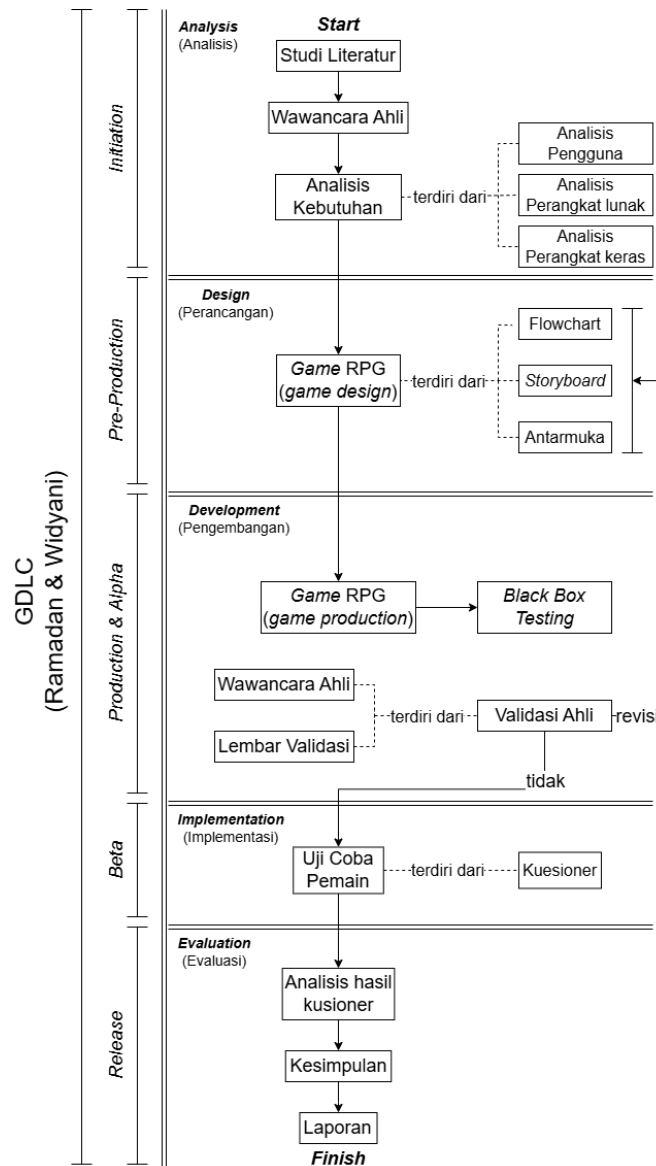


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini berfokus kepada pengembangan produk tertentu untuk mengatasi masalah yang ada di dalam masyarakat. Karena itu, selaras dengan pengertian dan tujuan dari metode R&D yang dijelaskan pada subbab 2.6, metode R&D adalah metode yang cocok untuk diterapkan dalam penelitian ini. Adapun model yang digunakan adalah ADDIE dengan beberapa fase yang dijelaskan pada subbab 2.7 dan beririsan dengan tahapan yang dalam GDLC.



Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian

Diagram dalam gambar 3.1 menggambarkan alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan deskripsi dan penjelasan mengenai fase-fase penelitian yang dilakukan:

1. *Analysis (analisis)*

Dalam fase awal ini, peneliti melakukan dua tahap, yaitu:

a. *Studi literatur*

Peneliti melakukan kajian pustaka untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai literatur yang berhubungan dengan Perfeksionisme, *Game* RPG, serta GDLC yang akan diimplementasikan pada penelitian yang dilakukan.

b. *Wawancara Ahli*

Setelah melakukan studi literatur, peneliti melakukan wawancara dengan ahli di bidang psikologi. Wawancara ini bertujuan untuk memvalidasi apakah implementasi teori ke dalam *gameplay*, yang didapatkan ketika studi literatur, sesuai dengan konsep psikologis yang ingin disampaikan.

c. *Analisis kebutuhan*

Peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian ini. Analisis kebutuhan terbagi ke dalam tiga analisis, yaitu analisis pengguna, mengidentifikasi target pengguna atau dalam penelitian ini disebut pemain; analisis perangkat lunak, mengidentifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian ini; dan analisis perangkat keras, mengidentifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian.

2. *Design (desain)*

Dalam fase ini peneliti hanya melakukan 1 tahap, yaitu *game design*. *Game design* dibagi menjadi tiga yaitu, *flowchart*, diagram yang menunjukkan alur yang terdapat pada *game* yang dibuat penelitian ini; *storyboard*, gambaran alur cerita *game*; dan antarmuka, tampilan visual yang langsung berhubungan dengan pengguna.

3. *Development (pengembangan)*

Dalam fase pengembangan ini, peneliti melakukan tiga tahap, yaitu:

a. *Game production*

Pada tahap ini, peneliti menggunakan Godot sebagai platform pengembangan untuk menciptakan *game* yang merupakan produk akhir dari penelitian. Proses ini mencakup pembuatan aset seperti model karakter dan lingkungan, implementasi *game design* ke dalam bentuk kode, serta penggabungan seluruh komponen menjadi *game* yang siap dimainkan.

b. *Black Box Testing*

Setelah *game* selesai dikembangkan, dilakukan pengujian *Black Box* untuk memastikan bahwa semua fitur dan fungsi dalam *game* bekerja sesuai harapan.

c. Validasi ahli

Setelah *game* dapat dimainkan, konten atau materi yang terdapat di dalamnya, yang didasarkan pada teori perfeksionisme, akan divalidasi oleh ahli. Apabila materi yang terdapat dalam *game* dinilai kurang, maka *game* akan dikembangkan kembali hingga berhasil memenuhi validasi ahli. Validasi oleh ahli dilakukan melalui wawancara serta pengisian lembar validasi dengan menggunakan instrumen LORI 1.5.

4. *Implementation (implementasi)*

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli, *game* siap untuk masuk ke fase implementasi yang hanya memiliki satu tahapan, yaitu uji coba pemain. Tahap uji coba pemain akan dilakukan pada target pemain yang telah diidentifikasi sebelumnya dalam tahap analisis pengguna menggunakan kuesioner.

5. *Evaluation (evaluasi)*

Dalam fase evaluasi, setelah didapatkan hasil kuesioner pada fase sebelumnya, maka hasil kuesioner akan dianalisis dalam tahap analisis hasil kuesioner dan akan dibuat kesimpulan dan laporan berdasarkan hasil analisis tersebut sebagai penutup dari penelitian.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok usia muda yang didefinisikan PBB memiliki rentang umur 15-24 tahun. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi dengan ketentuan jumlah batas minimal yang harus diambil oleh peneliti adalah sebanyak 30 sampel.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kelayakan *game* dan pemahaman pemain terhadap pesan atau materi yang ditentukan setelah bermain *game*. Dengan demikian terdapat dua instrumen yang akan diuraikan, yaitu instrumen validasi ahli media dan ahli materi dan instrumen kuesioner pemahaman pemain setelah bermain *game*. Kedua instrumen akan diuraikan sebagai berikut.

1. Instrumen Validasi Ahli

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 1.5 sebagai instrumen validasi ahli dengan *rating scale* sebagai pengukurannya. Terdapat sembilan kriteria yang dijadikan kriteria penilaian oleh LORI seperti yang dijelaskan dalam subbab 2.11. Sembilan kriteria tersebut dibagi menjadi lima untuk validasi ahli media dan empat untuk validasi ahli materi. Berikut adalah uraian kriteria yang digunakan.

a. Validasi Ahli Media

Kelima kriteria yang digunakan untuk validasi ahli media adalah *Presentation Design*, *Interaction Usability*, *Accessibility*, *Reusability*, dan *Standars Compliance*. Berikut adalah uraian kriteria-kriteria tersebut.

Tabel 3.1 Penilaian Ahli Media

Kriteria	Penilaian				
Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
Desain informasi (visual dan audio) dapat meningkatkan pembelajaran dan pemrosesan mental yang efisien (<i>Design of visual and auditory information for enhanced learning and efficient mental processing</i>).	1	2	3	4	5
Kemudahan Untuk Digunakan(<i>Interaction Usability</i>)					
Kemudahan navigasi (<i>Ease of Navigation</i>).	1	2	3	4	5
Antarmuka pengguna yang mudah dipelajari (<i>Predictability of The User Interface</i>).	1	2	3	4	5
Kualitas antarmuka fitur bantuan (<i>Quality of the Interface Help Features</i>).	1	2	3	4	5
Aksesibilitas (<i>Accesibility</i>)					

Kriteria	Penilaian				
Format dan desain dapat mengakomodasi pemain berkebutuhan khusus. (<i>Design of Controls and Presentation Formats to Accommodate Disabled and Mobile Learners</i>).	1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
Kemampuan untuk digunakan dalam beragam variasi pembelajaran dan dengan pemain dari latar belakang yang berbeda (<i>Ability to Use in Varying Learning Contexts and With Learners from Differing Backgrounds</i>).	1	2	3	4	5
Standar Kualitas (<i>Standards Compliance</i>)					
Sesuai standar dan spesifikasi internasional (<i>Adherence to International Standards and Specifications</i>).	1	2	3	4	5

b. Validasi Ahli Materi

Keempat kriteria yang digunakan untuk validasi ahli materi adalah *Content Quality*, *Learning Goal Alignment*, *Feedback and Adaptation*, dan *Motivation*. Berikut adalah uraian kriteria-kriteria tersebut.

Tabel 3.2 Penilaian Ahli Materi

Kriteria	Penilaian				
Kualitas Is/Materi (<i>Content Quality</i>)					
Kebenaran Materi (<i>Veracity</i>).	1	2	3	4	5
Ketepatan Materi (<i>Accuracy</i>).	1	2	3	4	5
Penyajian gagasan yang seimbang. (<i>Balanced presentation of ideas</i>).	1	2	3	4	5
Tingkat kedalaman materi sesuai (<i>Appropriate level of detail</i>).	1	2	3	4	5
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
Kejelasan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>).	1	2	3	4	5

Kriteria	Penilaian				
Kegiatan (<i>Activities</i>).	1	2	3	4	5
Penilaian (<i>Assessment</i>).	1	2	3	4	5
Sesuai dengan karakter pemain (<i>Learner Characteristics</i>).	1	2	3	4	5
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)					
Konten dan respon yang adaptif sesuai dengan model pemain atau input dari pemain. (<i>Adaptive Content or Feedback Driven by Differential Learner Input or Learner Modeling</i>).	1	2	3	4	5
Motivasi (<i>Motivation</i>)					
Kemampuan untuk memotivasi dan menarik perhatian dari pemain (<i>Ability to Motivate and Interest an Identified Population of Learners</i>).	1	2	3	4	5

2. Instrumen Kuesioner Pemahaman

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Evaluasi Heuristik Game sebagai instrumen kuesioner pemahaman dengan skala Likert sebagai pengukurannya, yang terdiri dari lima tingkat: 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS), 2 untuk Tidak Setuju (TS), 3 untuk Netral (N), 4 untuk Setuju (S), dan 5 untuk Sangat Setuju (SS). Evaluasi ini mencakup tiga komponen utama, di mana masing-masing komponen terdiri dari beberapa aspek yang dinilai berdasarkan kriteria yang telah dijelaskan dalam subbab 2.13. Berikut adalah uraian pertanyaan dari tiap aspek dalam masing-masing komponen yang digunakan.

Tabel 3.3 Penilaian *Usability*

Kode	Pernyataan	Penilaian				
GU1	Grafik dan audio dalam <i>game</i> ini mendukung <i>gameplay</i> dan cerita secara keseluruhan.	1	2	3	4	5
GU2	Informasi yang ditampilkan pada layar <i>game</i> sudah lengkap dan jelas.	1	2	3	4	5

Kode	Pernyataan	Penilaian				
GU3	Antarmuka <i>game</i> (UI) mudah digunakan di perangkat yang saya gunakan.	1	2	3	4	5
GU4	Navigasi di dalam <i>game</i> terasa konsisten dan mudah dipahami.	1	2	3	4	5
GU5	Saya merasa mudah mengingat fungsi tombol-tombol dalam <i>game</i> .	1	2	3	4	5
GU6	Kontrol dalam <i>game</i> ini fleksibel dan nyaman digunakan.	1	2	3	4	5
GU7	<i>Game</i> memberikan umpan balik yang jelas terhadap tindakan yang saya lakukan.	1	2	3	4	5
GU8	Terdapat konfirmasi sebelum saya melakukan tindakan penting.	1	2	3	4	5
GU9	<i>Game</i> ini meminimalkan kebutuhan saya untuk mengingat banyak hal saat bermain.	1	2	3	4	5
GU10	<i>Game</i> menyediakan bantuan atau petunjuk yang cukup untuk membantu saya memahami cara bermain.	1	2	3	4	5

Tabel 3.4 Penilaian *Gameplay*

Kode	Pernyataan	Penilaian				
GP1	Tujuan dalam <i>game</i> ini disampaikan dengan jelas.	1	2	3	4	5
GP2	Saya dapat melihat progres saya selama bermain <i>game</i> .	1	2	3	4	5
GP3	Hadiah dalam <i>game</i> terasa memotivasi saya untuk melanjutkan permainan.	1	2	3	4	5
GP4	Keputusan yang saya ambil memengaruhi perkembangan dalam <i>game</i> .	1	2	3	4	5

Kode	Pernyataan	Penilaian				
GP5	Tantangan, strategi, dan tempo permainan terasa seimbang.	1	2	3	4	5
GP6	Pengalaman pertama bermain <i>game</i> ini memberikan kesan yang baik.	1	2	3	4	5
GP7	Cerita dalam <i>game</i> mendukung <i>gameplay</i> dan terasa bermakna.	1	2	3	4	5
GP8	Tugas-tugas dalam <i>game</i> tidak terasa membosankan atau berulang.	1	2	3	4	5
GP9	Progres permainan dan akhir cerita <i>game</i> jelas.	1	2	3	4	5
GP10	Elemen-elemen dalam <i>game</i> , seperti alur, desain, dan aksi, terasa konsisten.	1	2	3	4	5

Tabel 3.5 Penilaian *Learning Content*

Kode	Pernyataan	Penilaian				
LC1	Saya memahami gaya bahasa dan cara penyampaian cerita/pesan dalam <i>game</i> .	1	2	3	4	5
LC2	<i>Game</i> menyediakan elemen pembelajaran yang relevan mengenai perfeksionisme.	1	2	3	4	5
LC3	Saya memahami dampak dari perfeksionisme yang berlebihan setelah menyelesaikan permainan.	1	2	3	4	5
LC3	Saya merenungkan dampak perfeksionisme yang terlalu berlebihan pada kehidupan nyata setelah menyelesaikan permainan.	1	2	3	4	5
LC4	Cerita/pesan yang disampaikan dalam <i>game</i> mudah dimengerti.	1	2	3	4	5

3.4 Teknik Analisis Data

Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk mengolah data yang telah dikumpulkan sehingga dapat memberikan informasi yang berguna dan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Teknik analisis data dapat digunakan untuk menjawab berbagai jenis pertanyaan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli ini menggunakan pengukuran *rating scale* yang terdiri dari skor 1 hingga 5, di mana skor 5 berarti sangat baik, skor 4 berarti baik, skor 3 berarti cukup, skor 2 berarti kurang dan skor 1 berarti sangat kurang. Perhitungan menggunakan *rating scale* menggunakan rumus yang dijelaskan dalam subbab 2.15. Selanjutnya hasil perhitungan diklasifikasikan berdasarkan tabel 2.6 yang ada pada subbab 2.15.

2. Analisis Data Instrumen Kuesioner Pemahaman

Instrumen kuesioner pemahaman ini menggunakan pengukuran *likert scale* yang terdiri dari skor 1 hingga 5, di mana skor 5 berarti sangat setuju, skor 4 berarti setuju, skor 3 berarti netral, skor 2 berarti tidak setuju, dan skor 1 berarti sangat tidak setuju. Penilaian dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari tiap aspek dalam tiap komponen yang dinilai. Selanjutnya hasil perhitungan diklasifikasikan berdasarkan tabel 2.5 yang ada pada subbab 2.14.