

## **Bab III**

### **Metodologi Penelitian**

#### **3.1 Sumber Data**

##### **3.1.1 Sumber Data Primer**

Sumber data primer diambil dari kuesioner pada para pemilih dalam pemilu dengan total 50 (lima puluh) responden. Pengambilan data dilakukan kepada masyarakat yang berumur 15 - 26 tahun, tidak ada spesifikasi lokasi untuk pengambilan data dikarenakan pengambilan data dilakukan secara online.

##### **3.1.2 Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder diambil dan didapatkan dari jurnal-jurnal ataupun referensi dari internet dengan topik yang berhubungan dengan sistem pemerintahan dan *game* simulasi.

#### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

##### **3.2.1 Angket atau Kuesioner**

Teknik ini dilakukan dengan cara membuat angket pada google form dan disebarakan kepada orang-orang tertentu yang dianggap memenuhi syarat untuk menjadi narasumber. Kuesioner akan disebar melalui media sosial sehingga semua orang yang memiliki *link* atau tautan untuk mengakses formulir dapat menjangkaunya. Survei akan menggunakan rating Likert dengan skala 1 (satu) sampai dengan 5 (lima). Skala 1 untuk sangat tidak setuju dan skala 5 untuk sangat setuju.

#### **3.3 Pengujian**

##### **3.3.1 Pengujian Game**

Agar mendapatkan data yang valid, diperlukan pengujian untuk *game* “Governman”. Metode dalam pengujian *game* ini dengan cara menyebarkan kuesioner serta *link* atau tautan untuk download *game* sehingga akan terjadi pengujian *game* tersebut. *Game* yang sudah jadi dan sudah lolos tahapan *verification* akan di *upload* atau di unggah di *Google Drive* lalu link untuk mendownload disebarakan melalui kuesioner dari *Google Form*.



Gambar 3.1 Bagan Korelasi

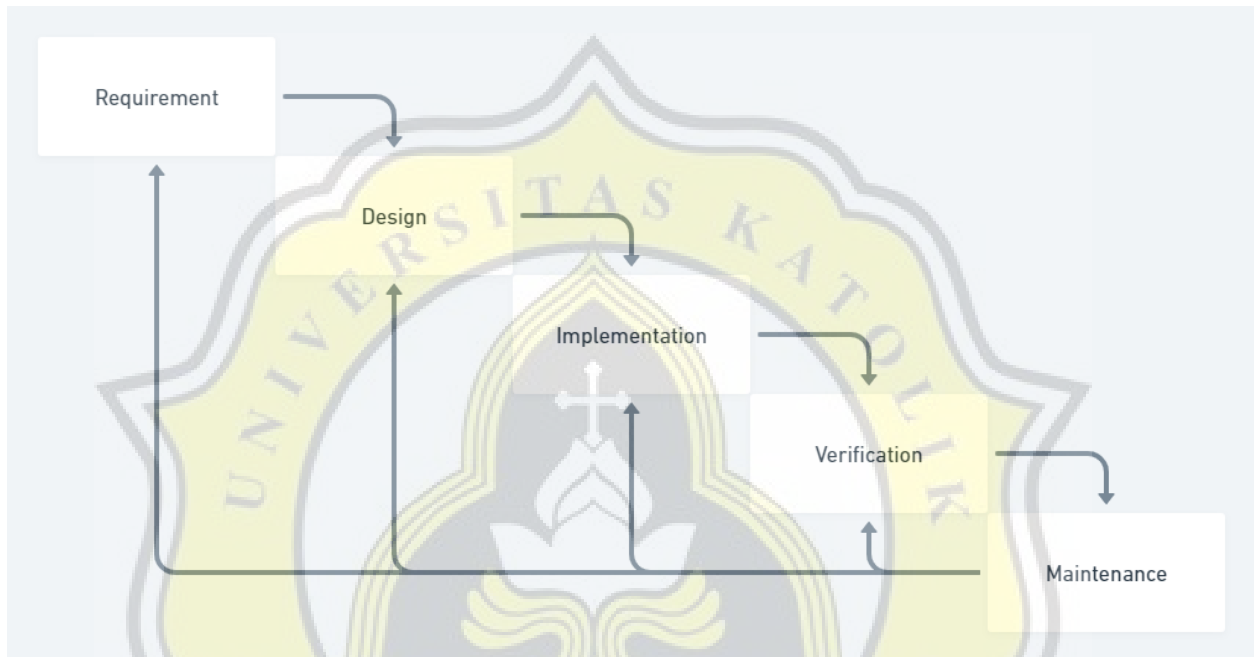
Gambar 3.1 menunjukkan hubungan atau korelasi untuk pengujian dari *game* “Governman” dengan hubungan antara *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), dan *Hedonic Motivation* (HM) dengan *Behavioral Intention* (BI).

### 3.3.2 Pengujian Kuisisioner

Pengujian kuisisioner yang diterapkan adalah melakukan uji validitas dan uji reliabilitas serta uji korelasi demi mendapatkan hasil yang valid.

### 3.4 Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode ini harus melewati beberapa tahapan dan memiliki sifat sistematis, dalam setiap tahapan harus diselesaikan secara berurutan agar dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya.



Gambar 3. 2 Metode Waterfall

Tahapan yang harus dilakukan yaitu *Requirement*, *Design*, *Implementation*, *Verification* dan yang terakhir *Maintenance*. Berdasarkan beberapa tahapan tersebut berikut adalah tahapan yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 1. *Requirement*

Peneliti menemukan masih ada golongan putih (golput) dalam pemilihan umum dan masih ada juga yang memiliki persepsi negatif tentang pemerintahan sehingga banyak pula masyarakat di Indonesia yang terpengaruh dengan persepsi negatif tersebut.

## 2. *Design*

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video *game* untuk mengerjakan *game* simulasi dengan memberikan pembelajaran tentang sistem pemerintahan dengan berbasis sistem demokrasi pancasila. *Game* di desain dengan *mode* simulasi dengan menggunakan android sebagai media bermainnya.

## 3. *Implementation*

Implementasi yang dilakukan dengan memberikan beberapa fitur dalam *game* “Governman” salah satunya adalah *Tapping*. Fitur ini sendiri berfungsi untuk melakukan tugas atau *task* yang diberikan dalam menyelesaikan level tersebut.

## 4. *Verification*

Dalam tahapan verifikasi atau *verification*, *game* “Governman” akan diuji apakah sudah sesuai dengan tujuan dari peneliti atau masih banyak hal-hal yang perlu ditambahkan. Selain itu pengembang juga menerima masukan atau saran dan opini dari pengguna, tujuan dari menerima saran tersebut agar *game* “Governman” dapat lebih bermanfaat dari sebelumnya.

## 5. *Maintenance*

Setelah selesai tahapan verifikasi atau *verification*, dan menerima saran atau opini dari pengguna, pengembang akan *review* atau melihat ulang *game* yang sudah dikembangkan dan memperbaiki kesalahan yang ada dalam sistem. Supaya pengguna akan memiliki ketertarikan dalam memainkan *game* lagi.