

## BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Metodologi Penelitian

#### 3.1.1. Sumber Data Primer dan Sekunder

Primer : Melalui Kuesioner

Sekunder : Melalui Jurnal

#### 3.1.2. Subjek Penelitian

Populasi : Anak-anak SD di Kota Semarang

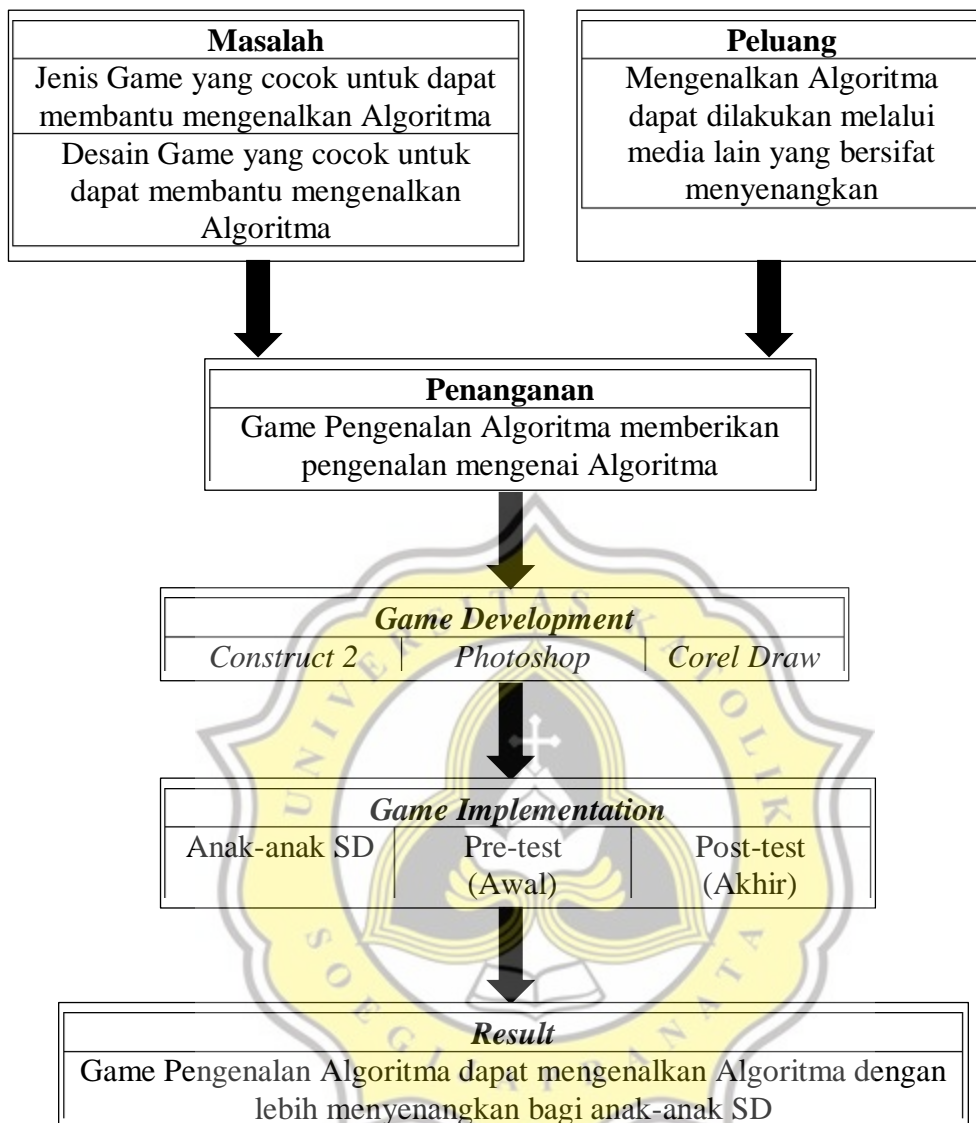
Sample : Anak-anak SD yang suka bermain game dan ingin mengenal algoritma

#### 3.1.3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Kuantitatif : Hasil Kuesioner

### 3.2. Kerangka Pikiran

Pada dasarnya esensi kerangka pikiran berisi Alur jalan pikiran secara logis dalam menjawab masalah yang didasarkan pada landasan teori atau hasil penelitian yang relevan. *Logical construct* yang mampu menunjukkan dan menjelaskan masalah yang telah dirumuskan dalam kerangka teori. Model penelitian yang dapat disajikan secara skematis dalam bentuk gambar atau model matematis yang menyatakan hubungan-hubungan variabel penelitian atau merupakan rangkuman dari kerangka pikiran yang digambarkan dalam suatu model. Sehingga pada akhirnya kerangka pikiran ini terbentuklah hipotesis. Gambar kerangka pikiran dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Kerangka Pikiran**

### 3.3. Flowchart

Flowchart dari gambar 3.2 dibawah adalah alur pengerjaan penulis untuk menyelesaikan laporan, yaitu mulai dari mempelajari dan mencari referensi, perancangan game, pembuatan game hingga pengujian game untuk mencari apakah ada kesalahan atau tidak, jika sudah tidak ada kesalahan dibuatlah laporan dan kemudian mengujikan game ke pengguna.



Gambar 3.2 Flowchart