

## Bab III

### Metode Penelitian

#### 3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer ini didapatkan melalui data yang didapat dari kuesioner yang disebar minimal ke 70 orang yang berumur antara 6 sampai 12 tahun dan masih berada di tahap pendidikan sekolah dasar.

#### 3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder ini didapatkan melalui beberapa buku, jurnal ilmiah, dan beberapa artikel yang mempunyai hubungan dengan *game* ini

#### 3.3 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Studi Kepustakaan

Teknik Pengumpulan data dengan cara mencari sumber informasi tertulis yang didapat secara langsung maupun *Online*.

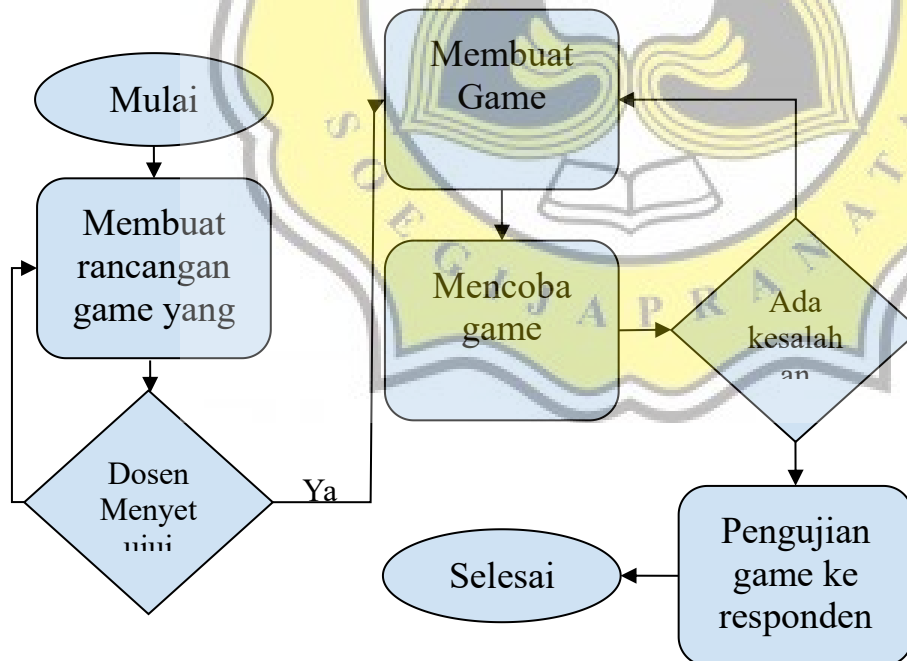
##### 2. Kuesioner

Teknik Pengumpulan data dengan memberikan beberapa pernyataan kepada para responden yang telah mencoba aplikasi yang disediakan.

### 3.4 Metode Pengembangan Game

Pengembangan *game* dilakukan dengan cara membuat rancangan game terlebih dahulu lalu memberikan rancangan tersebut kepada dosen pembimbing. Rancangan diberikan untuk disetujui dosen terlebih dahulu.

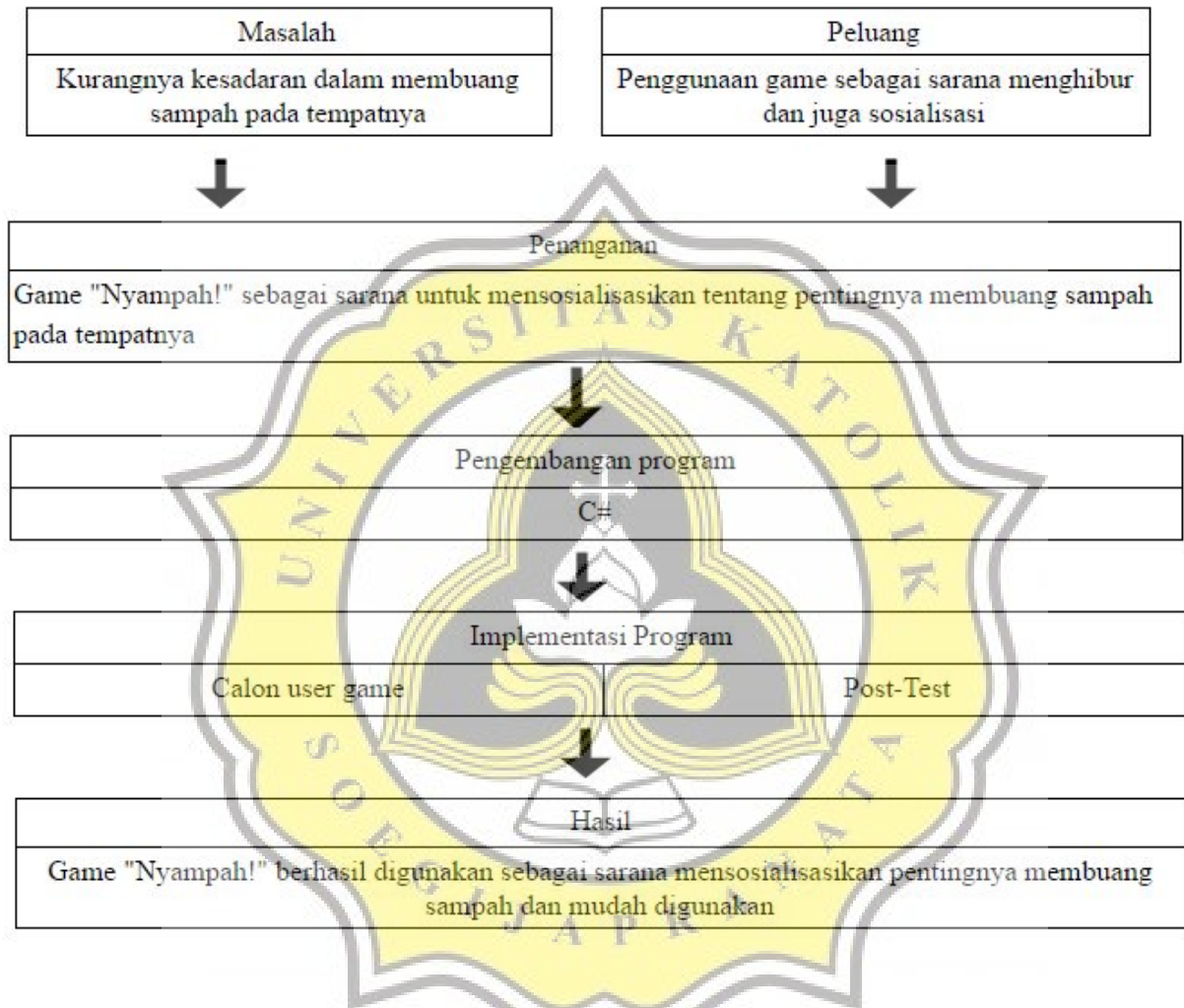
Setelah rancangan game yang diberikan kepada dosen disetujui maka akan mulai membuat asset yang dibutuhkan terlebih dahulu seperti objek gambar dan kode. Gambar diambil dari beberapa website dan juga ada yang dibuat sendiri. Setelah gambar sudah ada maka akan dibuat animasi terhadap beberapa gambar yang disediakan, seperti animasi ketika berjalan, mengambil sampah, dan lain-lain. Setelah animasi dan gambar sudah selesai maka dilakukan pembuatan kode untuk mengatur pergerakan dan aturan di dalam game. Setelah game selesai maka dilakukan *testing*. Dilakukan untuk mencari kesalahan yang terjadi di dalam game. Gambar 3.1 menggambarkan kerangka pengembangan game.



Gambar 3.1 Kerangka Pengembangan Game

### 3.5 Kerangka Pikiran

Gambar 3.2 akan menjelaskan tentang kerangka pemikiran yang digunakan dalam proses pembuatan game ini



Gambar 3.2 Kerangka pikiran

### 3.6 Hipotesis

H1 : EE(Effort expectancy = kemudahan) berkorelasi dengan BI(Behavioral Intention = Keinginan untuk terus menggunakan)

Menyatakan adanya pengaruh Variabel EE dengan variabel BI. hal ini dilakukan untuk melihat kemudahan dalam memainkan game ini.,mengingat game ini menggunakan suara sebagai salah satu dari input permainan.

H2 : HM(Hedonic Motivation = kesenangan) berkorelasi dengan BI(Behavioral Intention = Keinginan untuk terus menggunakan)

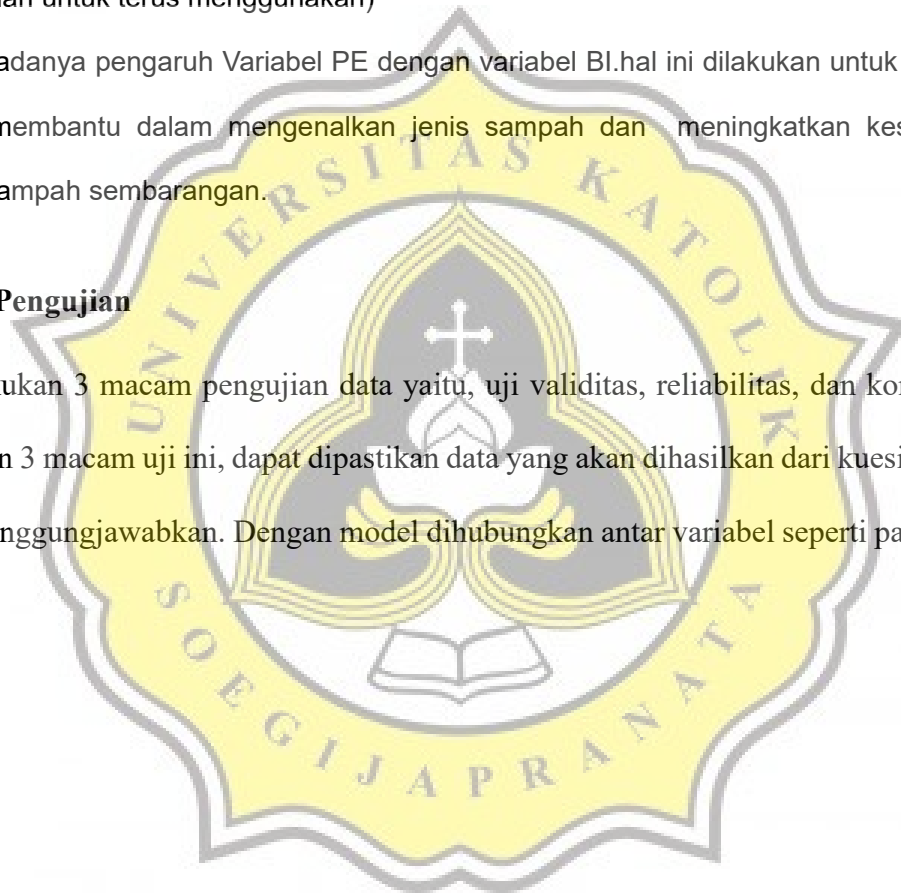
Menyatakan adanya pengaruh variabel HM dengan variabel BI. hal ini dilakukan untuk melihat respon pemain terhadap permainan ini. Apakah pembuatan suara sebagai salah satu dari input permainan dapat membuat pemain merasa lebih terhibur dalam memainkan game ini.

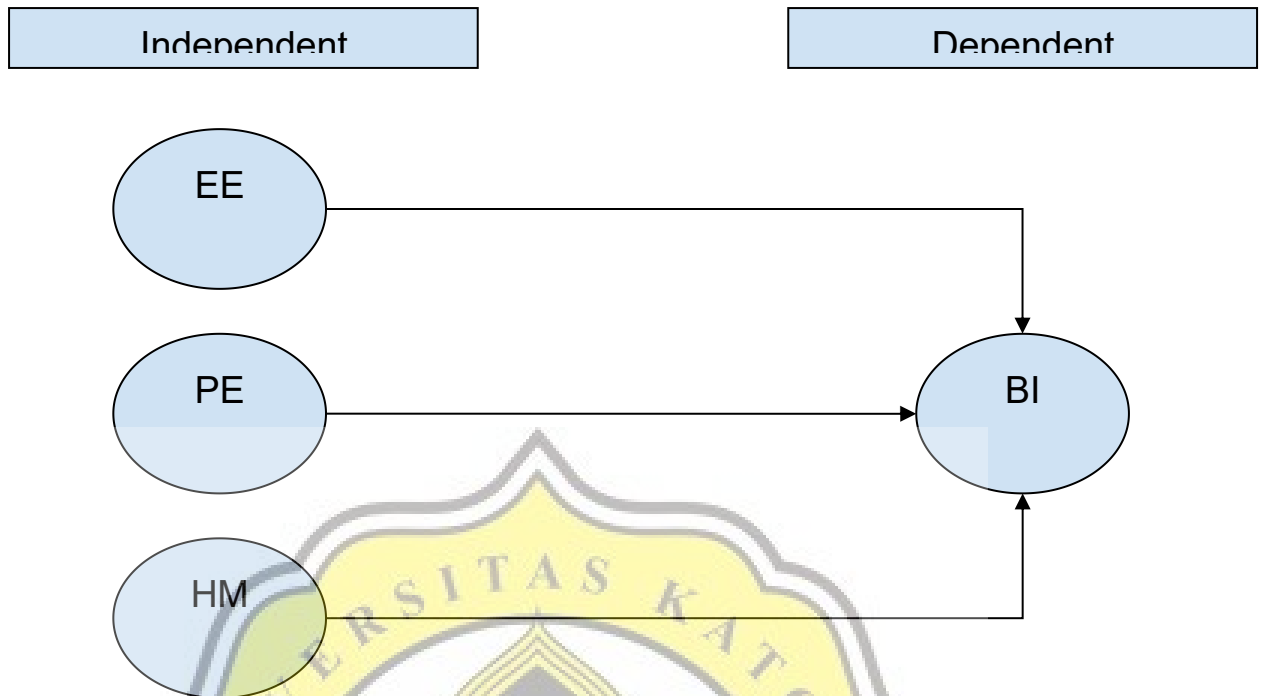
H3 : PE(Performance Expectancy = kebergunaan )berkorelasi dengan BI(Behavioral Intention = Keinginan untuk terus menggunakan)

Menyatakan adanya pengaruh Variabel PE dengan variabel BI.hal ini dilakukan untuk melihat konten edukasi ini membantu dalam mengenalkan jenis sampah dan meningkatkan kesadaran dalam membuang sampah sembarangan.

### 3.7 Metode Pengujian

Dilakukan 3 macam pengujian data yaitu, uji validitas, reliabilitas, dan korelasi. Dengan menggunakan 3 macam uji ini, dapat dipastikan data yang akan dihasilkan dari kuesioner *valid* dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan model dihubungkan antar variabel seperti pada gambar 3.3 dibawah ini.





Gambar 3.3 Model hubungan variabel

Gambar 3.2 Menunjukkan hubungan antar variabel, yang mengartikan variabel EE (*Effort Expectancy* = kemudahan), Variabel PE (*Performance Expectancy* = kebergunaan), dan Variabel HM (*Hedonic Motivation* = kesenangan) diprediksi memiliki pengaruh yang kuat terhadap variabel BI (*Behavioral Intention* = Keinginan untuk terus menggunakan) yang membuat variabe BI sebagai variabel yang Independen.