

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menjadi salah satu aspek terpenting untuk menentukan teknik pengumpulan data dan langkah-langkah penelitian. Berikut adalah hal yang perlu di perhatikan dalam pengembangan sebuah game:

1. Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar,
2. Analisa Data,
3. Perumusan Gameplay,
4. Penyusunan Asset Dan Level Desaign,
5. Test Play
6. Development
7. Testing
8. Rilis

3.2 Subyek Penelitian

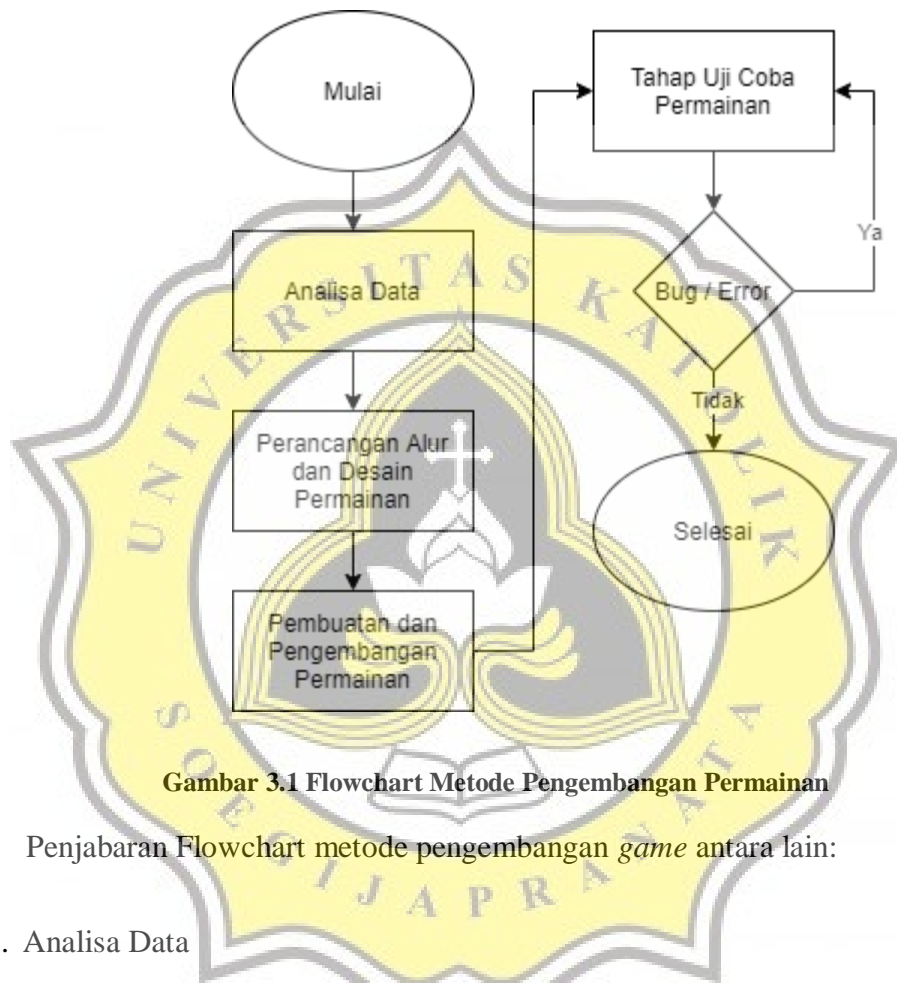
Sasaran subyek penelitian ini adalah anak umur 5-8 tahun .Tujuan penelitian tersebut untuk mempermudah anak untuk menghafal berbagai rumah adat di Indonesia.

3.3 Lokasi

Lokasi penelitian dilakukan di tempat les anak-anak dekat rumah saya di Ngesrep Barat Banyumanik.

3.4 Pengembangan Game

Metode pengembangan *game* digambarkan dalam *flowchart* pada **Gambar 3.1**:



Gambar 3.1 Flowchart Metode Pengembangan Permainan

Penjabaran Flowchart metode pengembangan *game* antara lain:

1. Analisa Data

Analisa data berasal dari hasil penyebaran kuisioner *pre-test*.

2. Perancangan Alur dan Desain *Game*

Sesudah mendapatkan hasil data yang dibutuhkan maka langkah selanjutnya merancang alur dan mendesain *game*. Alur *game* ini adalah pengenalan dan pematapan pengenalan yang dikemas dengan semenarik mungkin.

3. Pembuatan dan Pengembangan *Game*

Pembuatan *game* ini adalah tahap dibuat menggunakan *Unity 3D*.

4. Testing *Game*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game* ini masih mempunyai *bug/error* pada *game*.

3.6 Perancangan *Game*

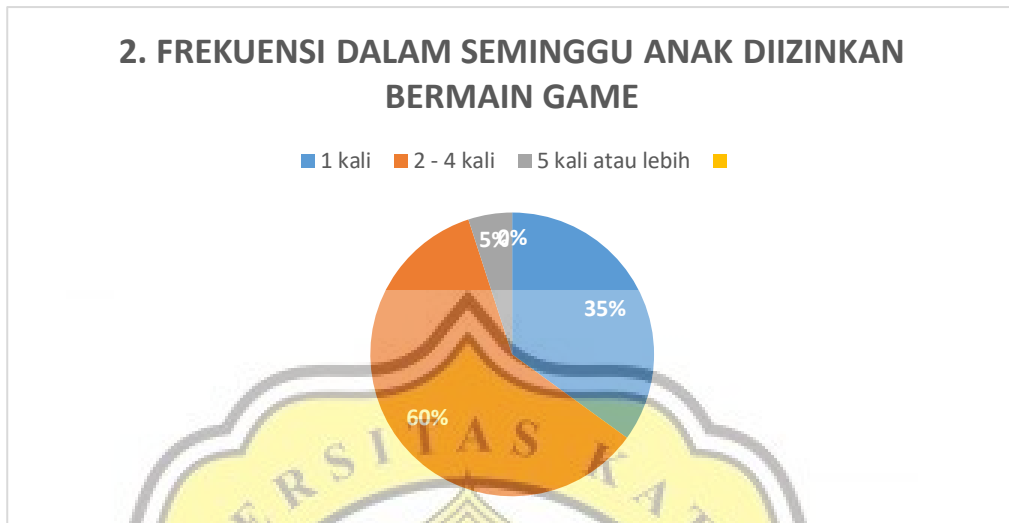
Melakukan analisis sebelum memulai pembuatan *game* dan menghitung hasil kuesioner pre- test sebagai dasar pembuatan *game* Survei dilakukan kepada 20 orang tua, dengan rasio perbandingan anak laki- laki, perempuan 45% dan 55% hasil pre- test.



Gambar 3. 2 Diagram media bermain *game*

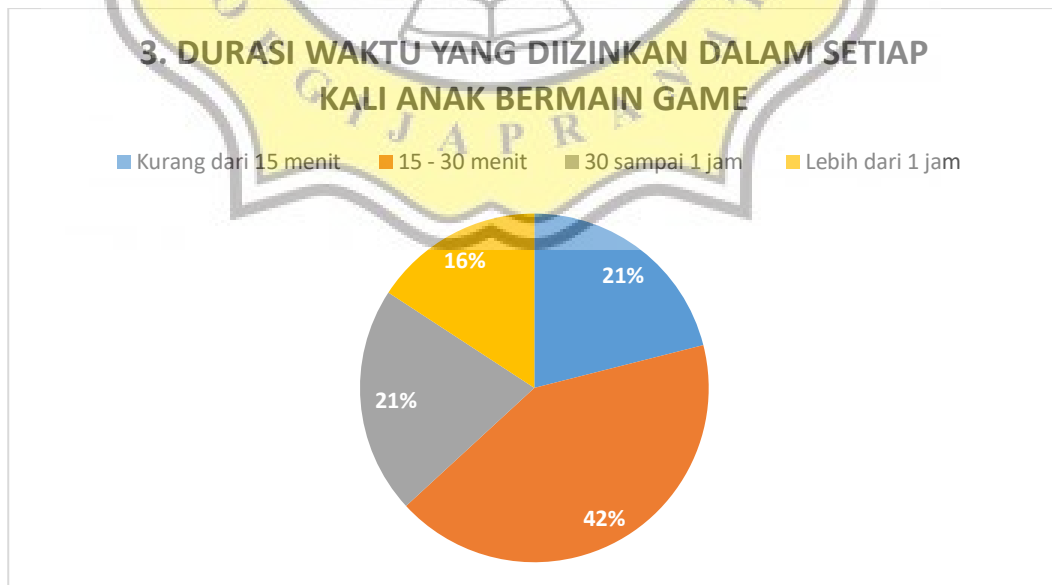
Pada **Gambar 3.2** diberikan pertanyaan untuk mengetahui jenis media yang biasa digunakan sang anak dalam memainkan *game* dan hasil menunjukkan bahwa banyak anak menggunakan *handphone* dengan persentase sebesar 70% untuk *tablet* 20% sedangkan

menggunakan komputer/laptop 10% menggunakan Playstations/Xbox/PSP 0% tidak ada yang minat menggunakannya



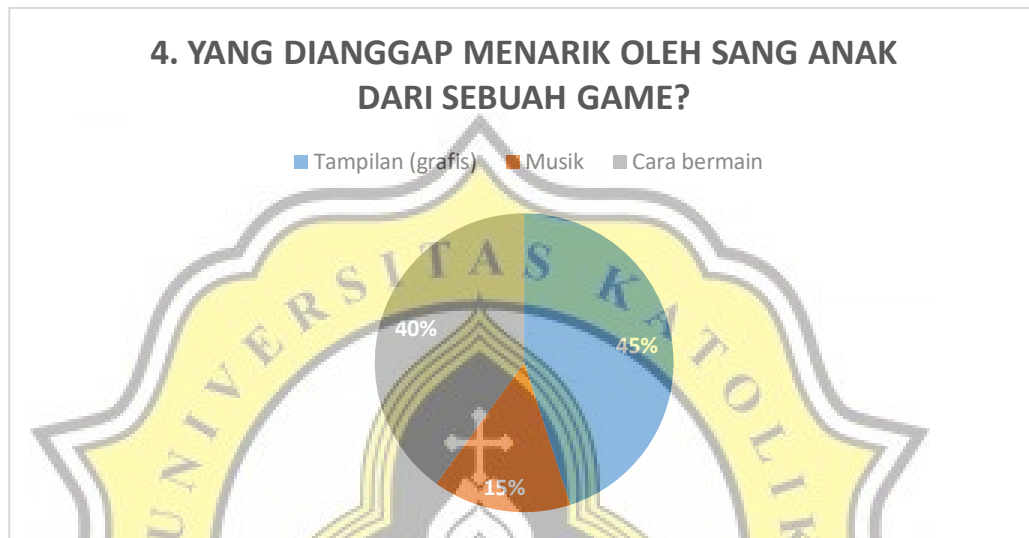
Gambar 3.3 Diagram frekuensi bermain game

Pada **Gambar 3.3** diketahui bahwa dalam seminggu sang anak diizinkan bermain game 2-4 kali dalam seminggu dengan total presentase tertinggi sebanyak 60%, sedangkan 1 kali 35% dan 5 kali bermain hanya 5%. Setelah mengetahui seberapa sering memainkan game,



Gambar 3. 4 Diagram durasi bermain game

Pada **Gambar 3.4** menunjukkan berapa lama sebaiknya yang waktu digunakan dalam setiap kali bermain game yaitu 15 - 30 menit sebanyak 42%, kurang 15menit dan 30 sampai 1 jam sama 21% setelah itu lebih dari 1 jam lebih kecil 16% jadi menunjukkan sang anak suka memainkan game.

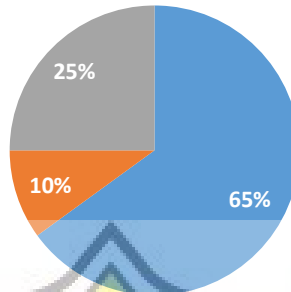


Gambar 3. 5 Diagram hal menarik dalam permainan

Pada **Gambar 3.5** menunjukkan bahwa yang di anggap menarik oleh sang anak yaitu tampilan dan metode bermain berbanding 40% dan 45% menunjukkan bahwa tampilan/ cara bermain memberikan efek sangat berpengaruh dalam anak memilih sebuah game, edangkan musik hanya 15%

5. ANAK PERNAH/TIDAK PERNAH BERMAIN GAME EDUKASI

■ Ya pernah ■ Tidak pernah ■ Tidak tahu

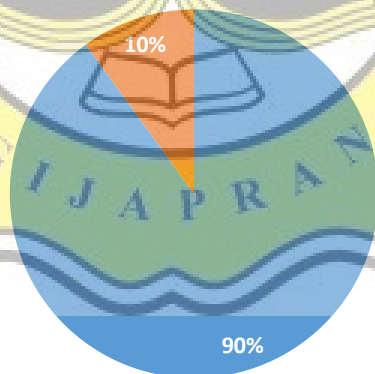


Gambar 3. 6 Diagram sebaran anak bermain game edukasi

Pada Gambar 3.6 sang anak mengatakan pernah bermain game edukasi pernah memainkan paling tertinggi 65% ya pernah, tidak tahu 25% sedangkan tidak pernah 10% bahwa rata rata sang anak pernah bermain game edukasi yang di arahkan oleh orang tua.

6. ANAK MENYUKAI/TIDAK MENYUKAI PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN RUMAH ADAT

■ Menyukai ■ Tidak menyukai

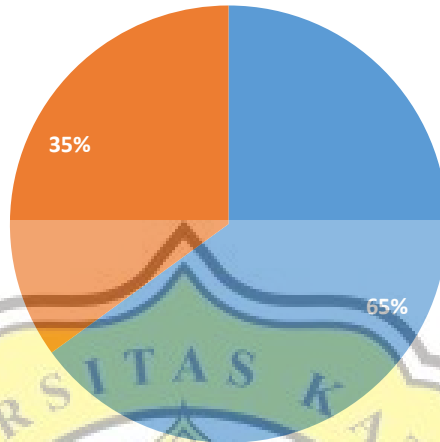


Gambar 3. 7 Diagram minat anak terhadap pembelajaran rumah adat

Pada Gambar 3.7 sang anak mengatakan menyukai rumah adat melalui game survei dari 20-anak menyukai 90% lebih banyak dan yang tidak menyukai lebih kecil 10% menunjukkan sang anak terbukti menyukai pembelajaran rumah adat.

7. ANAK MENYUKAI/TIDAK MENYUKAI PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN RUMAH ADAT, MELALUI GAME

■ Tahu ■ Tidak tahu

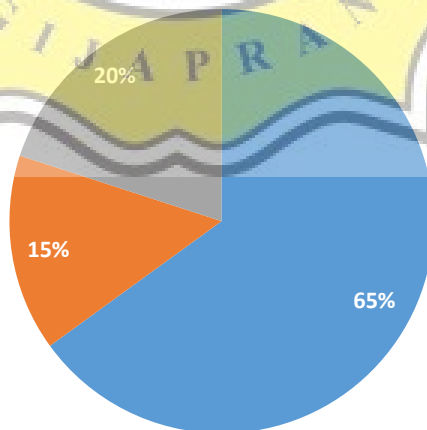


Gambar 3. 8 Diagram minat anak terhadap game rumah adat

Pada Gambar 3.8 anak mengatakan menyukai game rumah adat melalui game hasil presentase tahu 65%, tidak tahu 35% bahwa orang tua sang anak tidak tahu.

8. PENGARUH BAIK BAGI ANAK DALAM BERMAIN GAME EDUKASI MENGENAL RUMAH ADAT

■ Berpengaruh baik ■ Tidak berpengaruh ■ Tidak tahu



Gambar 3.9 Diagram dampak pengaruh baik game terhadap anak

Pada **Gambar 3.9** diberikan pertanyaan apakah sang anak berpengaruh baik dalam memainkan game rumah adat, dari jawaban 20-responden yaitu berpengaruh baik 65%, tidak berpengaruh 15% tidak tahu 20%.

3.7 Kerangka Pikiran

Kerangka pikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Pada penelitian ini dibuat sebuah kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada Gambar 3.10



Gambar 3. 10 Diagram kerangka pikiran