

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan sebuah *game*, diperlukan beberapa metode diantaranya adalah:

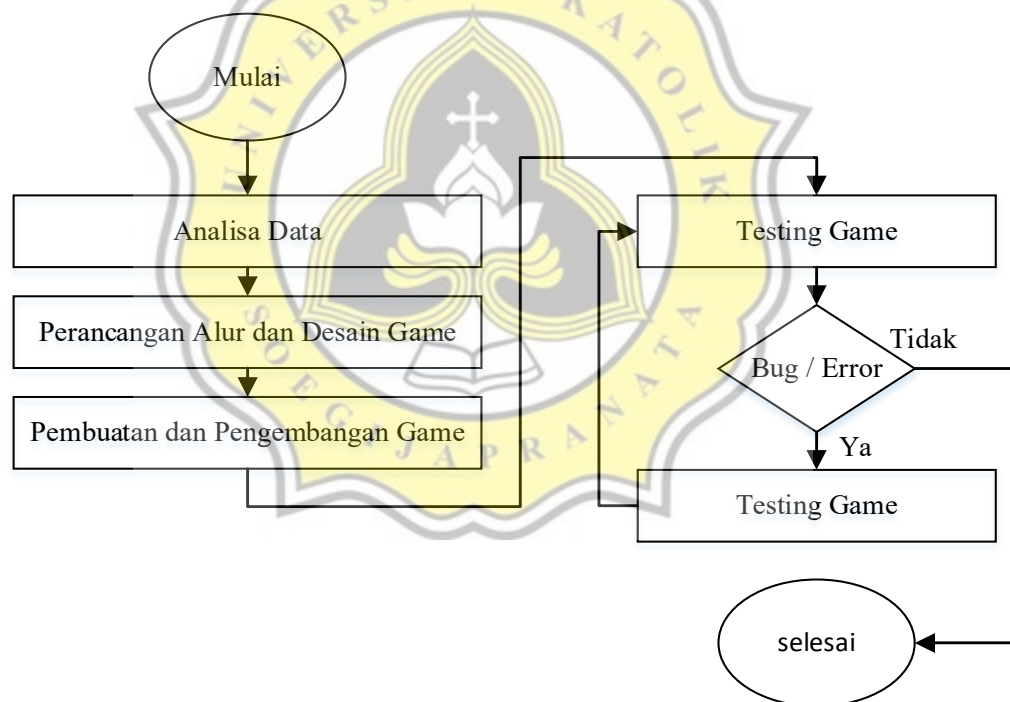
1. *Concept*, merupakan tahap membuat konsep dari permainan. Berisi tentang tujuan, target pemain, serta manfaat dari permainan tersebut.
2. *Design*, adalah tahap yang berisi tentang alur cerita permainan, kode program, spesifikasi perangkat keras, tampilan layout, serta aset yang dibutuhkan dalam permainan.
3. *Material Collecting*, adalah proses pengumpulan bahan-bahan asset yang telah didesain sebelumnya.
4. *Assembly*, adalah proses pembuatan semua objek yang telah didapatkan menjadi sebuah permainan.
5. *Testing*, adalah proses uji coba dari hasil permainan yang telah selesai dibuat.

3.2 SUBJEK PENELITIAN

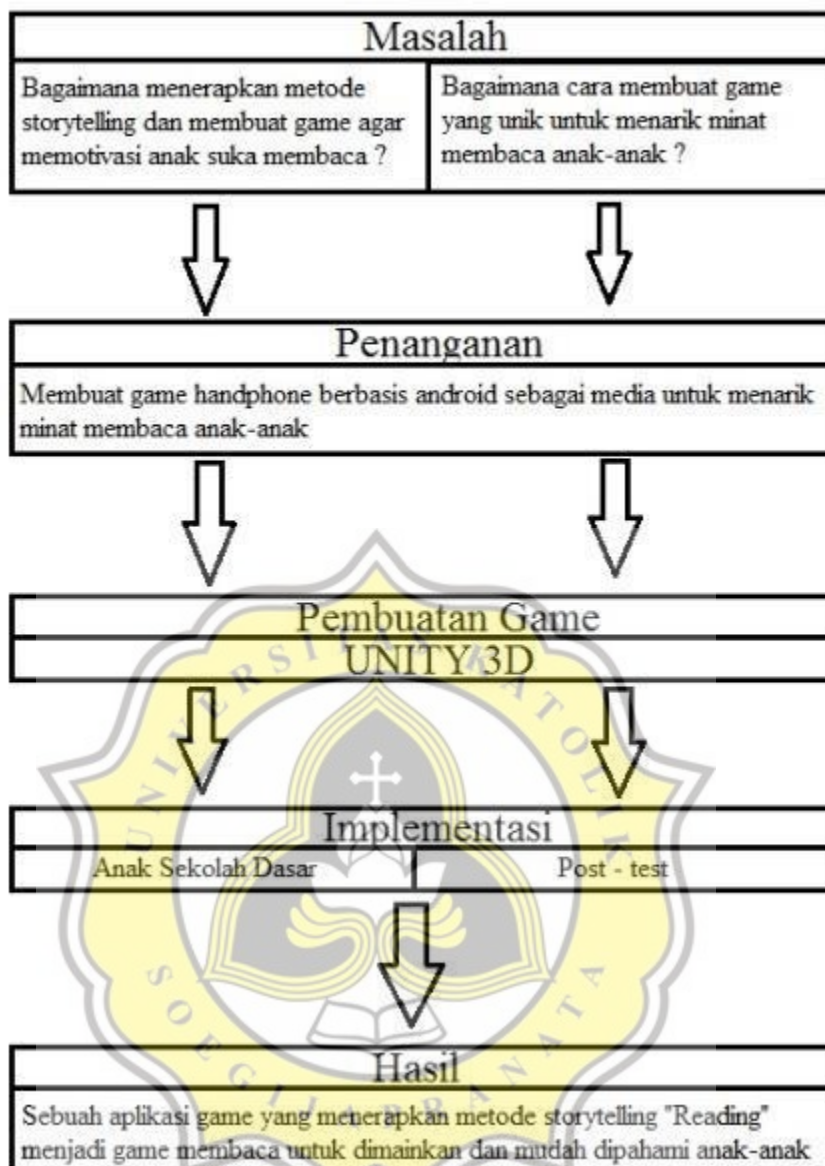
Sasaran subjek penelitian ini anak berusia 7-9 tahun sebanyak 50 anak sekolah dasar yang akan diperkenalkan *game* edukasi yang akan meningkatkan minat baca sang anak.

3.3 PENGEMBANGAN GAME

Dengan menganalisa data, kemudian perancangan alur dan desain *game*, setelah itu proses pembuatan dan pengembangan *game*, setelah *game* jadi *game* di test untuk mengetahui *bug/error* di dalam *game*. Metode pengembangan *game* digambarkan dalam *flowchart* Gambar 3.1:



Gambar 3. 1 *Flowchart* Metode Pengembangan membuat *game Reading*



Gambar 3.1 Kerangka pikiran pembuatan *game Reading*

Masalah yang dihadapi pada penelitian ini adalah mencari solusi untuk kurangnya minat siswa Sekolah Dasar dalam membaca. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan agar dapat meningkatkan minat membaca siswa Sekolah Dasar.

3.4 HIPOTESA

1. Bagaimana menerapkan metode *storytelling* dan membuat *game* agar memotivasi anak suka membaca?

H0: Metode *storytelling* dan membuat *game* tidak dapat diterapkan kepada anak sekolah dasar kelas 1-3 untuk meningkatkan minat membaca.

H1: Metode *Storytelling* dan membuat *game* dapat diterapkan kepada anak sekolah dasar kelas 1-3 untuk meningkatkan minat membaca.

2. Bagaimana cara membuat *game* yang unik untuk menarik minat membaca anak-anak ?

H0: *Game* tidak unik sehingga tidak dapat menarik minat membaca anak.

H1: *Game* sangat unik sehingga dapat menarik minat membaca anak.

