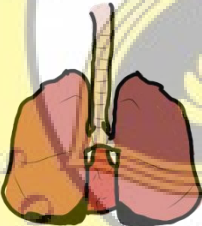
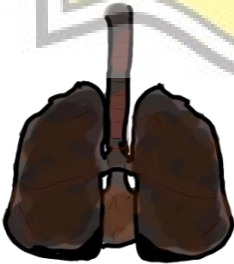


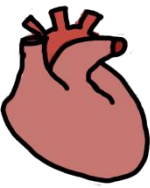



**Gambar 4.8 Desain Fase 2 Saat Total Imun dibawah 10**

Jika terkena asap peluru, maka pemain akan dikurangi skornya dan total imun. Sebaliknya pemain berhasil memakan imun, maka akan menambah hasil skor. Jika total imun di bawah 10, maka akan menunjukkan kondisi tubuh akibat perilaku merokok dengan mengubah tampilan background menjadi hitam dan organ tubuh menjadi pucat penuh penyakit, serta informasi yang diberikan menunjukkan akibat perilaku merokok. Semakin banyak imun yang didapat di fase 1, semakin susah permainan di fase 2.

**Tabel 4.3 Tabel Ikon Game Stage Fase 2**

No	Ikon	Penjelasan
1		Ikon Imunitas
2		Ikon Asap Rokok
3		Ikon Peluru Asap Rokok
4		Background Ikon Stage 1 fase 2 Menunjukkan Mulut dalam kondisi ehat
5		Background Ikon Stage 1 fase 2. Menunjukkan Mulut akibat perilaku merokok

6		<p>Background Ikon Stage 2 Fase 2. Menunjukkan Tenggorokan dalam kondisi sehat</p>
7		<p>Background Ikon Stage 2 Fase 2. Menunjukkan Tenggorokan akibat perilaku merokok</p>
8		<p>Background Ikon Stage 3 Fase 2. Menunjukkan Paru- paru dalam kondisi sehat</p>
9		<p>Background Ikon Stage 3 Fase 2. Menunjukkan Paru- paru akibat perilaku merokok</p>

10		<p>Background Ikon Stage 4 Fase 2. Menunjukkan jantung dalam kondisi sehat</p>
11		<p>Background Ikon Stage 3 Fase 2. Menunjukkan Jantung akibat perilaku merokok</p>
12		<p>Warna Background Stage Fase 2. Menunjukkan Tubuh manusia sehat</p>
13		<p>Warna Backgroud Stage Fase 2. Menunjukkan Tubuh manusia akibat perilaku merokok</p>

**Tabel 4.4 Tabel Informasi Game Fase 2**

No	Information	Level	Total Imunitas
1	Merkok dapat mengurangi indra perasa	Mulut	Total imunitas diatas > 10
2	Meningkatkan resiko penyakit gigi		
3	Rentan terhadap infeksi mulut		
4	Meningkatkan plak pada gigi		
5	Mulut memiliki bercak putih	Mulut	Total Imunitas dibawah < 10
6	Kulit bibir menjadi warna biru		
7	Bau mulut tidak sedap		
8	Gigi menjadi warna kuning		
9	Merokok dapat menyebabkan batuk kronis	Tenggorokan	Total imunitas diatas > 10
10	Meningkatkan resiko kanker tengorokan		
11	Tubuh meningkatkan pengeluaran lendir		

12	Sehingga dapat membuat hidung tersumbat	Paru-Paru	Total Imunitas dibawah < 10	
13	Muncul benjolan putih di dalam tenggorokan			
14	Leher terasa gatal			
15	Batuk mengeluarkan lendir			
16	Leher berlubang akibat kanker			
17	Merokok dapat mengurangi berat badan			
18	Tubuh gampang lemas			Total imunitas diatas > 10
19	Rentan terhadap nyeri dada			
20	Sering sesak nafas			
21	Terserang penyakit emifisema			Total Imunitas dibawah < 10
22	Kantung udara paru-paru rusak			



23	Bronkitis salah satu penyakit paru-paru		
24	Akibat peradang pada saluran paru-paru		
25	Merokok dapat menyebabkan candu		
26	Meningkatkan detak jantung secara tidak beraturan		Total imunitas diatas > 10
27	Mudah tekanan darah naik		
28	Meningkatkan resiko penyakit jantung	Jantung	
29	Resiko terkena stroke tinggi		
30	Rentatn terhadap penyakit hipertensi		Total Imunitas dibawah < 10
31	Bisa terkena penyakit diabetes		
32	Resiko kematian 25x lebih besar		




#### 4.2.6 Desain Game Over



**Gambar 4.9 Desain Game Over**

Jika total imun habis, pemain akan masuk ke layar game over. Pemain dapat mengulangi permainan dengan memilih tombol rewind yang berwarna hijau dan dimuali dari fase 1 pada stage yang pemain gagal. Jika tidak mau mengulangi, pemain dapat menekan tombol silang berwarna merah. Pemain akan dibawa kembali ke menu utama dengan menunjukan skor terakhir didapat

Tabel 4.5 Tabel Ikon Game Over

No	Ikon	Penjelasan
1		<p>Ikon untuk mengulang permainan dari fase 1 dengan skor dikurangkan tiap pengulangan</p>
2		<p>Ikon untuk berhenti dari permainan dan kembali ke menu utama</p>
3		<p>Background gambar game over</p>

#### 4.2.7 Desain Tamat



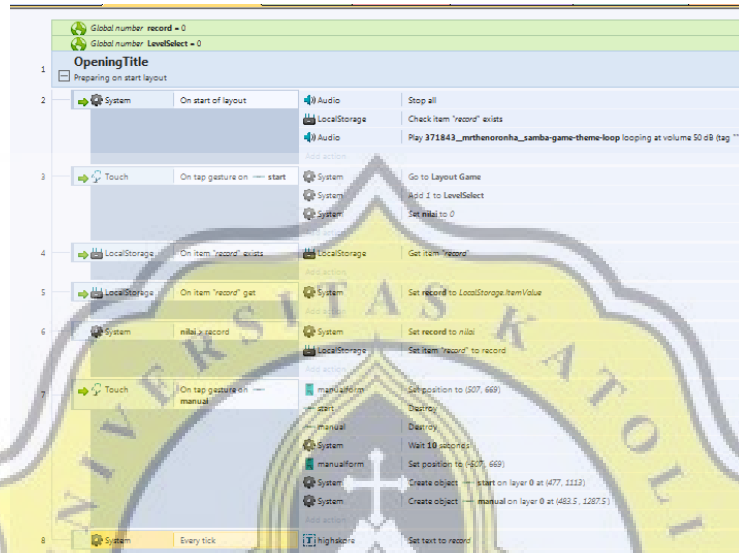
**Gambar 4.10 Desain Congratulations**

Jika pemain menyelesaikan permainannya melewati semua stage. Maka pemain dibawa menuju layar tamat. Tampilannya memeberikan selamat kepada pemain dengan menampilkan suara tepuk tangan dan lagi menunjukan keberhasilan dan hasil total skor. Total skor akan dimasukan ke dalam skor terahkri di menu utama.

### 4.3 Pembuatan dan Pemograman Game

Setelah pembuatan aset game selesai, dilanjutkan dengan pemograman game. Pembuatan game ini menggunakan Construct 2 sebagai software pembuatan game Protect Us Immunity

#### 1) Menu Utama



Gambar 4.11 Program Menu Utama

Tampilan script pemograman pada menu utama. Variable LevelSelect digunakan sebagai penanda bergantinya stage pada permainan. Kemudian pada script program pada tab Opening Title berisi 3 fungsi. Fungsi start untuk mulai permainan, fungsi Manual untuk melihat cara bermain dan fungsi untuk menyimpan score tertinggi.

## 2) Fase Pertama Quiz

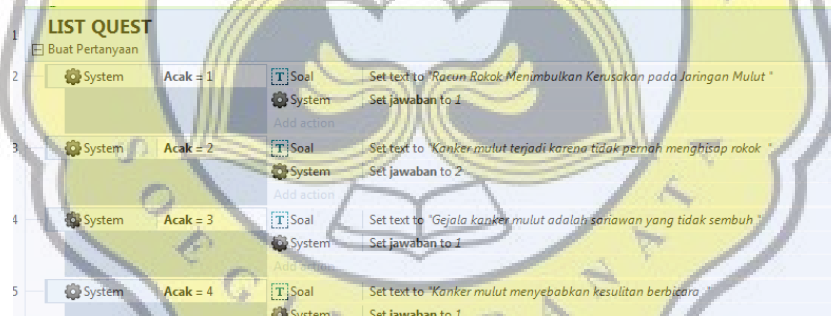
### a. Event Game

Gambar 4.11 Program Event Game



Tampilan keseluruhan script pada Event Game yang memiliki 5 variable dan 7 Fungsi.

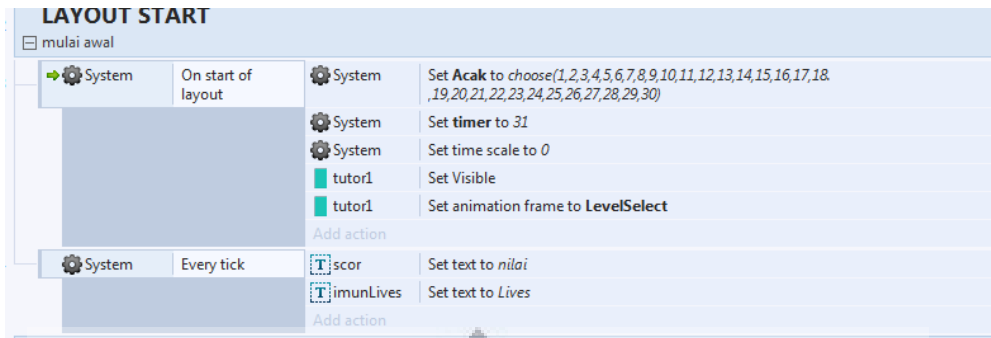
### b. List Quest



Gambar 4.12 Fungsi List Quest

Fungsi List Quest adalah tempat untuk soal-soal yang akan dikeluarkan saat permainan fase 1 berlangsung. Dengan menggunakan variabel Acak sebagai tanda soal mana yang muncul saat permainan di mulai dan di jawab oleh pemain dan variable jawaban untuk mengetahui hasil jawab pemain saat bermain

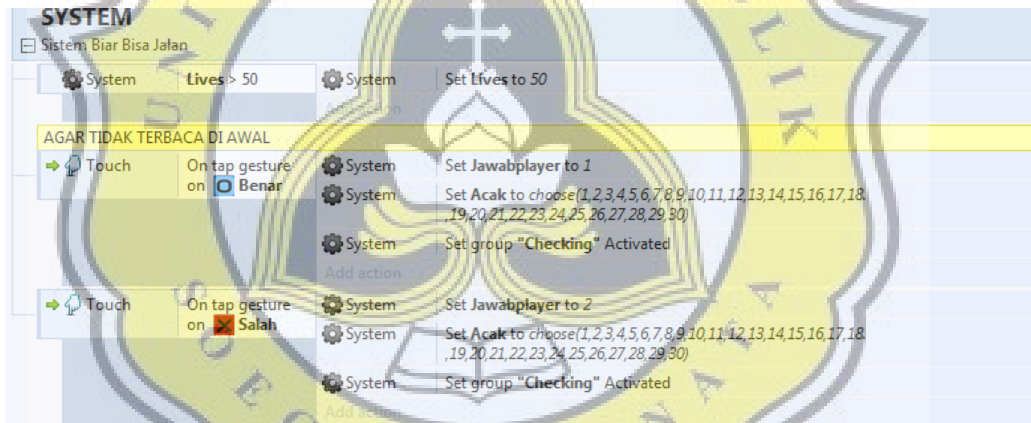
### c. Layout Start



Gambar 4.13 Fungsi Layout Start

Fungsi Layout Start adalah program dimulai dengan mengacak soal yang muncul di List Quest dengan variabel Acak dan Memunculkan tutorial simple sebelum permainan dimulai.

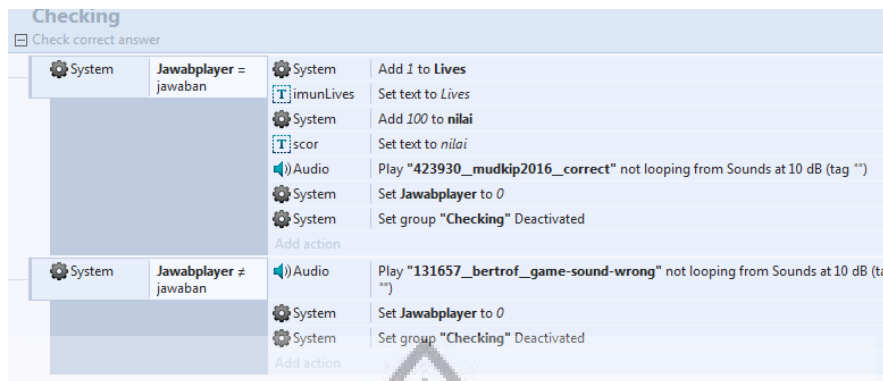
### d. System



Gambar 4.14 Fungsi Sistem Event Game

Fungsi System untuk tombol jawaban benar dan salah dengan menyalakan fungsi Checking. Soal diacak ketika pemain menjawab dari soal benar atau salah.

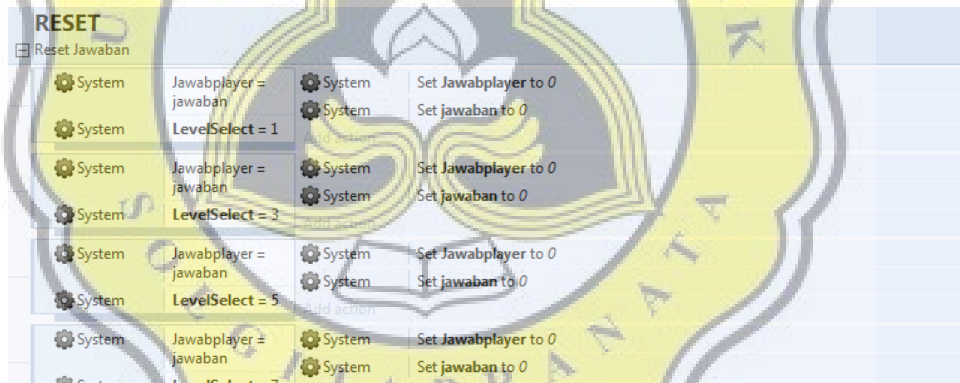
### e. Checking



Gambar 4.15 Fungsi Sistem Checking

Fungsi Checking akan aktif saat pemain menjawab pertanyaan. Jika variabel jawaban sama dengan jawaban player, maka pemain mendapatkan skor ke variabel skor dan imun ke variabel lives, juga lagu tanda jawaban benar. Jika salah, pemain tidak mendapatkan keduanya dan lagu tanda salah keluar.

### f. Reset



Gambar 4.16 Fungsi Reset

Fungsi Reset dipakai saat melakukan pergantian stage dengan mengecek variabel LevelSelect.



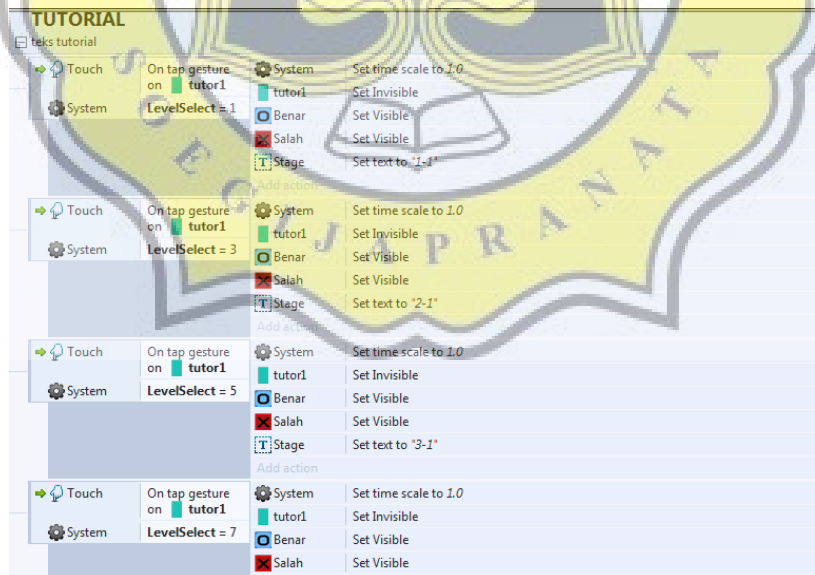
### g. Time Limit



**Gambar 4.17 Fungsi Timelimit**

Fungsi Timelimit dipakai untuk memberikan batas waktu dengan menggunakan variabel timer pada pemain saat memainkan fase pertama. Saat waktu habis, maka pemain akan pindah ke fase 2 dengan variabel LevelSelect menambahkan angka sebagai tanda bergantinya level.

### h. Tutorial Fase Pertama

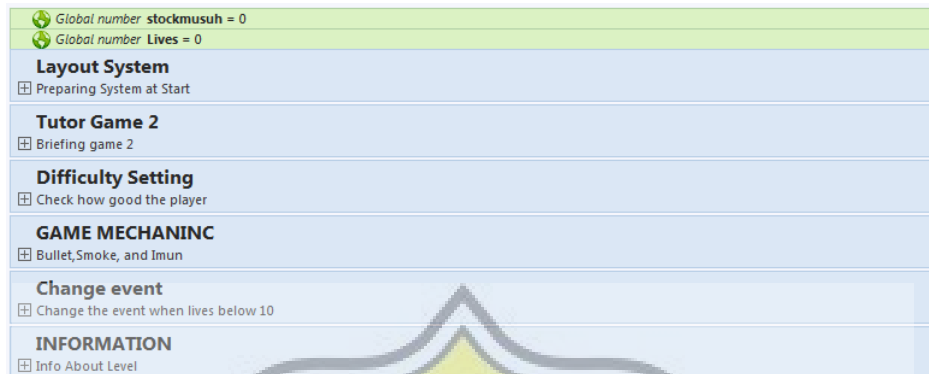


**Gambar 4.18 Fungsi Tutorial Fase Pertama**

Fungsi tutorial untuk menyalakan dan mematikan tutorial simpel dengan mengikuti variabel LevelSelect.

### 3) Fase Kedua Protect Us Immunity

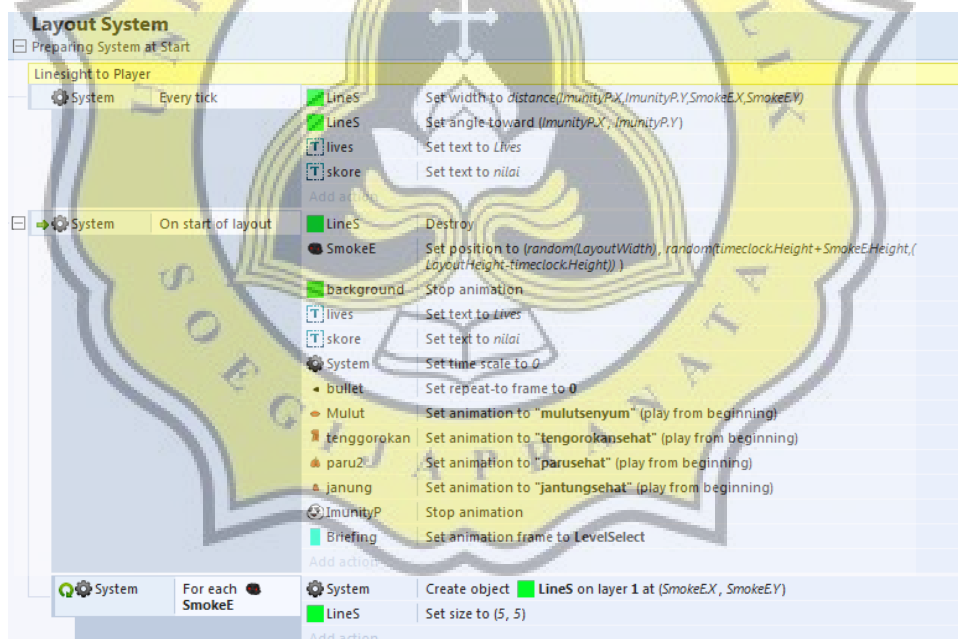
#### a. Event Game 2



Gambar 4.19 Fungsi Event Game 2

Tampilan keseluruhan Event Game 2 yang memiliki 2 variabel dan 6 fungsi script pemrograman.

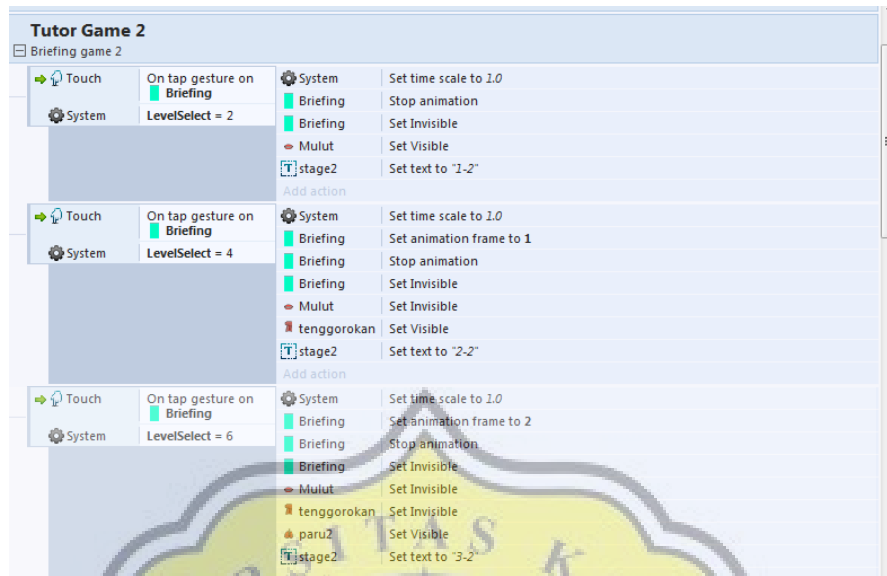
#### b. Layout System



Gambar 4.20 Fungsi Layout System

Fungsi Layout System memiliki 3 Script program. Script pertama untuk membuat garis lajur untuk musuh menyerang pemain. Script ke dua untuk menghilangkan garis lajur dan menyalakan asset yang dipakai sesuai dengan variabel LevelSelect. Script ke tiga untuk mengeluarkan animasi peluru yang ditembak oleh musuh ke pemain mengikuti garis lajur yang diberikan

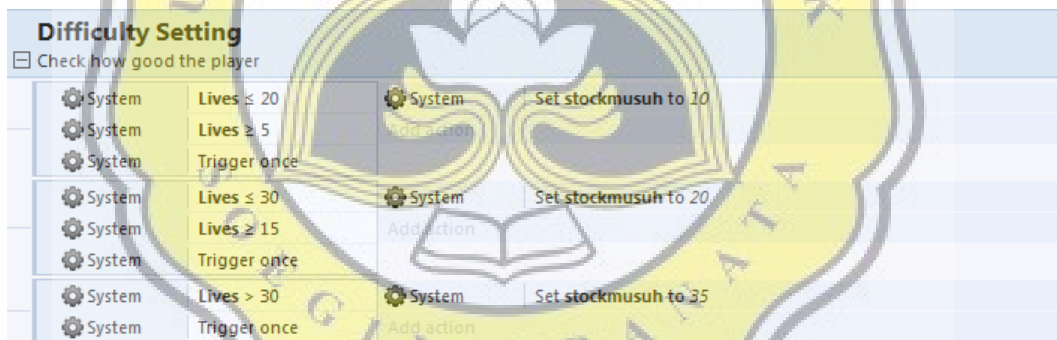
### c. Layout Tutorial 2



**Gambar 4.21 Fungsi Tutorial Game Fase Kedua**

Fungsi Tutorial game fase kedua sama dengan fungsi tutorial game fase pertama yaitu menyalakan dan mematikan tutorial simpel dengan mengikuti variabel LevelSelect.

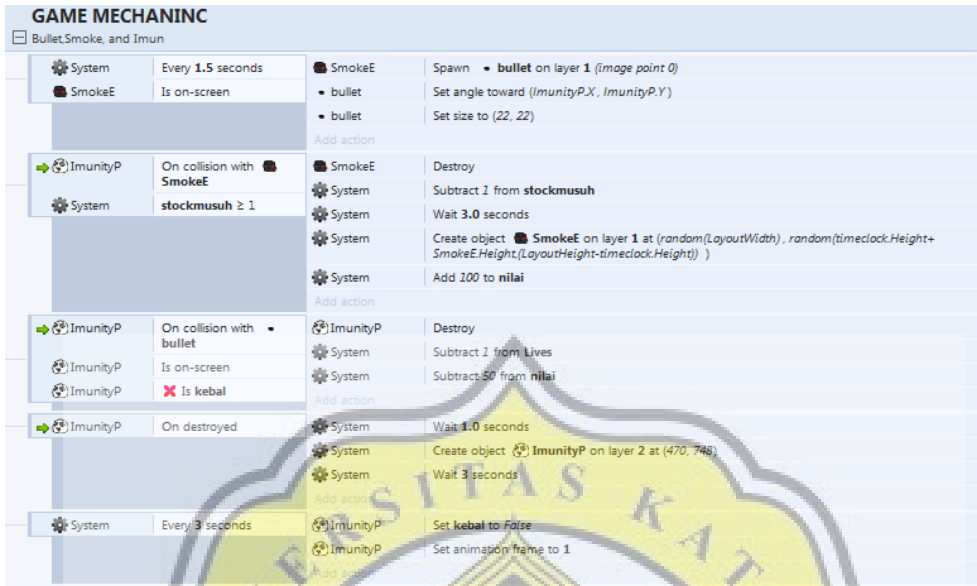
### d. Difficulty Settings



**Gambar 4.22 Fungsi Difficulty Settings**

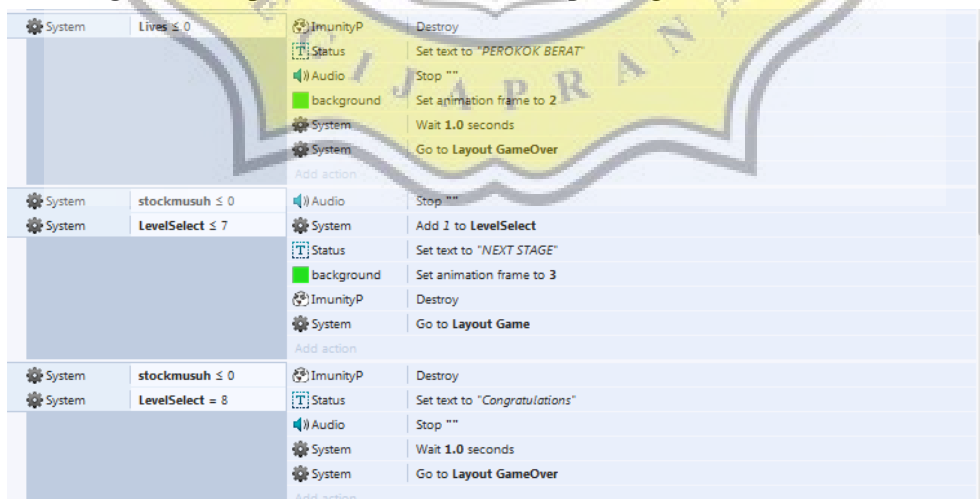
Fungsi Difficulty Settings digunakan sebagai tolak ukur pemain menjawab pernyataan benar dari game fase pertama. Semakin banyak total imun yang didapat, semakin banyak musuh yang harus di kalahkan untuk melanjutkan permainan dengan menggunakan variabel stock musuh.

### e. Game Mechanic



**Gambar 4.33 Fungsi Game Mechanic 1**

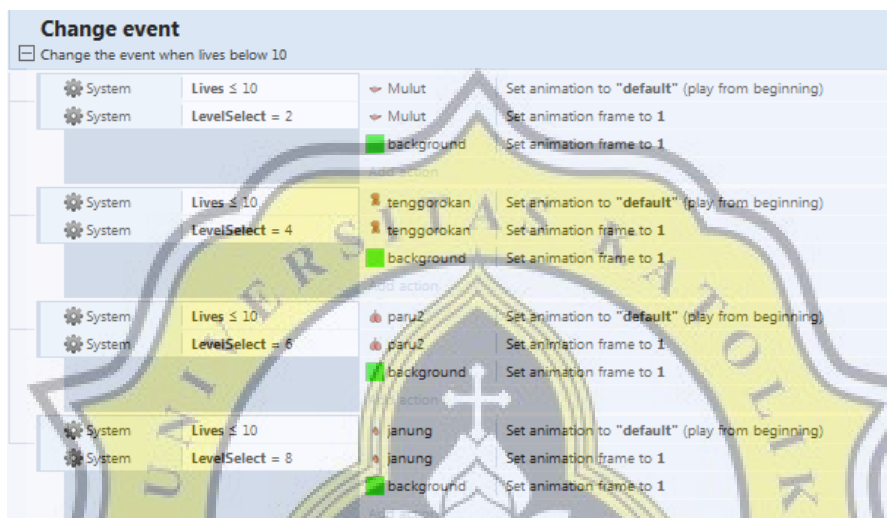
Fungsi game mechanic berisi pemrograman untuk menjalankan permainan. Pada gambar di atas adalah script program mekanisme musuh dan pemain. Musuh menembakkan peluru ke pemain mengurangi total nyawa imunitas dan total skor. Jika total imunitas masih ada, maka permainan masih berlanjut dengan pemain mendapatkan kekebalan selama 3 detik. Pemain harus memakan musuh dalam kuantitas tergantung total imunitas yang di dapat dan mendapatkan skor. Musuh akan terus beregenerasi sampai total kuantitas mencapai target.



**Gambar 4.34 Fungsi Game Mechanic 2**

Fungsi gambar diatas menunjukkan jika pemain gagal menyelesaikan permainan, maka permainan berakhir dengan memberikan informasi bahwa badan menjadi perokok berat dan dibawa ke layout game over. Sementara pemain berhasil menyelesaikan, permainan akan lanjut ke stage selanjutnya dengan menambahkan variabel LevelSelect. Jika variabel LevelSelect mencapai stage terakhir, pemain di bawa ke layout gameover tetapi akan diberi layar kemenangan.

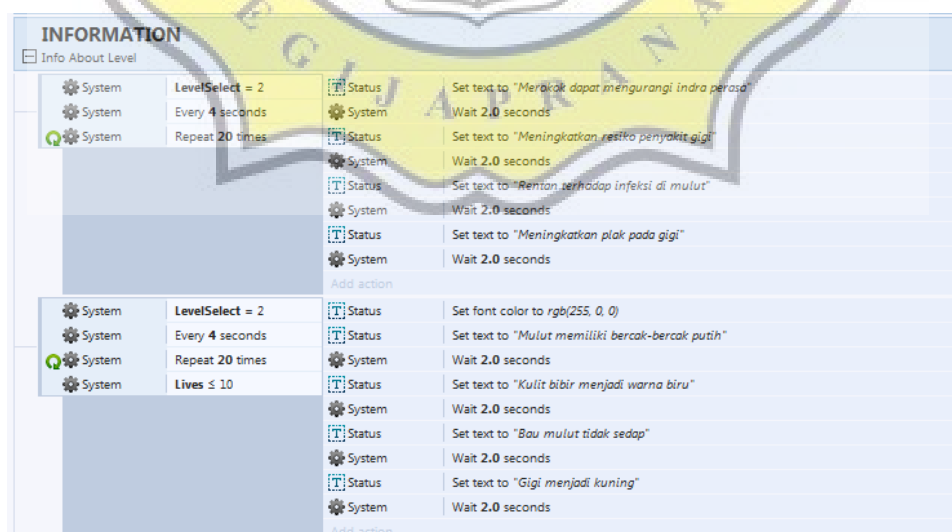
#### f. Change Event



Gambar 4.35 Fungsi Change Event

Fungsi Change event untuk mengaktifkan asset gambar yang menunjukkan dampak merokok jika total imunitas tubuh kurang dari 10.

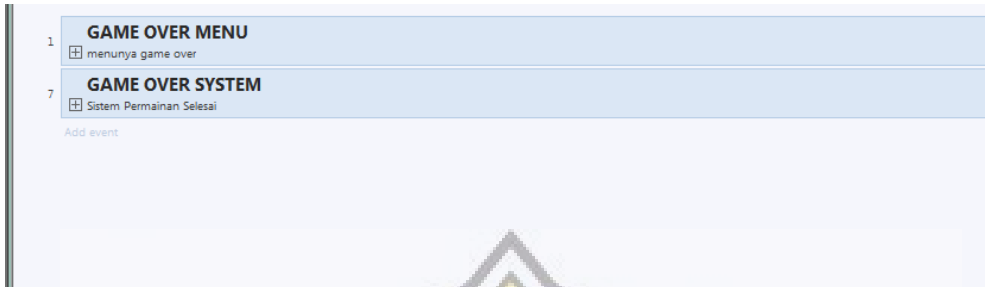
#### g. Information



Gambar 4.36 Fungsi Information

Fungsi Information untuk memberikan informasi tambahan pada permainan game fase dua. Memiliki dua tipe informasi dampak merokok yang akan berganti jika total imunitas dibawah 10.

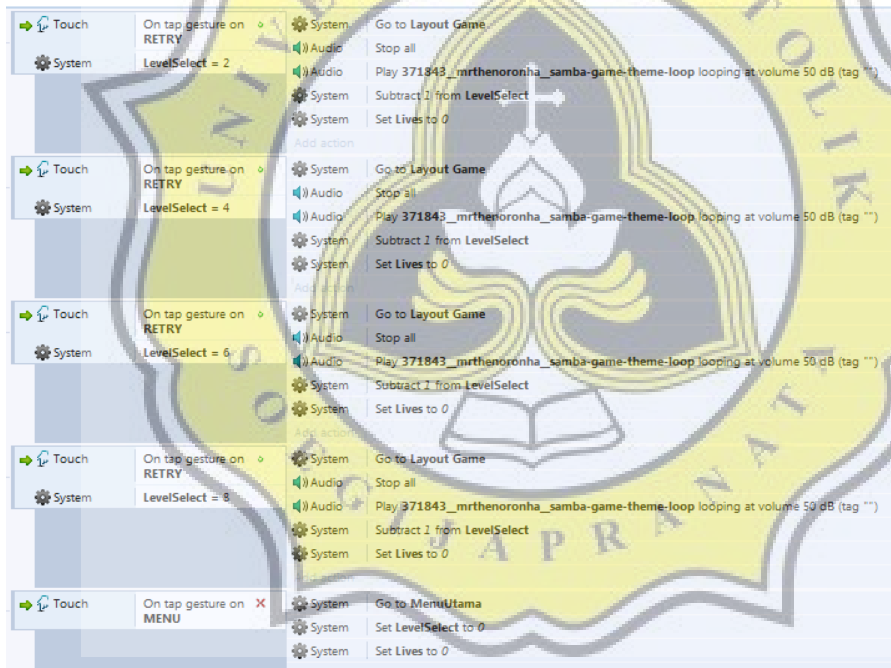
#### 4) Game Over



Gambar 4.37 Program Event Game Over

Tampilan keseluruhan script program event game over memiliki 2 fungsi

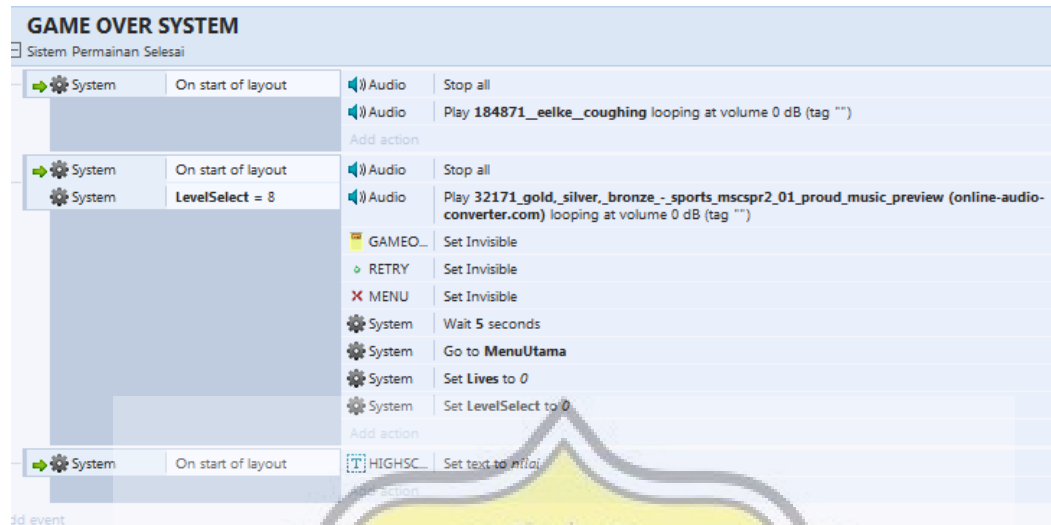
##### a. Game Over Menu



Gambar 4.38 Fungsi Game Over Menu

Fungsi Game Over Menu dipakai saat pemain kehabisan total imunitas di permainan fase kedua. Jika pemain memilih retry, maka akan dikembalikan ke stage fase pertama menggunakan variabel LevelSelect. Sebaliknya pemain memilih ke menu, pemain akan dikembalikan ke menu utama dengan skor terakhir yang mereka dapat.

## b. Game Over System



**Gambar 4.39 Fungsi Game Over System**

Fungsi Game Over System dipakai saat pemain berhasil menyelesaikan permainan sampai akhir. Pemain disambut dengan lagu kemenangan dan layar selamat pada pemain selama 5 detik sebelum kembali ke menu utama

## 4.4 Pengujian Game

Setelah menyelesaikan pembuatan game Protect Us Immunity, Pengujian dilakukan dengan uji statistic. Responden menguji pada visual permainan, menikmati permainan, informasi yang didapat saat bermain, dan intesi untuk bermain permainan dalam jangka panjang. Sampel responden yang diuji adalah anak Sekolah Menengah Pertama pada kelas 7, 8, dan 9.

#### 4.4.1 Post Test

Pengujian game ini dilakukan dengan cara responden memainkan game ini sebanyak 1-2 kali selama 5 hari berturut-turut. Hasil kuisioner dipakai untuk tolak ukur korelasi variabel penelitian dan uji realibilitas.

##### a. Deskripsi Responden

Sesudah pengambilan post-test ke responden. Rentan umur responden yang mencoba permainan Protect Us Immunity dimulai dari anak berumur 12 sampai 16 tahun seperti tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6 Deskripsi Responden Berdasarkan Umur**

Usia (A)		
Usia	Frekuensi	Presentase
12	15	26%
13	21	37%
14	12	21%
15	8	14%
16	1	2%

Dari total 57 responden yang didapat, anak berumur 12 tahun total 15 responden dengan presentase 26%. Diikuti anak berumur 13 tahun total 21 responden dengan presentase 37%, anak berumur 14 tahun total 12 responden dengan presentase 14%, anak berumur 15 tahun total 8 responden dengan presentase 14% dan anak berumur 16 tahun total 1 responden dengan presentase 2% saja.



**Tabel 4.7 Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas**

Kelas (EDU)		
Kelas	Frekuensi	Presentase
7	22	39%
8	23	40%
9	12	21%

Tabel diatas menunjukkan perbandingan responden antara kelas 7, 8, dan 9 dengan kelas 7 sebanyak 22 responden dengan presentase 39%. Diikuti kelas 8 sebanyak 23 responden dengan presentase 40% dan kelas 9 dengan sebanyak 12 responden dengan presentase 21%

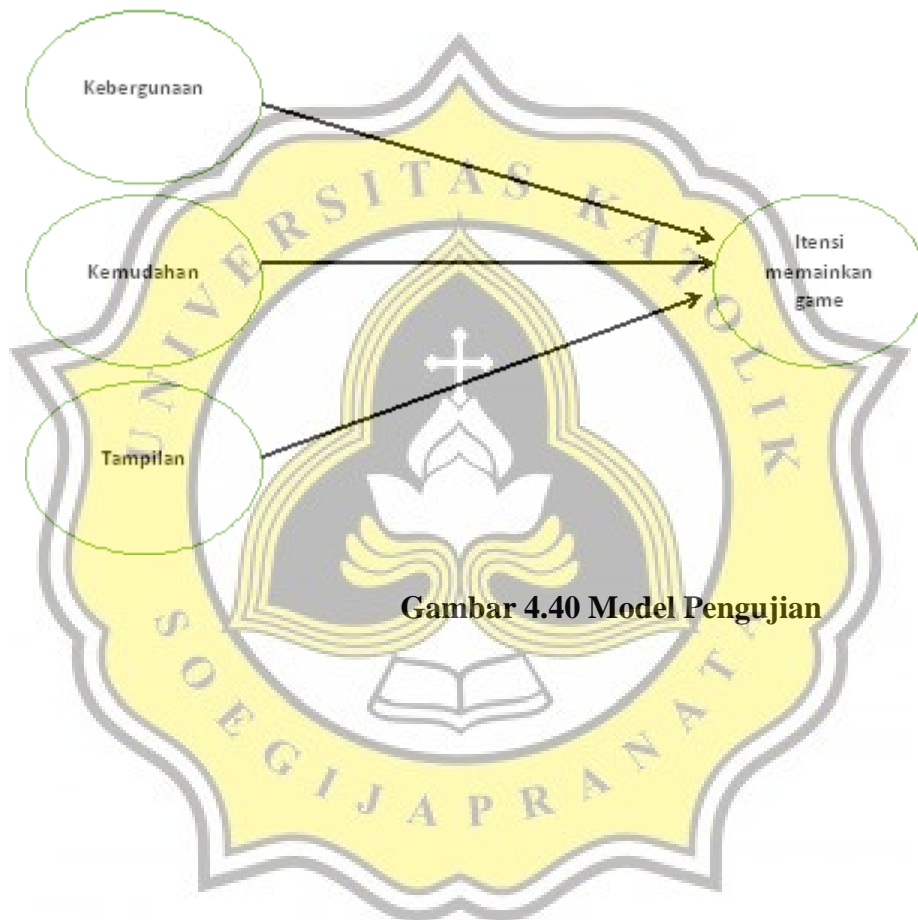
**Tabel 4.8 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin (G)		
Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-Laki	40	70%
Perempuan	17	30%

Tabel diatas menunjukkan ratio perbandingan responden laki-laki dan perempuan. Laki-laki dengan 40 responden total presentase 70% dan perempuan dengan 17 responden total presentase 30%

#### 4.4.2 Model Pengujian

Model yang digunakan dalam pengujian dilihat dari gambar bawah ini terdapat beberapa variabel yaitu variable Kebergunaan , variabel Kemudahan , dan variabel Tampilan. Ketiga variabel tersebut menjadi penopang untuk menunjukan variabel Intensi memainkan game Protect us Immunity.



**Gambar 4.40 Model Pengujian**

#### 4.4.3 Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan SPSS dengan hasil tabel dibawah ini

**Tabel 4.9 Uji Validitas**

**Rotated Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component			
	1	2	3	4
A1	.544	.126	.485	-.150
A2	.370	-.016	.794	-.112
A3	-.114	.108	.708	.158
B1	.098	.062	-.034	.899
B2	.047	-.125	.082	.892
B3	.076	.430	.660	.031
C1	.480	.659	.238	-.109
C2	.297	.862	-.098	-.101
C3	.024	.756	.379	.066
D1	.748	.359	.137	.134
D2	.902	.117	-.052	.129
D3	.879	.305	.173	.089

Terlihat bahwa variabel B3 tidak valid karena kurang dari 0,4. Maka B3 dihapus dari tabel sehingga hasilnya berubah seperti tabel dibawah ini

**Tabel 4.10 Uji Validitas Setelah Menghilangkan Variabel B3**

**Rotated Component Matrix<sup>a</sup>**

	Component			
	1	2	3	4
A1	.500	.164	.527	-.139
A2	.333	.015	.800	-.099
A3	-.234	.214	.785	.198
B1	.095	.073	-.034	.901
B2	.066	-.136	.046	.889
C1	.421	.710	.287	-.095
C2	.279	.875	-.098	-.100
C3	.036	.743	.293	.064
D1	.764	.346	.127	.125
D2	.883	.138	.025	.127
D3	.869	.317	.210	.085

#### 4.4.4 Uji Realibitas

Setelah memasukan data di uji validitas. Hasil dari variabel dimasukan dalam formula Cronchbach's alpha dan mengikuti pedoman tabel dari contoh dibawah ini.

**Tabel 4.11 Pedoman nilai Cronchbach's Alpha**

Cronbach's alpha	Internal consistency
$\alpha \geq 0.9$	Excellent
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	Good
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	Acceptable
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	Questionable
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	Poor
$0.5 > \alpha$	Unacceptable

Tabel di bawah adalah hasil uji realibitas variabel dengan menggunakan pedoman nilai Cronchbach's Alpha setelah mengubah semua variabel dari hasil tabel diatas yang kemudian di rata-rata

**Tabel 4.21 Hasil Uji Reabilitas**

Variabel	Cronchbach's Alpha	Keterangan
A	0,605	Poor
B	0,782	Acceptable
C	0,785	Acceptable
D	0,896	Excellent

Terlihat bahwa variabel kemudahan (A) mendapat nilai rendah, sementara variabel kebergunaan (B) dan Variabel tampilan (C) mendapatkan nilai bagus. Hanya variabel Intensitas untuk memainkan game (D) mendapatkan nilai sangat bagus dari hasil uji reliabilitas

#### 4.4.5 Uji Korelasi

Data hasil uji validitas juga digunakan untuk mencari korelasi antar variabel yang dipakai dalam uji korelasi. Menggunakan hasil rata-rata dari semua variabel dalam model pengujian menunjukkan hasil sebagai berikut

**Tabel 4.13 Hasil Uji Korelasi**

	AA	AB	AC	AD
AA	1	.008	.407**	.403**
AB	.008	1	-.051	.170
AC	.407**	.051	1	.557**
AD	.403**	.170	.557**	1

Hasil uji hipotesa setelah melihat data uji korelasi disini adalah variabel yang memiliki korelasi dengan itnesitas terus bermain game (AD) adalah variabel Kemudahan (AA) dan variabel Tampilan (AC), sementara variabel Kebergunaan (AB) tidak berkorelasi dengan semua variabel. Sampel anak SMP yang memainkan game Protect us Immunity buatan saya yang terus ingin memainkan game ini karena faktor mudahnya mendapatkan informasi baru dan memiliki tampilan game yang menarik.