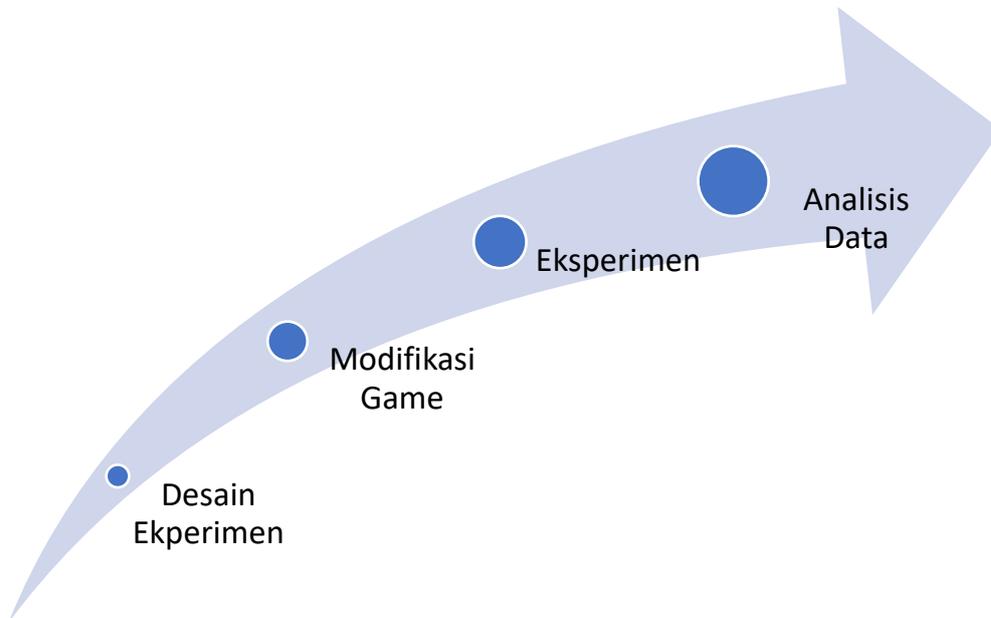


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian



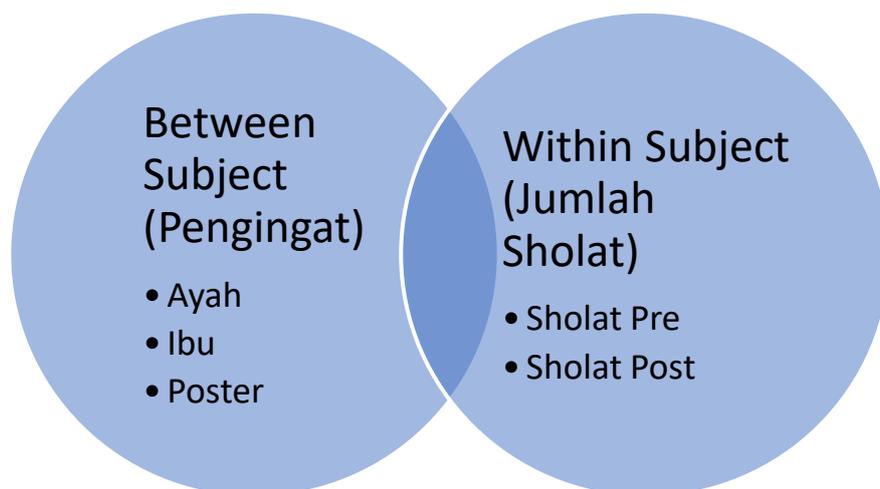
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Gambar 3.1 menunjukkan keseluruhan tahapan yang dilakukan selama proses penelitian. Penelitian akan diawali dengan tahapan desain eksperimen untuk menentukan bentuk eksperimen yang akan digunakan. Informasi lebih lengkap mengenai tahapan eksperimen dapat merujuk pada sub-bab 3.2. Tahapan yang kedua adalah tahap modifikasi *game* yang bertujuan untuk menyesuaikan *game* dengan kebutuhan eksperimen. Informasi lebih lengkap mengenai modifikasi *game* dapat merujuk pada sub-bab 4.1. Kemudian pada tahap eksperimen dilakukan investigasi terkait pengaruh *cue* terhadap perubahan pola bermain. Pola bermain yang diteliti dalam tahap eksperimen adalah terkait dengan seberapa sering responden melakukan sholat di dalam *game*. Informasi lebih lengkap mengenai tahap eksperimen dapat merujuk pada sub-bab 4.2. Pada tahap analisis data dilakukan analisis statistik menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* terhadap hasil eksperimen yang telah dilakukan. Informasi lebih lanjut mengenai tahap analisis data dapat merujuk pada sub-bab 4.3

3.2 Desain Eksperimen

Dalam penelitian ini *cue* diberikan sebanyak 1 kali untuk melihat perbedaan apabila *cue* diberikan saat permainan berlangsung. *Cue* diberikan pada pertengahan *game* dalam bentuk poster atau interaksi dengan ayah atau ibu yang berisi himbauan tentang pentingnya sholat kepada pemain.

Penelitian ini menggunakan metode 3 x 2 mixed design dengan satu faktor *between-subject* (peringat) dan satu faktor *within-subject* (jumlah sholat sebelum dan sesudah diingatkan)(gambar 3.2). Terdapat tiga jenis peringatan, yaitu ayah (karakter ayah mengingatkan responden untuk sholat), ibu ((karakter ibu mengingatkan karakter responden untuk sholat) dan poster (poster mengingatkan karakter responden untuk sholat). Pola bermain berdasarkan pada berapa kali responden melakukan sholat sepanjang *game*.



Gambar 3. 2 Relasi Antar Variabel