

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 PERANCANGAN

Dengan melihat latar belakang dan tinjauan pustaka diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kota Semarang belum tentu mengenal cerita rakyat di daerahnya sendiri. Berikut adalah beberapa cerita rakyat kota Semarang dan sekitarnya:

1. Kisah pohon asam serta asal nama kota Semarang
2. Sejarah Lawang Sewu
3. Sejarah Tugu Muda
4. Legenda Rawa Pening
5. Badu Anak Rajin

Cerita-cerita tersebut nantinya akan dimasukkan kedalam game *Reading* untuk mencapai tujuan penelitian yaitu menambah minat baca anak dan juga memperkenalkan cerita rakyat daerah Kota Semarang.

4.2 KONSEP PERMAINAN (CONCEPT)

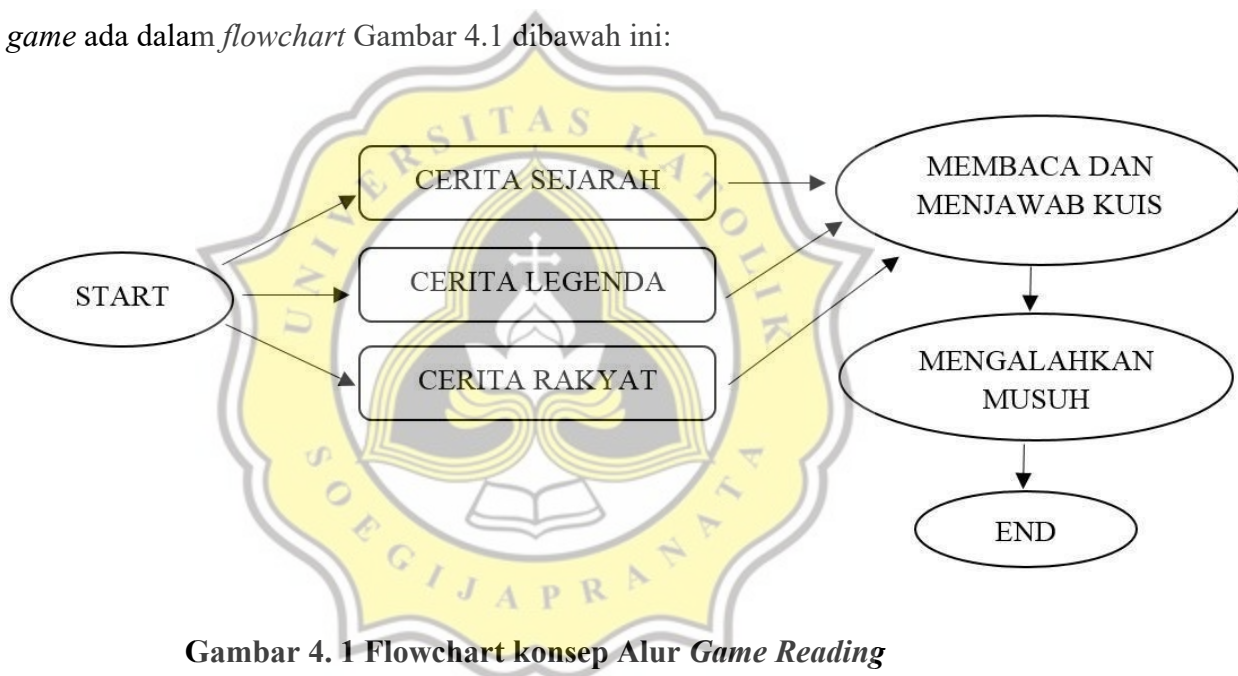
Konsep dasar dari permainan untuk meningkatkan minat baca anak adalah *storytelling*, guna menuntun siswa agar membaca dengan seksama. Di Dalam game tersebut berisi cerita-cerita sejarah.

Pada permainan setiap siswa yang berhasil menyelesaikan membacanya, akan diberikan pertanyaan-pertanyaan, lalu akan menghadapi musuh.

Langkah berikutnya adalah perumusan *gameplay*. Game "*Reading*" mengusung genre *arcade*, yang terdiri dari 3 bagian, yaitu :

- **Membaca**, setiap anak harus membaca cerita supaya mampu menjawab pertanyaan di akhir cerita.
- **Kuis**, setelah membaca cerita akan menjawab kuis dalam cerita tersebut
- **Game**, pada tahap ini siswa akan melawan musuh

Setelah tahapan perumusan konsep serta *gameplay*, tahap berikutnya adalah konsultasi dengan dosen untuk model game serta level yang ada di dalamnya. Konsep *game* ada dalam *flowchart* Gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4. 1 Flowchart konsep Alur *Game Reading*

Game reading memiliki 3 pilihan cerita yaitu cerita sejarah, cerita legenda, cerita rakyat. Setelah membaca cerita pemain akan menjawab kuis, selesai menjawab kuis pemain akan melawan musuh dengan cara tap pada gambar musuh.

4.3 PEMBUATAN GAME

Game "Reading" ini dibuat menjadi 3 level yang berisi cerita-cerita sejarah, legenda dan cerita rakyat.

4.3.1 Scene Menu Awal

Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut tampilan awal *game* seperti ditunjukkan dalam Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Awal *game Reading*

4.3.2 Scene Menu

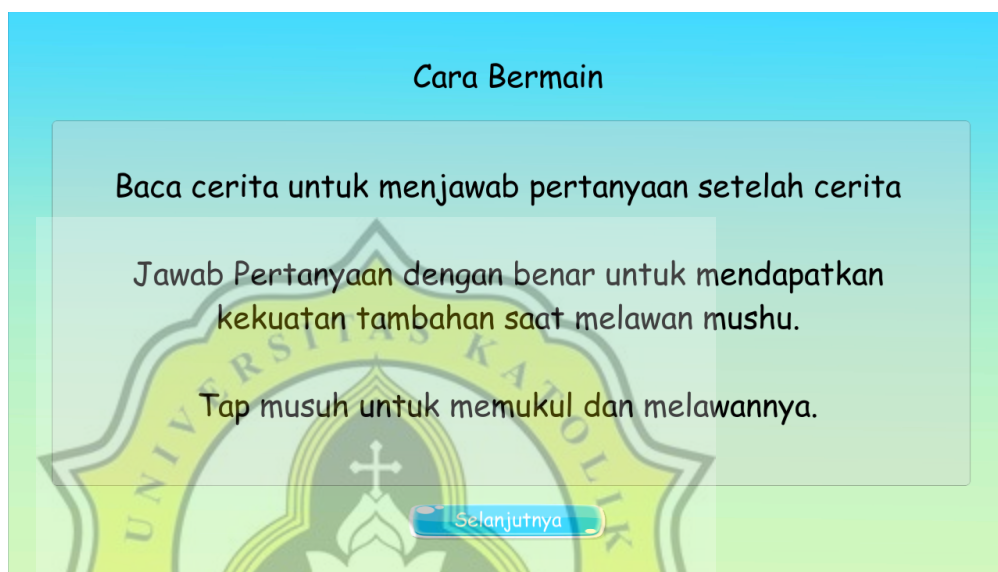
Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut tampilan menu untuk memilih cerita sejarah, legenda, atau cerita rakyat seperti ditunjukkan dalam Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Main menu pilihan cerita yang ingin dibaca

4.3.3 Scene Cara Bermain

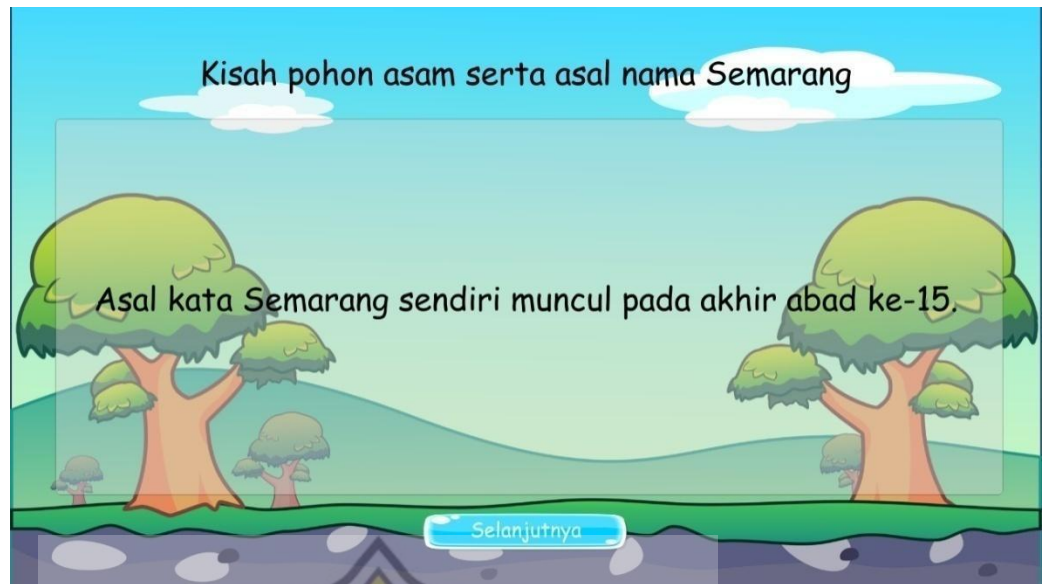
Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut dengan tampilan cara bermain *game Reading* ditunjukkan Dalam Gambar 4.4.



Gambar 4.4Menjelaskan bagaimana cara bermain *game Reading*

4.3.4 Scene Sejarah

Pada *scene* menu ini, pemain akan membaca beberapa cerita sejarah seperti kisah pohon asam serta asal nama kota Semarang. Dengan membaca cerita sejarah pemain akan merasa tertarik tentang sejarah dan dapat menimbulkan minat membaca seperti ditunjukkan dalam gambar 4.5.



Gambar 4.5 scene cerita Sejarah pohon asam serta asal nama kota Semarang

4.3.5 Scene Kuis Sejarah

Pada *scene* menu ini, pemain akan mendapatkan pertanyaan seputar cerita sejarah yang sudah dibaca seperti ditunjukkan dalam gambar 4.6.



Gambar 4.6 Kuis Sejarah setelah membaca cerita pohon asam dan asal nama kota Semarang

4.3.6 Scene Musuh

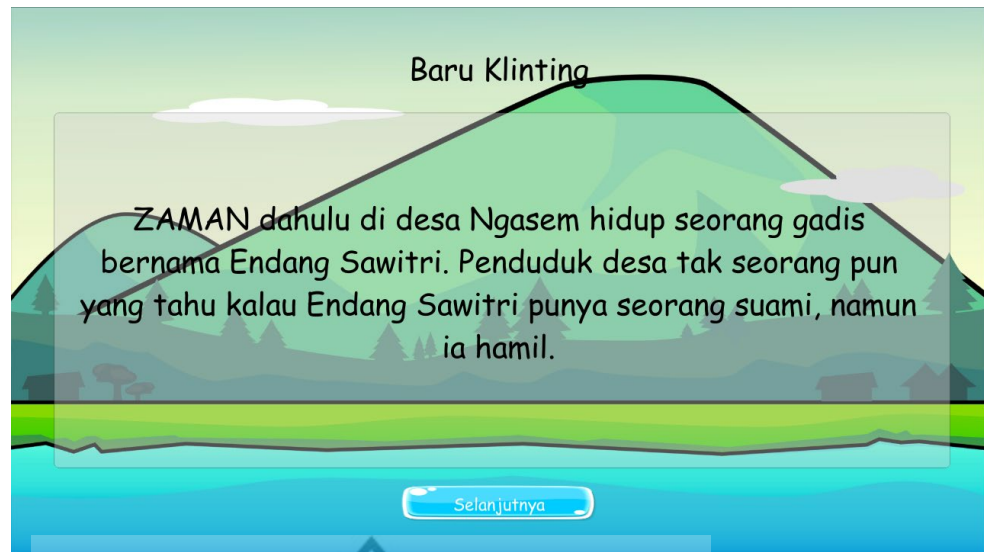
Pada *scene* menu ini, pemain akan melawan musuh, musuh dapat dikalahkan dengan cara tap pada bagian gambar musuh. Dengan adanya *scene* melawan musuh membuat pemain tidak bosan untuk terus membaca dan bermain *game reading* seperti ditunjukkan dalam gambar 4.7.



Gambar 4.7 Scene Melawan Musuh

4.3.7 Scene Cerita Legenda

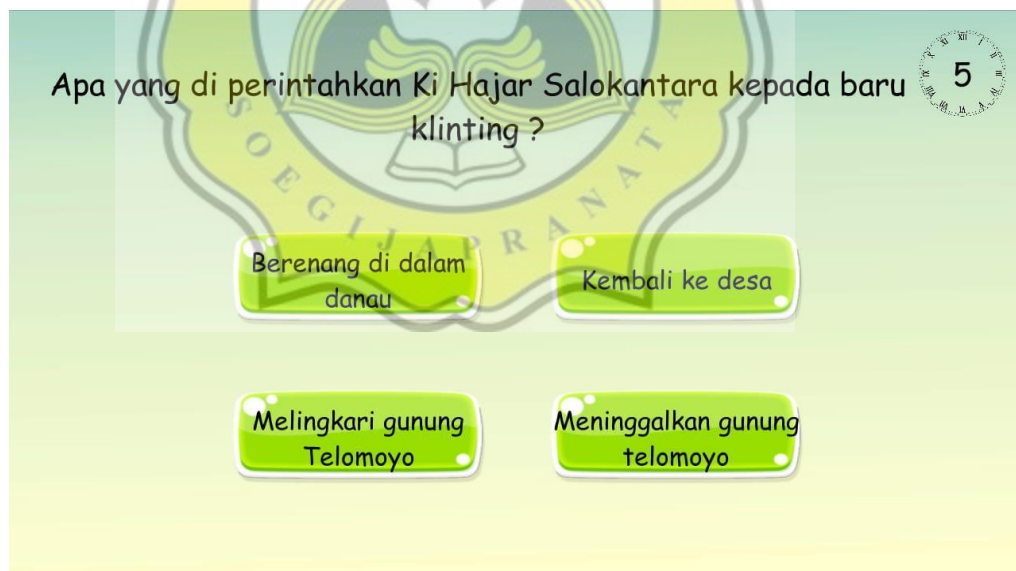
Pada *scene* menu ini, pemain akan disambut cerita legenda. Dengan membaca cerita legenda baru klinting. Baru klinting adalah cerita legenda yang menceritakan seorang anak naga yang mencari ayahnya ki hajar salokantara yang bertapa di gunung telomoyo. Diharapkan pemain dapat tertarik dengan game dan dapat meningkatkan minat membaca seperti ditunjukkan dalam gambar 4.8.



Gambar 4.8 Scene Cerita Legenda baru klinting asal usul terbentuknya rawa pening

4.3.8 Scene Kuis Legenda

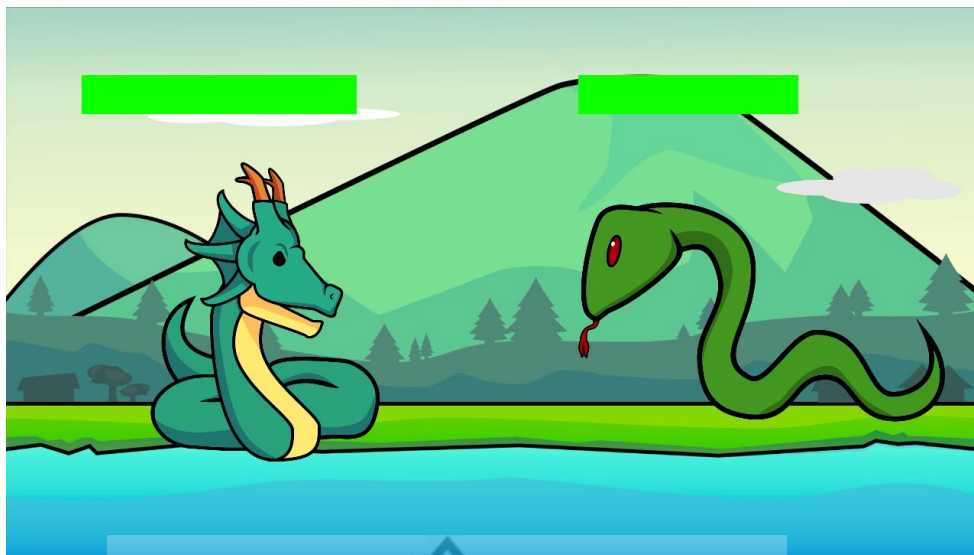
Pada *scene* menu ini, pemain akan menjawab beberapa kuis setelah membaca cerita Legenda seperti ditunjukkan dalam gambar 4.9.



Gambar 4.9 Kuis Legenda

4.3.9 Scene Menu musuh Legenda

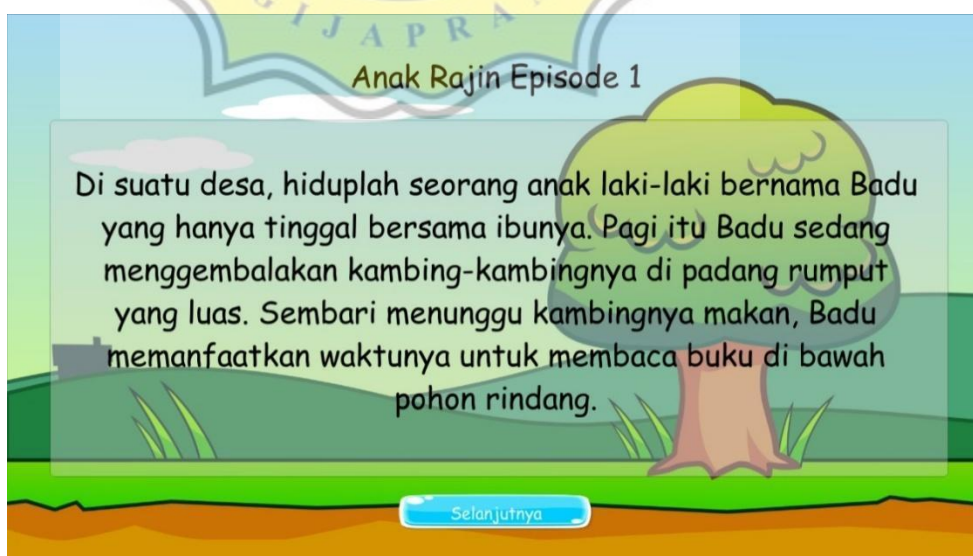
Pada *scene* menu ini, pemain akan melawan musuh, dapat dikalahkan dengan cara tap pada gambar musuh seperti ditunjukkan dalam gambar 4.10.



Gambar 4.10 Scene Musuh Legenda

4.3.10 Scene Cerita Rakyat

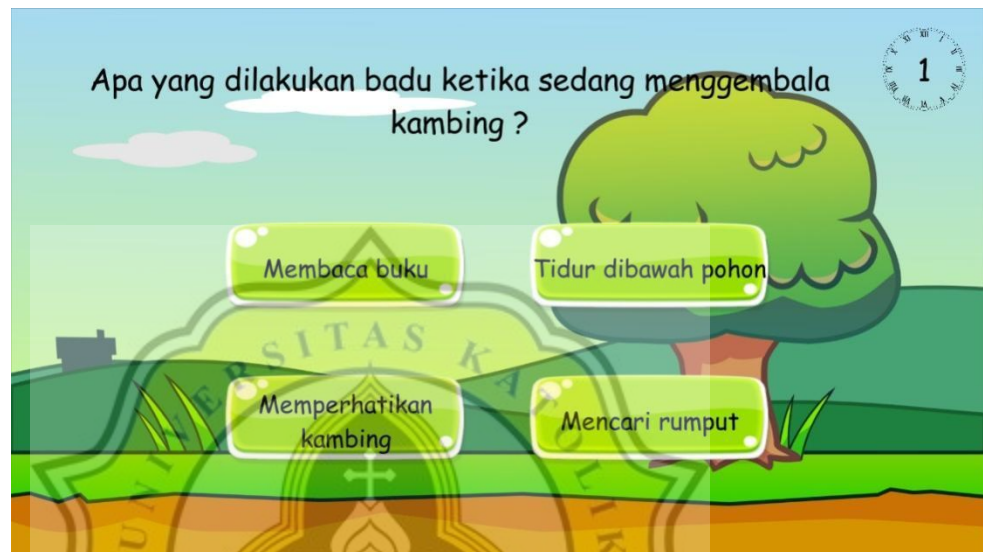
Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut tampilan cerita rakyat, tidak hanya cerita sejarah dan legenda pemain juga akan membaca cerita rakyat yang berjudul Badu Anak Rajin Episode 1 dan Badu Anak rajin episode 2. Badu adalah seorang anak laki-laki yang ingin sekolah dan sukses agar dapat membahagiakan ibunya seperti ditunjukkan dalam gambar 4.11



Gambar 4.11 Scene Cerita anak rajin yang menceritakan tentang anak yang tidak mampu sekolah dan mendapatkan sekolah gratis dari kakek yg ditemuinya.

4.3.11 Scene Pertanyaan Cerita Rakyat

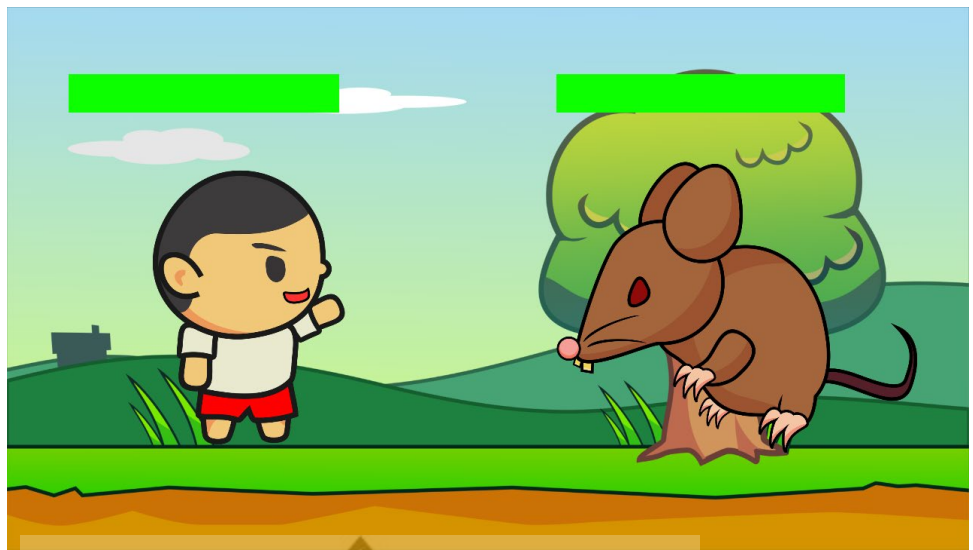
Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut Kuis setelah membaca cerita rakyat. Pemain diharapkan menjawab kuis dengan benar agar mendapat skor tinggi seperti ditunjukkan dalam gambar 4.12.



Gambar 4.12 Scene Kuis cerita rakyat

4.3.12 Scene Menu Musuh Cerita Rakyat

Pada *scene* menu ini, pemain akan di sambut tampilan melawan musuh dengan cara tap pada musuh, berbeda dengan level 1 dan 2 pada level 3 nyawa musuh lebih sulit untuk dikalahkan seperti ditunjukkan dalam gambar 4.13.



Gambar 4.13 Scene Musuh Cerita rakyat

4.3.13 Scene skor

Pada scene menu ini, akan ditampilkan skor tertinggi yang didapatkan dari menjawab kuis dengan benar, dan dapat mengalahkan musuh setelah menjawab kuis. Jika skor pemain tinggi maka pemain dapat menjawab kuis dengan benar seperti ditunjukkan dalam gambar 4.14.



Gambar 4.14 Scene Score game tertinggi setelah pemain memainkan game

4.4 SCRIPT

4.4.1 Script *Don't Destroy*

Script yang digunakan untuk mengatur musik selalu menyala.

```
public class DontDestroy : MonoBehaviour
{
    private void Awake()
    {
        //GameObject[] objs = GameObject.FindGameObjectsWithTag("music");

        //if (objs.Length > 1)
        //{
        //    Destroy(this.gameObject);
        //}
        DontDestroyOnLoad(this.gameObject);
    }
}
```

4.4.2 Script *high score*

Script high score adalah script yang digunakan untuk menyimpan *high score* di setiap level.

```
public class hs : MonoBehaviour
{
    public Text hs1;
    public Text hs2;
    public Text hs3;
    // Start is called before the first frame update

    //untuk menampilkan highscore score di menu
```

```

void Start()
{
    int highscore1 = PlayerPrefs.GetInt("Level1");
    int highscore2 = PlayerPrefs.GetInt("Level2");
    int highscore3 = PlayerPrefs.GetInt("Level3");

    hs1.text = "Skor Tertinggi : " + highscore1;
    hs2.text = "Skor Tertinggi : " + highscore2;
    hs3.text = "Skor Tertinggi : " + highscore3;
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
}
}

```

4.4.3 Script level

Script level 1,2 dan 3 yang mengatur semua alur permainan yang ada di dalam level 1,2 dan 3.

```

public class Level1 : MonoBehaviour
{

    string[] judul = { "Kisah pohon asam serta asal nama Semarang", "Kisah Tugu Muda Semarang", "Sejarah Lawang Sewu" };

    string[][] cerita =
    {
        new string[] {

```

"Asal kata Semarang sendiri muncul pada akhir abad ke-15.",

"Ada seorang pangeran bernama Made Pandan yang berasal dari Kesultanan Demak. Beliau mencari tempat-tempat baru dengan tujuan ingin menyebarkan agama Islam dengan ditemani anaknya.",

"Sampailah ia di daerah Semarang yang saat itu masih bernama Bergota.",

"Mereka mendirikan sebuah pesantren di sana, ternyata daerah tersebut merupakan daerah yang subur.",

"Namun ada satu tumbuhan yang tumbuhnya jarang (Dalam bahasa Jawa disebut Arang), yakni pohon asam, atau dalam bahasa Jawa disebut asem.",

"Tumbuhan ini kemudian mendapat julukan Asemarang.",

"Seiring berjalannya waktu, nama Asemarang pun berubah menjadi Semarang."

},

new string[] {

"Memperingati pertempuran 5 hari di Semarang, Pemerintah Kota Semarang pada 10 November 1950, membangun Tugu Muda sebagai monumen peringatan.",

"Monumen Tugu Muda ini oleh Presiden Soekarno diresmikan 20 Mei 1953.",

"Bangunan bersejarah ini, terletak di pertemuan jalan protokol Kota Semarang yang banyak merekam peristiwa penting selama lima hari pertempuran.",

"Pertempuran tersebut dikenal dengan nama pertempuran 5 hari. Peristiwa heroik tersebut terjadi pada tanggal 14-18 Oktober 1945.",

"Hingga saat ini tugu ini masih berdiri dengan kokoh dan menjadi saksi bisu perjuangan para putra terbaik bangsa kala itu.",

"Tugu ini memiliki gambar di bagian bawah yang bercerita tentang semangat para pemuda dalam melawan Jepang, tugu ini juga merekam bagaimana kebangisan penjajah Jepang dalam menjajah Semarang kala itu."

},

new string[] {

"Lawang Sewu mulai dibangun oleh Belanda pada 27 Februari 1904 dan rampung pada tahun 1907.",

"Pada awalnya gedung ini berfungsi sebagai kantor pusat perusahaan kereta api swasta milik Belanda dengan nama Nederlands Indische Spoorweg Maatschappij atau disingkat NIS.",

"Perusahaan inilah yang pertama kali membangun jalur kereta api di Indonesia menghubungkan Semarang, Surakarta dan Yogyakarta.",

"Lawang Sewu menjadi saksi bisu dari kelamnya masa penjajahan Belanda.",

"Setelah ditinggal oleh NIS, bangunan ini sering difungsikan oleh penjajah Belanda dan Jepang sebagai penjara.",

"Beberapa ruangan di bangunan ini bahkan disulap menjadi ruang tahanan yang menyiksa.",

"Namanya saja sudah bisa membuat bulu kuduk berdiri, yakni Penjara Jongkok, Penjara Berdiri dan Ruang Penyiksaan."

}

};

string[,] pertanyaan;

//soal , jawaban benar, jawaban salah 1, jawaban salah 2, jawaban salah 3

string[,] pertanyaan1 =

{

{ "Pada abad ke berapa asal kata semarang muncul?", "Abad ke-15", "Abad ke-13", "Abad ke-14", "Abad ke-12" },

{ "Darimana asal pangeran Made Pandan?", "Kesultanan Demak", "Kesultanan Solo", "Kesultanan Yogyakarta", "Kesultanan Majapahit" },

{ "Apa nama daerah yang pertama kali ditemukan oleh pangeran Made Pandan?", "Bergota", "Pandanaran", "Simpang Lima", "Tugu Muda" },

};

string[,] pertanyaan2 =

{

{ "Tanggal berapa monumen tugu muda diresmikan oleh Presiden Soekarno?", "20 Mei 1953", "15 Juli 1952", "10 November 1950", "14 Oktober 1945" },

{ "Kapan peristiwa pertempuran 5 hari di Semarang?", "14-18Oktober 1945", "11-15 Oktober 1945", "14-18 Desember 1945", "12-18 November 1945" },

{ "Berasal dari mana penjajah yang dilawan oleh para pemuda bangsa?", "Jepang", "Belanda", "China", "Inggris" }

```

};

string[,] pertanyaan3 =
{
    { "Negara mana yang membangun Lawang Sewu?", "Belanda", "Jepang", "Inggris",
    "Indonesia" },
    { "Apa fungsi pertama dari gedung Lawang Sewu?", "Pusat perusahaan kereta api
    Belanda", "Penjara", "Ruang Tahanan", "Tempat Wisata" },
    { "Penjajah mana yang menggunakan Lawang Sewu sebagai penjara?", "Belanda
    dan Jepang", "Belanda dan Inggris", "Prancis dan Spanyol", "Portugis dan Jepang" }
};

```

```

public Sprite[] BackgroundSprite;
public Sprite[] EnemySprite;
public Image EnemyImage;
public Image BackgroundGameObject;
public Image BackgroundStoryObject;
public Image BackgroundQuestionObject;
public GameObject StoryObject;
public GameObject QuestionObject;
public GameObject GameoverObject;
public Text textCerita;
public Text textJudulCerita;
public Text textPertanyaan;
public Text textJawabanBenar;
public Text textJawabanSalah1;
public Text textJawabanSalah2;
public Text textJawabanSalah3;
public Text textSkorGameOver;
public Text textTimer;

```

```

public GameObject JawabanBenarObject;

int jumlahCerita = 3;
int ceritaSekarang = 0;
int sesiCerita = 0;
int pertanyaanSekarang = 0;
int sesiPertanyaan = 0;
int time;
int defaultTime = 7;
float skor;

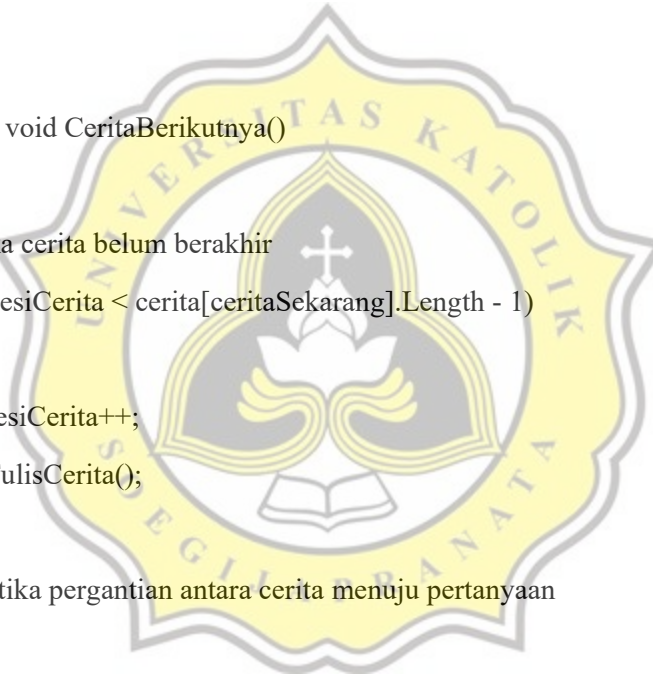
//variable game dan musuh
public GameObject Player;
public GameObject PlayerHealth;
public GameObject EnemyObject;
public GameObject TapObject;
public GameObject EnemyHealthObject;
public Text TapTimerText;
int gameSekarang = 0;
float[] enemyHealth = { 10, 20, 30 };
float currentEnemyHealth;
float tapTime = 20;
float defaultTapTime = 20;
int playerDamage = 1;
int skorLevel = 0;
public Animator enemyAnim;
string[] animName = { "enemy_1_damaged", "enemy_2_damaged",
"enemy_3_damaged" };
int[] randPositionEnemyX = { -200, 0, 200 };

```



```
private void Start()
{
    //inisiasi permainan, menghidupkan canvas story, dan mematikan canvas pertanyaan
    ceritaSekarang = 0;
    sesiCerita = 0;
    //StoryObject.SetActive(true);
    QuestionObject.SetActive(false);
    TulisCerita();
    TulisPertanyaan();
}
```

```
public void CeritaBerikutnya()
{
    //jika cerita belum berakhir
    if (sesiCerita < cerita[ceritaSekarang].Length - 1)
    {
        sesiCerita++;
        TulisCerita();
    }
    //ketika pergantian antara cerita menuju pertanyaan
    else
    {
        if (ceritaSekarang < cerita.Length - 1)
        {
            ceritaSekarang++;
            sesiCerita = 0;
            TulisCerita();
            QuestionObject.SetActive(true);
            StartTimer();
        }
    }
}
```




```
else
{
    QuestionObject.SetActive(true);
    StartTimer();
}
}
}

//untuk menuliskan cerita dan judul sesuai sesi
void TulisCerita()
{
    textJudulCerita.text = judul[ceritaSekarang];
    textCerita.text = cerita[ceritaSekarang][sesiCerita];
    BackgroundStoryObject.sprite = BackgroundSprite[ceritaSekarang];
}

//untuk ketika klik jawaban benar
public void JawabanBenar()
{
    skor = skor + 10;
    skorLevel = skorLevel + 10;
    PertanyaanBerikutnya();
}

//untuk ketika klik jawaban salah
public void JawabanSalah()
{
    skor = skor - 10;
    skorLevel = skorLevel - 10;
    PertanyaanBerikutnya();
}
```



```
}

//untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya
void PertanyaanBerikutnya()
{
    CancelInvoke("DecreaseTime");
    if (pertanyaanSekarang < jumlahCerita-1 || sesiPertanyaan < 2)
    {
        if (sesiPertanyaan < 2)
        {
            sesiPertanyaan++;
            TulisPertanyaan();
            StartTimer();
        }
        else
        {
            pertanyaanSekarang++;
            sesiPertanyaan = 0;
            TulisPertanyaan();
            //QuestionObject.SetActive(false);
            StartGame();
        }
    }
}
else
{
    StartGame();
    //GameOverObject.SetActive(true);
    //TulisGameOver();
}
}
```

```

}

//untuk menuliskan pertanyaan
void TulisPertanyaan()
{
    //menyimpan variable pertanyaan1-3 kedalam 1 variable yaitu pertanyaan supaya
    memudahkan ketika pemanggilan dibawah
    if (pertanyaanSekarang == 0)
        pertanyaan = pertanyaan1;
    else if (pertanyaanSekarang == 1)
        pertanyaan = pertanyaan2;
    else if (pertanyaanSekarang == 2)
        pertanyaan = pertanyaan3;

    //menuliskan pertanyaan pada GUI
    textPertanyaan.text = pertanyaan[sesiPertanyaan, 0];
    textJawabanBenar.text = pertanyaan[sesiPertanyaan, 1];
    textJawabanSalah1.text = pertanyaan[sesiPertanyaan, 2];
    textJawabanSalah2.text = pertanyaan[sesiPertanyaan, 3];
    textJawabanSalah3.text = pertanyaan[sesiPertanyaan, 4];

    //merandom posisi button benar
    int randomPosisiBenar = Random.Range(0, 3);
    JawabanBenarObject.transform.SetSiblingIndex(randomPosisiBenar);
    BackgroundQuestionObject.sprite = BackgroundSprite[pertanyaanSekarang];
}

//untuk menuliskan skor pada gameover
void TulisGameOver()
{

```

```

textSkorGameOver.text = "Skor Kamu = " + skor;
int oldHighScore = PlayerPrefs.GetInt("Level1");
if (skor > oldHighScore)
{
    PlayerPrefs.SetInt("Level1", (int)skor);
    PlayerPrefs.Save();
}
}

```

```
//memulai timer untuk pertanyaan
```

```

void StartTimer()
{
    time = defaultTime;
    InvokeRepeating("DecreaseTime", 0f, 1f);
}

```

```
//prosedur pengurangan waktu
```

```

void DecreaseTime()
{
    time--;
    textTimer.text = "" + time;
}

```

```
//jika waktu 0 maka lanjut ke pertanyaan berikutnya
```

```

if(time <= 0)
{
    CancelInvoke("DecreaseTime");
    PertanyaanBerikutnya();
}
}

```

```

//memulai permainan setelah kuis
void StartGame()
{
    //untuk mengubah gambar background game sesuai dengan level
    BackgroundGameObject.sprite = BackgroundSprite[gameSekarang];
    //untuk mengganti gambar enemy sesuai dengan level
    EnemyImage.sprite = EnemySprite[gameSekarang];
    //menghidupkan objek game
    TapObject.SetActive(true);
    //menginisiasi nyawa musuh sesuai dengan level
    currentEnemyHealth = enemyHealth[gameSekarang];
    if(skorLevel > 20)
    {
        playerDamage = 2;
    }
    //memulai timer
    InvokeRepeating("GameTimer", 0f, 1f);
}

//fungsi serangan di tap game
public void Attack()
{
    //untuk mengurangi nyawa musuh sesuai dengan damage player
    currentEnemyHealth = currentEnemyHealth - playerDamage;
    //untuk mengurangi bar HP musuh
    float enemyHealthPercentage = currentEnemyHealth /
    enemyHealth[gameSekarang];
    EnemyHealthObject.transform.localScale = new Vector2(enemyHealthPercentage,
    1f);

    ///untuk merandom posisi musuh

```

```

//int randEnemyPos = Random.Range(0, 3);

//EnemyObject.transform.localPosition = new
Vector2(randPositionEnemyX[randEnemyPos], -24);

////untuk play animasi musuh
//enemyAnim.Play(animName[gameSekarang]);

//masih belum dilanjut untuk level 2 dan 3 sekalian menunggu animasi musuhnya.

//untuk menjalankan animasi attack pada player
Player.GetComponent<Animator>().Play("player_1_attack");

EnemyObject.GetComponent<Animator>().Play(animName[gameSekarang]);

//jika nyawa 0 maka lanjut ke step berikutnya
if (currentEnemyHealth <= 0)
{
    skor = skor + (tapTime * 10);
    TapObject.SetActive(false);
    QuestionObject.SetActive(false);
    gameSekarang++;
    skorLevel = 0;
    playerDamage = 1;
    tapTime = 20;
    CancelInvoke("GameTimer");
    if(gameSekarang == jumlahCerita)
    {
        GameoverObject.SetActive(true);
        TulisGameOver();
    }
}

```

```

    }
}
void GameTimer()
{
    tapTime--;
    TapTimerText.text = ""+tapTime;

    //mengubah waktu menjadi nyawa player
    float playerHealthPercentage = tapTime / defaultTapTime;
    PlayerHealth.transform.localScale = new Vector2(playerHealthPercentage, 1f);

    //jika waktu 0 maka gameover
    if (tapTime <=0)
    {
        CancelInvoke("GameTimer");
        GameoverObject.SetActive(true);
    }
}
}
}

```

4.4.4 Script *Scene Management*

Script *scene management* adalah script yang mengatur perpindahan scene di dalam game

```

public class ScenesManagement : MonoBehaviour
{
    public void PindahScene(string sceneName)
    {
        SceneManager.LoadScene(sceneName);
    }
}


```



```
public void ToLevel2()
{
    PlayerPrefs.SetInt("Level", 1);
    SceneManager.LoadScene("Level2");
    PlayerPrefs.Save();
}

public void ToLevel3()
{
    PlayerPrefs.SetInt("Level", 2);
    SceneManager.LoadScene("Level3");
    PlayerPrefs.Save();
}

public void ToEnd()
{
    PlayerPrefs.SetInt("Level", 3);
    SceneManager.LoadScene("MainMenu");
}
}
```

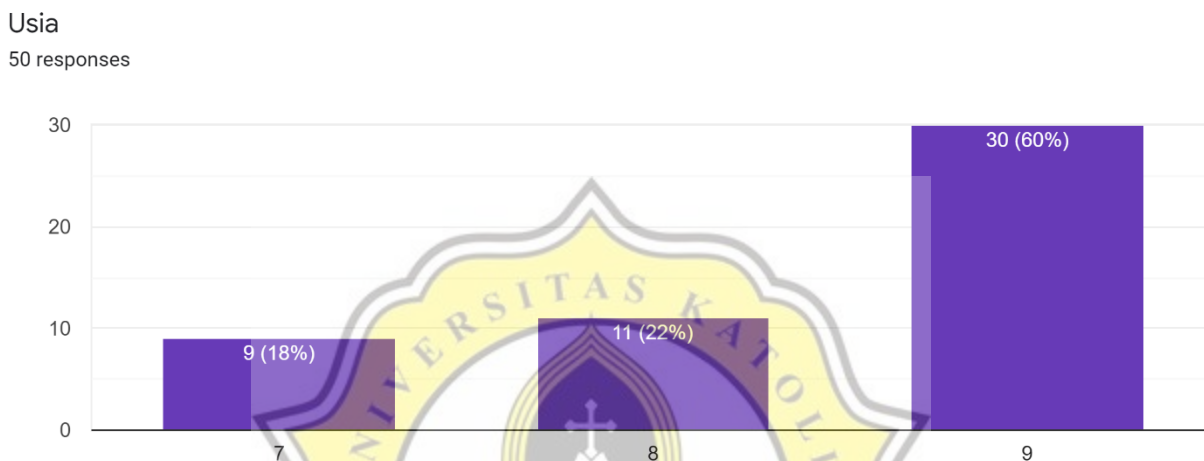
The image contains a large, semi-transparent watermark logo of Universitas Katolik Soegijapranata. The logo is circular with a yellow border and a white center. It features a stylized white cross above a white lotus flower, which is set against a dark grey background. The text "UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA" is written in a circular path around the central emblem.

4.5 HASIL PENGUJIAN GAME

Setelah melakukan penyebaran kuesioner sebanyak 50 responden dimulai dari anak sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 3 tengah diperoleh hasil sebagai berikut.

4.5.1 Usia responden

Diagram 4.15 adalah data usia responden mulai dari usia 7,8 dan 9. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa usia 7 tahun 9 orang, usia 8 tahun 11 orang dan usia 9 tahun 30 orang.



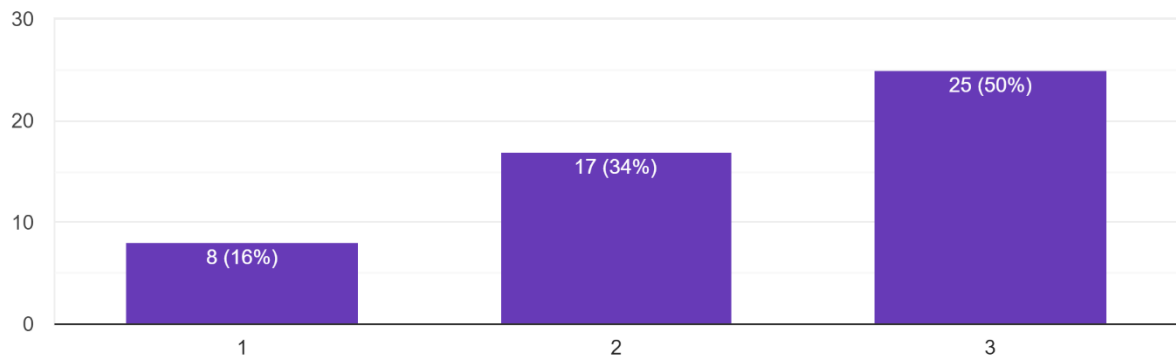
Gambar 4.15 Data Usia Responden

4.5.2 Kelas responden

Diagram 4.16 adalah data kelas berapa responden. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa anak kelas 1 SD berjumlah 8 anak, kelas 2SD 17 anak dan kelas 3 SD berjumlah 25 anak.

Kelas berapa?

50 responses

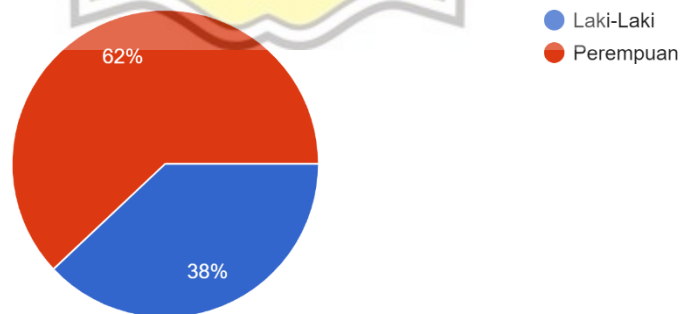


Gambar 4.16 Data Kelas Responden

4.5.3 Jenis Kelamin Responden

Diagram 4.17 adalah jenis kelamin dari responden. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa 62%(31) anak berjenis kelamin perempuan dan 38%(19)anak berjenis kelamin laki-laki.

Jenis Kelamin
50 responses



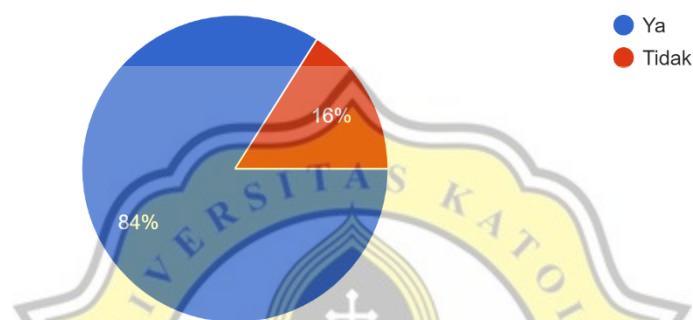
Gambar 4.17 Data Jenis Kelamin Responden

4.5.4 Penggunaan *game mobile*

Diagram 4.18 apakah responden pernah menggunakan *game mobile*? Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa 84%(42) anak pernah menggunakan *game mobile* dan 16%(8) anak tidak pernah menggunakan *game mobile*.

Pernah Menggunakan game mobile?

50 responses



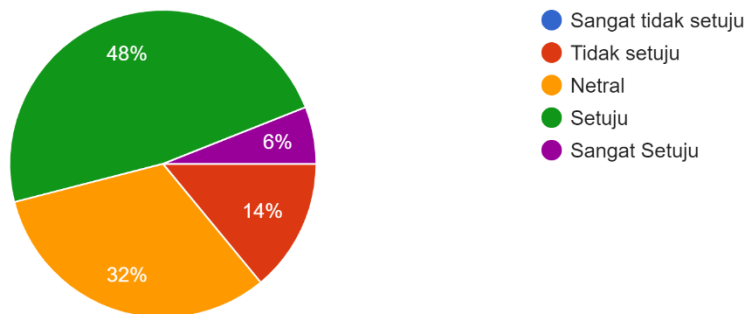
Gambar 4.18 Data responden yang pernah menggunakan *game mobile*

4.5.5 Minat membaca

Diagram 4.19 adalah hasil dari minat untuk terus membaca. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa 48%(24) anak setuju berminat untuk terus membaca, 32%(16) anak netral, 14%(7) anak tidak setuju dan 6%(3) anak sangat setuju.

Setelah memainkan game , saya menjadi berminat untuk terus membaca.

50 responses



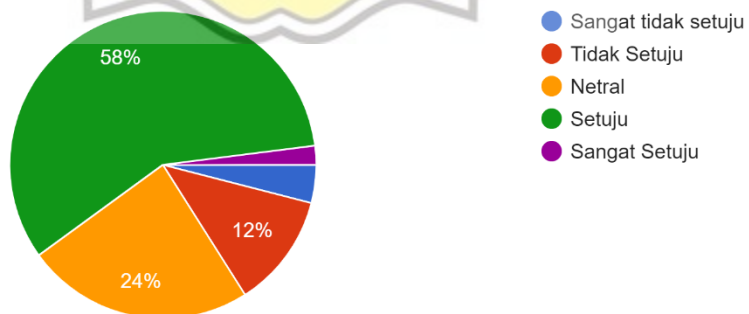
Gambar 4.19 Data responden memilih untuk terus membaca

4.5.6 Tertarik membaca

Diagram 4.20 adalah hasil dari tertarik untuk terus membaca. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa 58%(29) anak setuju menjadi tertarik untuk terus membaca, 24%(12) anak netral, 12%(6) anak tidak setuju, 4%(2) anak sangat tidak setuju dan 2%(1) anak sangat setuju.

Setelah memainkan game "reading", saya menjadi tertarik untuk membaca.

50 responses

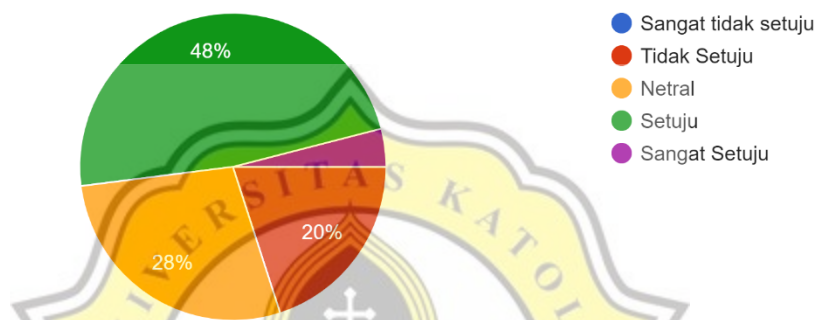


Gambar 4.20 Data responden memilih tertarik untuk terus membaca

4.5.7 Semangat membaca

Diagram 4.21 adalah data responden memilih bersemangat untuk terus membaca. Dalam diagram tersebut disebutkan bahwa 48%(24) anak setuju bersemangat untuk terus membaca, 28%(14) anak netral, 20%(10) anak tidak setuju dan 4%(2) anak sangat setuju.

Setelah memainkan game “ reading“, saya menjadi lebih bersemangat untuk membaca.
50 responses

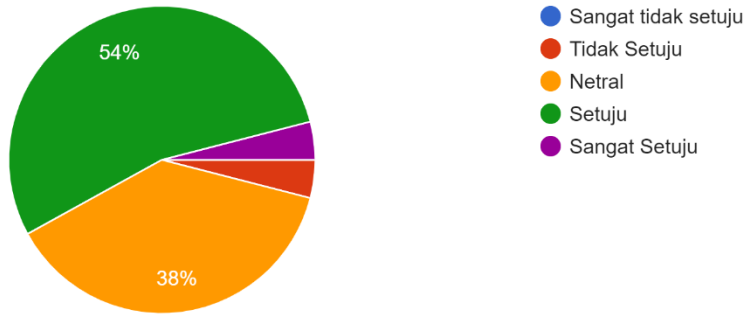


Gambar 4.21 Data Responden memilih bersemangat untuk terus membaca

4.5.8 Kemudahan bermain game

Diagram 4.22 adalah data responden game reading dapat dimainkan dengan mudah. Dalam diagram disebutkan bahwa 54%(27) anak setuju game dapat dimainkan dengan mudah, 38%(19) anak netral, 4%(2) anak tidak setuju dan 4%(2) anak sangat setuju.

Saya dapat memainkan game “Reading” dengan mudah.
50 responses

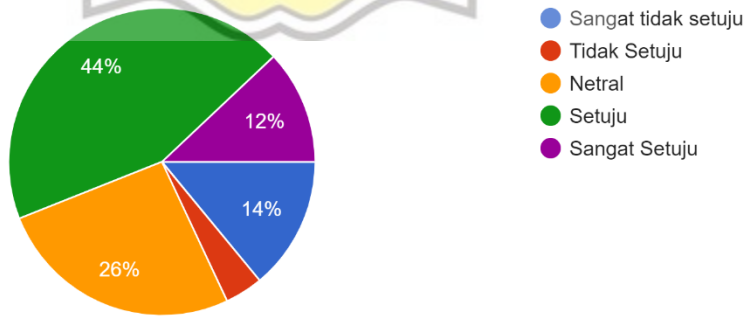


Gambar 4.22 Data responden game Reading dapat dimainkan dengan mudah

4.5.9 Mengerti tutorial game

Diagram 4.23 adalah data responden dapat mengerti tutorial game dengan mudah. Dalam diagram disebutkan bahwa 44%(22) anak setuju dapat mengerti tutorial game reading dengan mudah, 26%(13) anak netral, 4%(2) anak tidak setuju, 14%(7) anak sangat tidak setuju dan 12%(6) anak sangat setuju.

Saya dengan mudah dapat mengerti tutorial game “Reading”.
50 responses

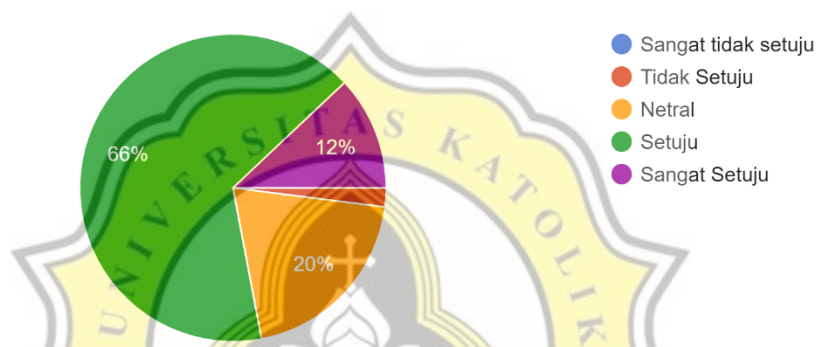


Gambar 4.23 Data responden dapat mengerti tutorial game reading dengan mudah

4.5.10 Menjawab soal dengan mudah

Diagram 4.24 adalah data responden dapat menjawab soal dalam *game* dengan mudah. Dalam diagram disebutkan bahwa 66%(33) anak setuju dapat menjawab soal dalam *game* dengan mudah, 20%(10) anak netral, 2%(1) anak tidak setuju dan 12%(6) anak sangat setuju.

Saya dapat menjawab soal dalam game "Reading" dengan mudah
50 responses

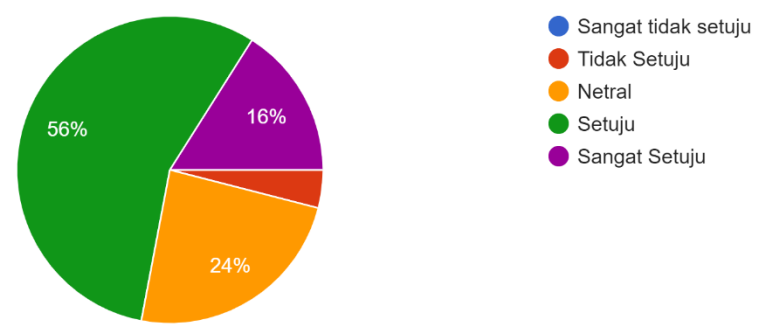


Gambar 4.24 Data responden dapat menjawab soal dalam game dengan mudah

4.5.11 Terhibur Bermain Game

Diagram 4.25 adalah data responden terhibur setelah memainkan *game reading*. Dalam diagram disebutkan bahwa 56%(28) anak setuju terhibur setelah memainkan *game reading*, 24%(12) anak netral, 4%(2) anak tidak setuju dan 16%(8) anak sangat setuju.

Saya terhibur setelah memainkan game “Reading”
50 responses

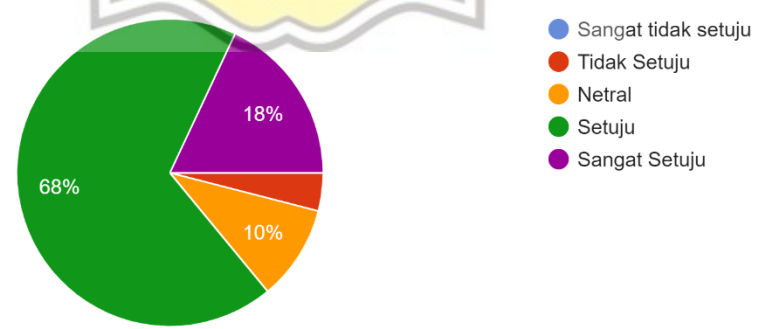


Gambar 4.25 Data responden terhibur setelah memainkan game reading

4.5.12 Senang menjawab soal dengan benar

Diagram 4.26 adalah data responden merasa senang bisa menjawab soal dengan benar. Dalam diagram disebutkan bahwa 68%(34) anak setuju merasa senang bisa menjawab soal dengan benar, 10%(5) anak netral, 4%(2) anak tidak setuju dan 18%(9) anak sangat setuju.

Saya merasa senang bisa menjawab soal dalam game reading dengan benar.
50 responses

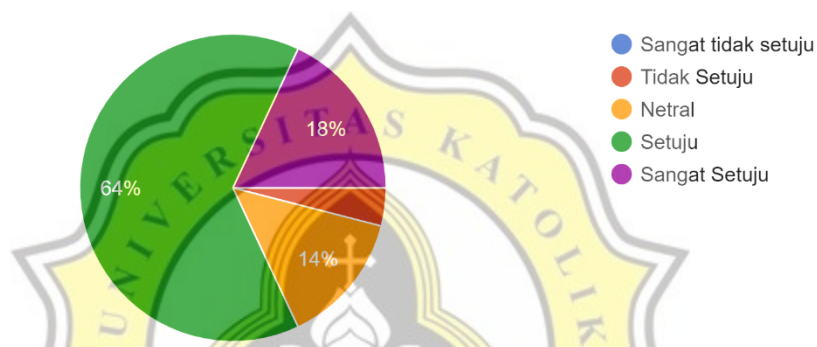


Gambar 4.26 Data responden merasa senang bisa menjawab soal dengan benar

4.5.13 Senang dapat mengalahkan musuh

Diagram 4.27 adalah data responden merasa senang dapat mengalahkan musuh dalam *game reading*. Dalam diagram disebutkan bahwa 64%(32) anak setuju merasa senang dapat mengalahkan musuh dalam *game reading*, 14%(7) anak netral, 4%(2) anak tidak setuju dan 18%(9) anak sangat setuju.

Saya merasa senang dapat mengalahkan musuh dalam game reading.
50 responses

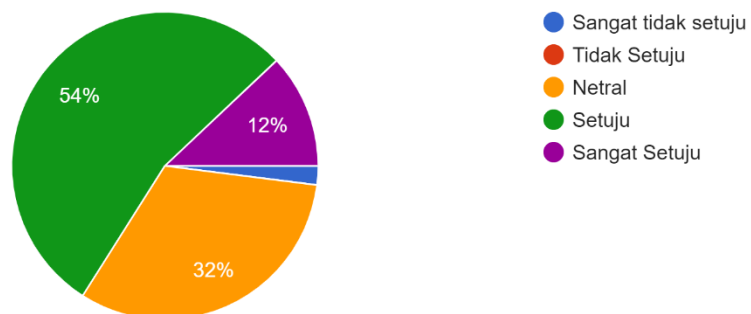


Gambar 4.27 Data responden merasa senang dapat mengalahkan musuh dalam game reading

4.5.14 Terus Memainkan Game Reading

Diagram 4.28 adalah data responden berminat untuk terus memainkan *game reading*. Dalam diagram disebutkan bahwa 54%(27) anak setuju untuk terus memainkan *game reading*, 32%(16) anak netral, 2%(1) anak tidak setuju dan 12%(6) anak sangat setuju.

Setelah memainkan game , saya menjadi berminat untuk terus memainkannya
50 responses

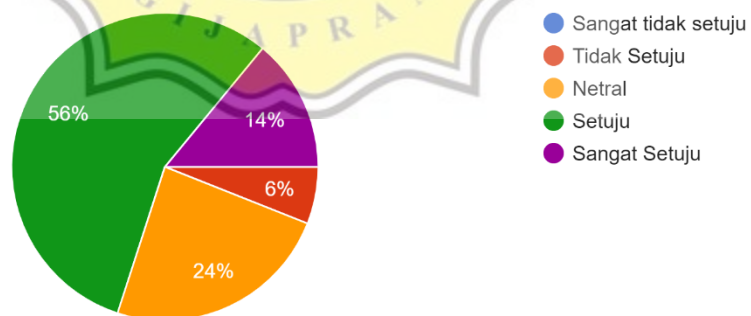


Gambar 4.28 Data responden berminat untuk terus memainkan *game reading*

4.5.15 Memainkan *Game reading* Lagi

Diagram 4.29 adalah data responden ingin memainkan *game reading* lagi. Dalam diagram disebutkan bahwa 56%(28) anak setuju ingin memainkan *game reading* lagi, 24%(12) anak netral, 6%(3) anak tidak setuju dan 14%(7)anak sangat setuju.

Saya ingin memainkan game "Reading" lagi.
50 responses

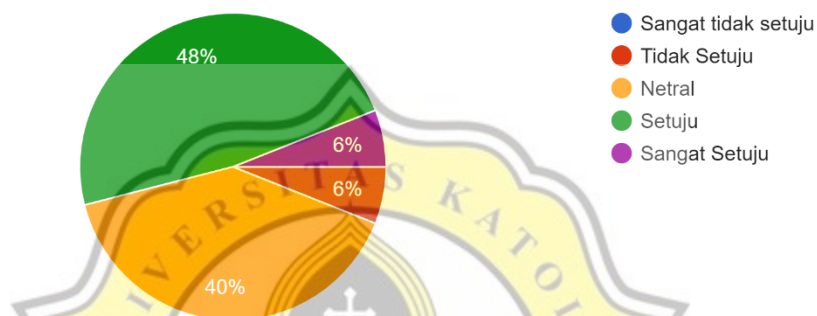


Gambar 4.29Data responden ingin memainkan *game Reading* lagi

4.5.16 Memainkan *Game Reading* Lagi

Diagram 4.30 adalah data responden tertarik untuk memainkan *game reading* lagi. Dalam diagram disebutkan bahwa 48%(24) anak setuju untuk memainkan *game reading* lagi, 40%(20) anak netral, 6%(3) anak tidak setuju dan 6%(3) anak sangat setuju.

Saya tertarik untuk memainkan game “Reading” lagi
50 responses



Gambar 4.30 Data responden tertarik untuk memainkan *game reading* lagi

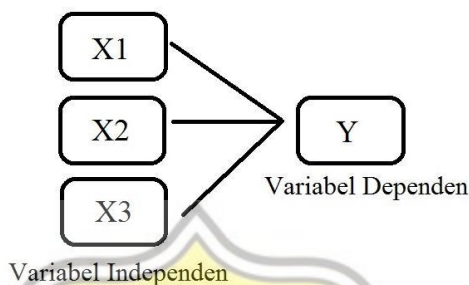
Dengan dilakukannya penyebaran kuesioner bahwa *game reading* menggunakan metode *storytelling* dapat diterapkan kepada anak sekolah dasar kelas 1-3 untuk meningkatkan minat membaca. Dengan *design game reading* dapat membuat anak minat membaca. *Game* yang unik dapat menarik minat membaca pada anak.

4.6 Analisa Variabel Penelitian

4.6.1 Model Pengujian

Penelitian ini menggunakan dua model pengujian yaitu Variabel *Dependen* dan Variabel *Independen*. Variabel *Dependen* adalah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel lain[18]. Variabel *Dependen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Minat (Y). Variabel *Independen* adalah variabel yang berperan memberi pengaruh terhadap variabel lain. Variabel *Independen* yang

digunakan dalam penelitian ini adalah Mudah (X1), Terhibur (X2), Main lagi (X3). Variabel *Dependen* dan *Independen* akan diuji dalam program IBM SPSS guna memastikan korelasi antar variabel. Mengenai model pengujian yang akan dibuat, dapat dilihat pada gambar 4.31 di bawah.



Gambar 4.31 Model Pengujian

Hipotesa pengujian :

1. Metode *Storytelling* dan membuat *game* dapat diterapkan kepada anak sekolah dasar kelas 1-3 untuk meningkatkan minat membaca.
2. *Game* sangat unik sehingga dapat menarik minat membaca anak.

4.6.2 Validitas Variabel Kuesioner

Penelitian ini memakai 4 variabel penelitian yaitu: Mudah (X1), Terhibur (X2), Main lagi (X3), dan Minat (Y) untuk menguji game "*Reading*". Semua variabel penelitian diharuskan untuk diuji keabsahan datanya guna menilai apakah pertanyaan di kuesioner dapat mewakili setiap variabel dalam memvalidasi pandangan dari responden. Untuk menguji keabsahan pada setiap variabel maka dilakukan pengujian dengan metode *Principal Component Factor Analysis*.

Setelah dilakukan metode pengujian *Principal Component Factor Analysis* dengan variabel X1.1, X1.2, X1.3, X2.1, X2.2, X2.3, X3.1, X3.2, X3.3, Y1, Y2, Y3 maka

diperoleh hasil yang sinkron yaitu semua variabel sudah berada pada letak yang setara dan valid. Pengujian dengan metode ini bermaksud untuk menegaskan bahwa seluruh indikator dalam tiap variabel adalah *konvergen*. Dapat dilihat dari tabel 4.1.

Table 4.1 Hasil Pengujian Validitas PCA

Rotated Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X1.1				,725
X1.2				,497
X1.3				,424
X2.1			,726	
X2.2			,753	
X2.3			,690	
X3.1		,690		
X3.2		,753		
X3.3		,520		
Y1	,716			
Y2	,419			
Y3	,581			

Setelah beberapa pengujian maka indikator yang dinyatakan valid dan dapat dipakai untuk metode pengujian berikutnya adalah X1.1, X1.2, X1.3, X2.1, X2.2, X2.3, X3.1, X3.2, X3.3, Y1, Y2, Y3.

4.6.3 Analisa Reliabilitas Variabel Kuesioner

Koefisien Cronbach's Alpha dipakai untuk menguji tingkat kepercayaan pada kuesioner. Ditunjukkan dari hasil pengujian reliabilitas tabel 4.2 dibawah dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Koefisien Cronbach's Alpha untuk masing-masing variabel

Variabel	Koefisien Cronbach's Alpha	Hasil
Mudah (X1)	0,672	<i>Questionable</i>
Terhibur (X2)	0,851	<i>Good</i>
Main lagi (X3)	0,802	<i>Good</i>
Minat (Y)	0,739	<i>Acceptable</i>

Variabel Mudah (X1) masuk dalam kategori *Questionable*, variabel Terhibur (X2) masuk dalam kategori *Good*, variabel Main lagi (X3) masuk dalam kategori *Good*, variabel Minat (Y) masuk dalam kategori *Acceptable*. Hasil pengujian ini sesuai dengan *Internal Consistency Cronbach Alpha* pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 2.3 Penilaian Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Internal Consistency
$\alpha \geq 0.9$	<i>Excellent</i>
$0.9 > \alpha \geq 0.8$	<i>Good</i>
$0.8 > \alpha \geq 0.7$	<i>Acceptable</i>
$0.7 > \alpha \geq 0.6$	<i>Questionable</i>
$0.6 > \alpha \geq 0.5$	<i>Poor</i>
$0.5 > \alpha$	<i>Unacceptable</i>

4.6.4 Uji Korelasi

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan uji korelasi antar variabel untuk menguji apakah variabel Mudah (X1), Terhibur (X2), dan Main lagi (X3) memiliki korelasi dengan variabel Minat (Y). Dari tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa mudah (X1), Terhibur (X2) dan Main lagi (X3) mempunyai korelasi yang kuat dengan Minat (Y).

Table 4.4 Korelasi Antar Variabel

		Mudah	Terhibur	Mainlagi	Minat
Mudah	Pearson Correlation	1	,259	,082	,729**
	Sig. (2-tailed)		,069	,572	,000
	N	50	50	50	50
Terhibur	Pearson Correlation	,259	1	,276	,226
	Sig. (2-tailed)	,069		,052	,114
	N	50	50	50	50
Mainlagi	Pearson Correlation	,082	,276	1	,179
	Sig. (2-tailed)	,572	,052		,215
	N	50	50	50	50
Minat	Pearson Correlation	,729**	,226	,179	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,114	,215	
	N	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

