

## **Bab III Metode Penelitian**

### **3.1 Sumber Data**

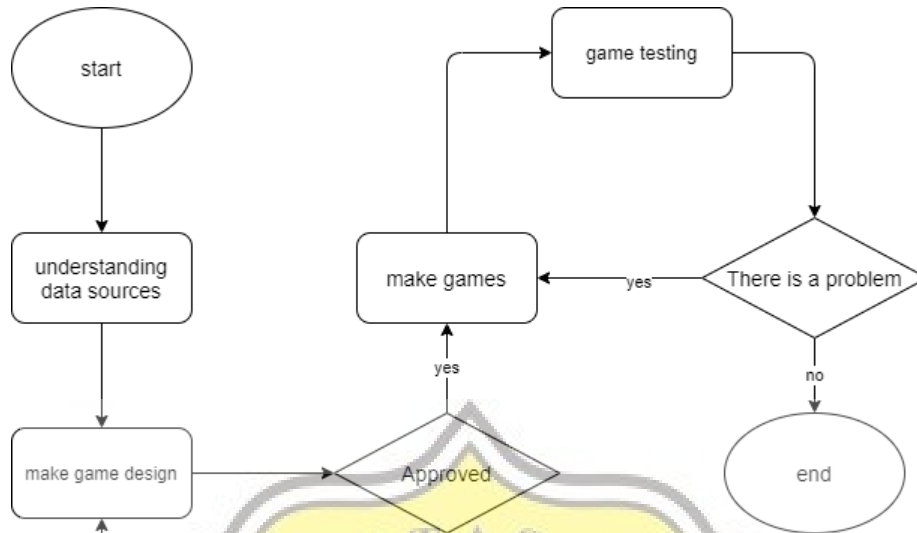
Sumber data diperoleh dari berbagai jurnal, skripsi, artikel yang berhubungan dengan materi yang akan digunakan untuk pembuatan game.

### **3.2 Pengumpulan Data Kuesioner**

Teknik pengumpulan data melalui pengajuan beberapa pernyataan kepada responden yang sudah mencoba permainan. Kuesioner dibagikan kepada responden yang telah secara langsung memainkan game ini. Dimana target responden adalah semua kalangan.

### **3.3 Metode perancangan**

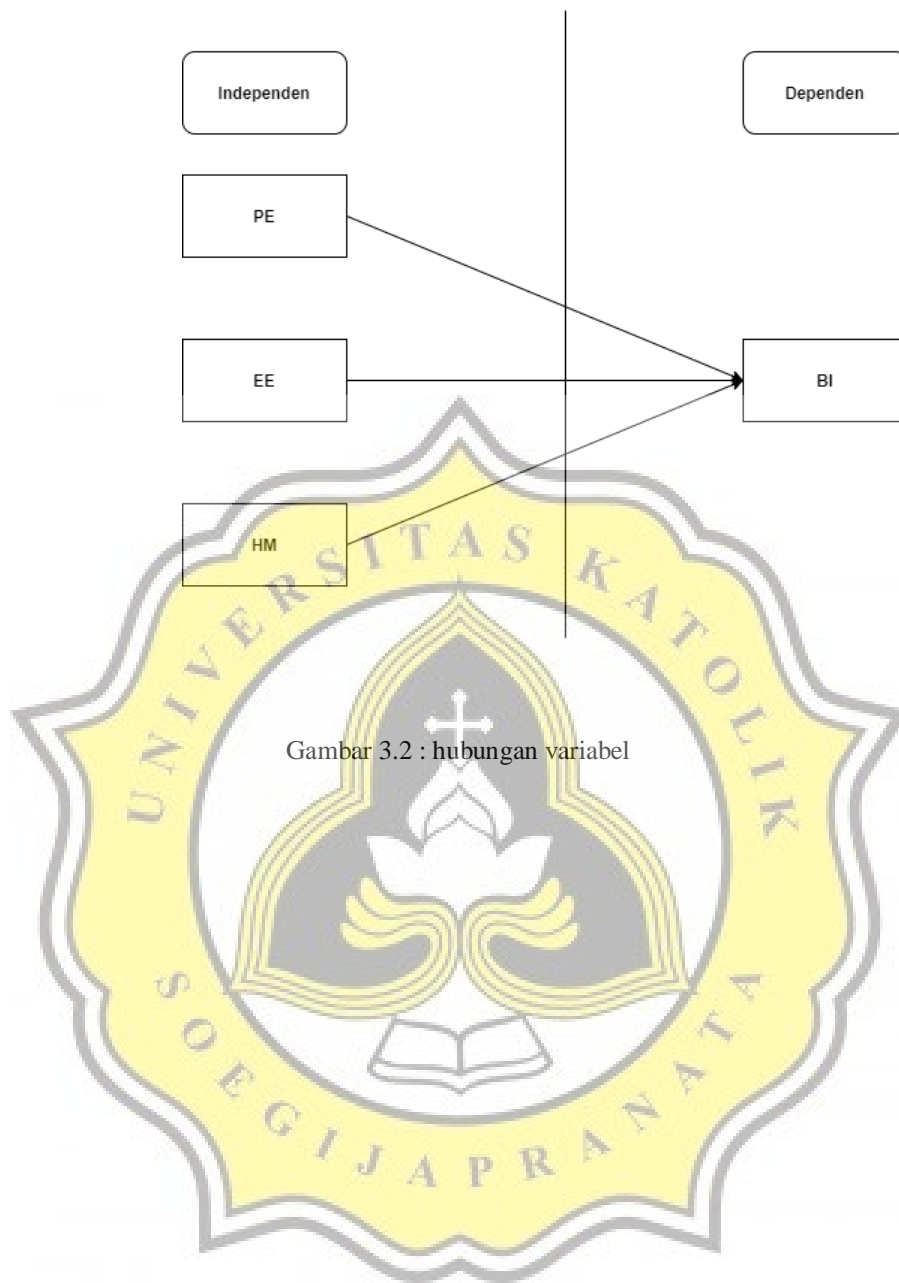
Penelitian akan diawali dengan pengumpulan data dari berbagai jurnal artikel dan buku untuk mencari konsep masalah utama, kemudian desain akan ditentukan berdasar konsep masalah utama yang sudah ditentukan. Jika desain game disetujui maka akan lanjut ke proses pembuatan game. . Gambar 4.50 memperlihatkan flowchart alur pembuatan *game*.



Gambar 3.1 : perancangan game

### 3.4 Metode Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menggunakan 3 macam uji, yaitu uji validitas, uji realibilitas, dan uji korelasi. Dimana untuk mengetahui apakah hasil dari kuesioner valid, reliabel, dan saling korelasi atau tidak. Pengujian dengan meliah variable PE, EE, HM. Dimana PE (kebergunaan), apakah permainan ini akan bermanfaat bagi pemain untuk menambah wawasan, EE (kemudahan), melihat apakah permainan mudah untuk dipahami sebagai pembelajaran, dan HM (kesenangan), melihat apakah permainan menyenangkan untuk dimainkan atau tidak. Variable PE, EE, dan HM akan mempengaruhi BI yaitu niat perilaku pemain apakah akan menggunakan game ini sebagai pembelajaran atau tidak seperti gambar 3.2 yang menampilkan hubungan ketiga variable ke variable BI.



Gambar 3.2 : hubungan variabel