

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif dengan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi, atau variabel yang timbul di masyarakat berdasarkan apa yang terjadi di lapangan (Bungin, 2009, p. 36). Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan antar variabel, melainkan menggambarkan karakteristik dari objek penelitian secara sistematis dan objektif.

Penelitian deskriptif diartikan sebagai suatu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu fenomena atau peristiwa secara sistematis sesuai dengan apa adanya. Penelitian jenis ini umumnya digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini dan tidak diarahkan untuk pengujian hipotesis (Dantes, 2013, p. 51).

Melalui pendekatan ini, penelitian berusaha untuk memberikan Gambaran kuantitatif terhadap tingkat kualitas *newsgame* Indonesia, sebagaimana ditentukan melalui indikator-indikator terukur yang berasal dari parameter kualitas jurnalistik dan desain gim.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif, yaitu pendekatan sistematis untuk mengkaji konten komunikasi berdasarkan kategori tertentu yang dapat dikoding secara objektif. Analisis isi dipilih karena dapat menggambarkan kualitas jurnalistik dan desain dari produk *newsgame* melalui pengukuran indikator yang telah dirumuskan secara konseptual dan operasional.

Krippendorff (2019, p. 18) menjelaskan bahwa analisis isi adalah teknik ilmiah untuk membuat kesimpulan yang valid dan dapat direplikasi dari teks (atau materi bermakna lainnya) ke konteks penggunaannya. Teknik ini memungkinkan

temuan yang konsisten dan dapat diuji ulang, sehingga hasil penelitian tidak bergantung pada subjektivitas peneliti.

Sebagai metode yang terus berkembang sejak awal abad ke-20, analisis isi telah banyak digunakan dalam studi jurnalisme, media massa, dan komunikasi. Krippendorff (2019) mencatat bahwa metode ini mulai diakui secara luas sejak tahun 1920-an, khususnya saat diterapkan dalam studi propaganda selama Perang Dunia II. Perkembangan ini didorong oleh tumbuhnya metode penelitian empiris dalam ilmu sosial dan penggunaannya oleh ilmuwan lintas disiplin, termasuk psikologi dan komunikasi (p. 6–12).

Dalam penelitian ini, analisis isi digunakan untuk mengukur Tingkat kualitas jurnalistik dan desain gim pada 30 *newsgame* Indonesia yang masih dapat diakses dan dimainkan per Mei 2025. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, yang disusun berdasarkan indikator-indikator dari parameter kualitas oleh García-Ortega dan García-Avilés.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah produk *newsgame* yang dibuat dan dipublikasikan oleh media berbasis di Indonesia. Penelitian ini berfokus pada konten yang disajikan dalam *newsgame* tersebut, baik dari sisi kualitas jurnalistik maupun desain gim, sebagaimana dijabarkan dalam indikator-indikator penelitian. Populasi mencakup seluruh *newsgame* Indonesia yang masih dapat diakses dan dimainkan secara daring hingga bulan Mei 2025. Kriteria pemilihan meliputi:

1. merupakan produk *newsgame* yang diproduksi oleh media berbasis di Indonesia,
2. masih dapat diakses dan dimainkan saat proses pengumpulan data dilakukan, serta
3. mengandung elemen interaktif dan naratif yang memungkinkan penilaian berdasarkan parameter kualitas jurnalistik.

Penelitian ini menggunakan metode total sampling, yaitu teknik penarikan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.

Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan peneliti ingin mengurangi kesalahan sekecil mungkin dalam pengukuran (Hardani, et al., 2020, p. 369). Berdasarkan hasil penelusuran dan verifikasi, ditemukan sebanyak 30 judul *newsgame* Indonesia yang memenuhi kriteria dan dijadikan sebagai sampel utama.

Dalam konteks penelitian ini, unit analisis merujuk pada indikator-indikator yang terkandung dalam masing-masing *newsgame*, seperti narasi, desain visual, struktur gim, dan prinsip jurnalistik. Unit analisis merupakan bagian spesifik dari isi media yang digunakan untuk menyimpulkan karakter kontennya. Unit tersebut harus dapat dibedakan satu sama lain dan menjadi dasar pencatatan sistematis oleh peneliti (Eriyanto, 2011, p. 60).

Sebagai bagian dari uji keandalan instrumen, sebanyak 3 judul *newsgame* dipilih secara acak untuk digunakan dalam proses uji reliabilitas antar *coder*. Pemilihan ini dilakukan berdasarkan proporsi 10% dari populasi, sebagaimana disarankan dalam penelitian yang menggunakan teknik analisis isi.

Tabel 3.1 Daftar *Newsgame* Indonesia per Mei 2025

Judul	Tahun Terbit	Media	Tautan
Apakah Anda Mengetahui Sejarah ini?	2017	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/hut-72-republik-indonesia/
Nostalgia Lomba Agustusan	2021	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/yuk-meriahkan-lomba-kemerdekaan-17-agustus/
Misi Menuju Kota Tua Jakarta	2022	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/cek-biaya-transportasi-umum-jakarta/

Gelora Jazz yang Tak Lekang oleh Zaman	2022	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/musik-jazz-sebuah-genre-dengan-ciri-khas/
Video Interaktif Menjadi Jurnalis Kompas	2022	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/video-interaktif-menjadi-jurnalis-kompas/
Yuk, Mainkan Gim Permainan Tradisional	2023	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/permainan-populer-anak-indonesia/
Apa yang Anda lakukan saat Terjadi Gempa?	2023	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/siap-siaga-hadapi-bencana-gempa/
Jejak Kuliner Nusantara Presiden Soekarno	2023	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/masakan-nusantara-kemerdekaan/
Permainan Cabang Olahraga Asian Games	2023	Kompas.id	https://interaktif.kompas.id/baca/mainkan-gim-sambut-asian-games/
Nyawa di Ujung Regu Tembak	2017	Tempo.co	https://interaktif.tempo.co/proyek/kisah-di-balik-terali-besi/game/index.html

Kafe Palmerah	2018	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/edisi-khusus-kopi/kafe-palmerah/index.html
Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar	2019	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/cairkan-dana-kartu-indonesia-pintar/index.html
Lika Liku Polisi Mengungkap Perkara	2022	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/liku-polisi-mengungkap-perkara/
Apakah Kependidikan, Singkatan di Kepolisian?	2023	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/kependidikan-polisi/
Vaksin Hox	2024	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/vaksin-hox/
Pemilu 2024: Siapa Bilang Apa?	2024	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/siapa-bilang-apa/
Seberapa Aman Data Digital Anda?	2024	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/anti-jebakan-batman/
Detektif Deepfake	2025	Tempo.co	https://interaktif.tempco.co/proyek/detektif-deepfake/

20 Tahun Reformasi: Kita Kecewa, tapi Tetap Bersandar pada Harapan	2018	Tirto.id	https://tirto.id/reformasi-mei-1998-apa-yang-terjadi-20-tahun-lalu-cKJQ
Pengurangan kantong kresek 'tak cukup' atasi masalah sampah plastik Jakarta	2019	BBC Indonesia	https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-46806704
VIRION 3: Petualangan Teks Mencari Vaksin Covid-19	2020	Kompas.com	https://vik.kompas.com/viruscorona-3/#
VIRION: Guru Avan	2021	Kompas.com	https://vik.kompas.com/virion-guru-avan/
Liberica Coffee	2022	Kompas.com	https://vik.kompas.com/kopi-liberika/
Sehari Menjadi Ikan Raksasa Mola	2023	Kompas.com	https://vik.kompas.com/sehari-menjadi-ikan-raksasa-mola/
Menjadi Indonesia, Menjadi Krayan	2023	Kompas.com	https://vik.kompas.com/krayan/
Gali Fakta	2021	Cekfakta.com	https://literata.id/game/

Nitijana: Tangkal Hoaks dengan Cek Fakta	2021	Liputan 6	https://nitijana-865c25.netlify.app/
Menguliti Oligarki Batubara Indonesia	2022	projectmultatuli .org	https://projectmultatuli.org/menguliti-oligarki-batubara-indonesia/
The Police Game: Strategi Polisi Menangani Peristiwa Besar di Indonesia	2023	projectmultatuli .org	https://projectmultatuli.org/the-police-game-strategi-polisi-menangani-peristiwa-besar-di-indonesia/
Pangan versus Energi: Makan atau Dimakan	2023	Katadata.co.id	https://green.katadata.co.id/newsgame/makan-atau-dimakan

3.4 Operasionalisasi Variabel

Setelah 30 judul *newsgame* berhasil dikumpulkan, masing-masing konten dianalisis menggunakan lembar observasi yang berisi indikator kualitas jurnalistik dan desain gim. Observasi dilakukan dengan cara memainkan langsung *newsgame* yang bersangkutan dan mencatat temuan berdasarkan skala dikotomis (0 = tidak terpenuhi, 1 = terpenuhi) pada setiap indikator. Skala ini merujuk pada prinsip Skala Guttman, yakni skala kumulatif yang digunakan untuk memperoleh jawaban yang tegas dan konsisten melalui dua kategori yang jelas seperti ya dan tidak atau benar dan salah (Unaradjan, 2013, p. 151-152).

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel

Dimensi	Subdimensi	Indikator	Item	Skala
<i>Journalistic Quality</i>	<i>Formal Parameters</i>	<i>Production</i>	Apakah pengolahan gambar, grafik, dan suara dipresentasikan secara profesional?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Style</i>	Apakah <i>newsgame</i> memiliki daya tarik secara visual dan estetika?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Innovation</i>	Apakah <i>newsgame</i> memperkenalkan format penyampaian berita yang baru dan unik?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Navigation</i>	Apakah pengguna dapat menjelajahi konten dan tingkatan atau bagian dalam <i>newsgame</i> dengan lancar?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Multimedia</i>	Apakah <i>newsgame</i> mengintegrasikan berbagai format media seperti video, teks, grafik, dan fotografi?	0 = Tidak 1 = Ya

		<i>Adaptive</i>	Apakah <i>newsgame</i> memiliki desain yang juga disesuaikan untuk perangkat seluler?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Interaction</i>	Apakah <i>newsgame</i> mendorong keterlibatan aktif pengguna?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Understandability</i>	Apakah <i>newsgame</i> memiliki struktur yang mudah dipahami?	0 = Tidak 1 = Ya
	<i>Content Parameters</i>	<i>Focus</i>	Apakah isu yang diangkat <i>newsgame</i> jelas?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Narration</i>	Apakah cerita <i>newsgame</i> jelas dan koheren?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Impartiality</i>	Apakah <i>newsgame</i> memperhatikan keseimbangan dan keadilan dalam penyampaian informasi?	0 = Tidak 1 = Ya

		<i>Relevance</i>	Apakah informasi serta implikasi yang disampaikan signifikan terhadap keputusan publik?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Connection</i>	Apakah <i>newsgame</i> menjangkau minat dan kepentingan audiens?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Ethics</i>	Apakah <i>newsgame</i> patuh pada kebenaran dan penghargaan martabat manusia?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Writing</i>	Apakah penulisan dalam <i>newsgame</i> tepat dan jelas?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Use of Sources</i>	Apakah <i>newsgame</i> menggunakan sumber yang orisinal dan terverifikasi?	0 = Tidak 1 = Ya
<i>Quality of Game Design</i>	<i>Quality of Use</i>	<i>Satisfaction</i>	Apakah <i>newsgame</i> memenuhi harapan dan tujuan pengguna pada akhir permainan?	0 = Tidak 1 = Ya

		<i>Learning</i>	Apakah <i>newsgame</i> memberikan pembelajaran mekanisme permainan atau pengetahuan atas isu yang dibahas dalam <i>newsgame</i> ?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Effectiveness</i>	Apakah <i>newsgame</i> dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menghibur?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Immersion</i>	Apakah <i>newsgame</i> menimbulkan keterlibatan dan perasaan hadir dalam cerita bagi pemain?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Motivation</i>	Apakah <i>newsgame</i> dapat menjaga minat pemain hingga akhir?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Emotion</i>	Apakah <i>newsgame</i> menimbulkan respon emosional baik positif maupun negatif?	0 = Tidak 1 = Ya

		<i>Socialization</i>	Apakah <i>newsgame</i> mempunyai fitur berbagi hasil atau pengalaman?	0 = Tidak 1 = Ya
	<i>Architecture and Design</i>	<i>Clear Objective</i>	Apakah tujuan <i>newsgame</i> jelas sejak awal?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Complex Narrative Architecture</i>	Apakah alur cerita dalam <i>newsgame</i> bercabang atau mempunyai hasil yang beragam?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Help Elements</i>	Apakah <i>newsgame</i> memiliki panduan?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Consistent Narrative Evolution</i>	Apakah progres cerita dalam <i>newsgame</i> sesuai dengan keputusan pengguna selama bermain?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Difficulty of the Game</i>	Apakah pengguna merasakan tingkat kesulitan yang	0 = Tidak 1 = Ya

			bertahap selama bermain?	
		<i>Feedback Elements</i>	Apakah <i>newsgame</i> memberi umpan balik dalam bentuk indikasi kemajuan atau hasil?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Intuitive Controls</i>	Apakah pengguna dapat berinteraksi dengan konten secara alami?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>External Rewards</i>	Apakah <i>newsgame</i> mengimplemen- tasikan fitur poin/skor, lencana, atau bentuk insentif lainnya?	0 = Tidak 1 = Ya
		<i>Consistent Interface Design</i>	Apakah elemen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak disusun secara konsisten?	0 = Tidak 1 = Ya

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi terhadap isi konten dari produk *newsgame* Indonesia yang memenuhi kriteria penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri dan mengakses langsung *newsgame* Indonesia yang masih dapat dimainkan, kemudian mengamati

kontennya menggunakan instrumen observasi berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

Proses penentuan anggota populasi dilakukan menggunakan penelusuran daring melalui mesin pencari Google dengan memasukkan berbagai kata kunci seperti “berita interaktif”, “*newsgame* Indonesia”, dan “*news game* Indonesia”. Kata kunci dibuat sevariatif mungkin untuk menghindari kemungkinan hasil pencarian yang terbatas atau tidak tercakup. Dalam proses pencarian konten berbasis daring, peneliti sebaiknya menggunakan kata kunci sebanyak dan sevariatif mungkin untuk menghindari kemungkinan hasil pencarian yang tidak dicakup (Eriyanto, 2011, p. 170).

Selain itu, peneliti juga mengakses secara langsung halaman khusus milik media-media besar yang memproduksi konten interaktif, seperti VIK (Visual Interaktif Kompas) dari Kompas.com, Tutar *Visual* dari Kompas.id, serta halaman Interaktif dari Tempo.co. Pendekatan ini dilakukan untuk menjangkau konten yang mungkin tidak terindeks optimal oleh mesin pencari.

Sebagai langkah verifikasi tambahan, peneliti juga merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas *newsgame* di Indonesia. Metode ini memungkinkan ditemukannya beberapa judul *newsgame* yang tidak muncul dalam hasil pencarian daring, tetapi tercatat dalam dokumen ilmiah dan masih dapat diakses.

3.6 Teknik Pengukuran Data

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator dari parameter kualitas jurnalistik dan desain gim. Agar instrumen ini dapat digunakan secara andal, dilakukan pengujian reliabilitas antar *coder*.

Uji reliabilitas dilakukan dengan melibatkan tiga *coder* yang memiliki latar belakang jurnalistik dan telah mendapatkan pembekalan teknis mengenai penggunaan instrumen. Peneliti sebagai *coder* pertama dibantu oleh dua *coder* tambahan. Khenny Gracia merupakan lulusan program studi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara (UMN) angkatan 2019. Ia memiliki pengalaman profesional

sebagai penulis di PT. Merah Putih Media melalui kanal kamibijak.com, sebuah media disabilitas pertama di Indonesia. Khenny Gracia berperan sebagai *coder* kedua untuk uji reliabilitas. Viola Jovita merupakan mahasiswa aktif program studi Jurnalistik di UMN. Ia telah memiliki pengalaman dalam menulis artikel jurnalistik dan mengikuti kegiatan produksi konten berbasis jurnalistik.

Sebelum *coding* dilakukan, ketiga *coder* mengikuti sesi pembekalan untuk memahami indikator-indikator dalam lembar observasi. Tujuannya Adalah untuk memastikan keseragaman dalam proses penilaian dan menghindari subjektivitas.

Uji reliabilitas dilakukan dengan mengambil 10% dari total sampel, yaitu tiga judul *newsgame* yang dipilih secara acak. Hasil *coding* dari ketiga *coder* kemudian dibandingkan untuk mengukur tingkat kesamaan dalam pemberian skor terhadap setiap indikator.

Penghitungan reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Holsti untuk tiga *coder*, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$CR = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

Keterangan:

CR = Coefficient Reliability

M = Jumlah *coding* yang disetujui semua *coder*

N1 = Jumlah *coding* dari *coder* pertama

N2 = Jumlah *coding* dari *coder* kedua

N3 = Jumlah *coding* dari *coder* ketiga

Menurut Eriyanto (2011, p. 290), rumus Holsti adalah uji reliabilitas antar-*coder* yang banyak digunakan, dengan angka minimum reliabilitas yang dapat ditoleransi adalah 0,70 atau 70%. Apabila hasilnya di bawah nilai tersebut, maka indikator dianggap tidak reliabel dan tidak digunakan dalam analisis lanjutan.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh nilai CR sebesar 1.00 atau 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga *coder* memberikan penilaian yang konsisten dan seragam terhadap ketiga *newsgame*, sehingga seluruh indikator dalam instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam proses analisis isi.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Rumus Reliabilitas Antar Coder	Hasil Reliabilitas Antar Coder
<i>Production</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Style</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Innovation</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Navigation</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Multimedia</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Adaptive</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Interaction</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Understandability</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Focus</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Narration</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Impartiality</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Relevance</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Connection</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1
<i>Ethics</i>	$3(3)/(3+3+3)$	1

<i>Writing</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Use of Sources</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Satisfaction</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Learning</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Effectiveness</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Immersion</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Motivation</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Emotion</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Socialization</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Clear Objective</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Complex Narrative Architecture</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Help Elements</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Consistent Narrative Evolution</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Difficulty of the Game</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Feedback Elements</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Intuitive Controls</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>External Rewards</i>	3(3)/(3+3+3)	1
<i>Consistent Interface Design</i>	3(3)/(3+3+3)	1

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis isi kuantitatif terhadap 30 judul *newsgame* Indonesia. Analisis dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas jurnalistik dan desain gim dari setiap unit, berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

Untuk memperoleh hasil analisis *newsgame* Indonesia secara makro maupun mikro, analisis dilakukan melalui empat lapisan penilaian:

- Kualitas *newsgame* Indonesia secara keseluruhan
- Kualitas *newsgame* Indonesia berdasarkan dimensi kualitas jurnalistik
- Kualitas *newsgame* Indonesia berdasarkan dimensi kualitas desain gim
- Kualitas *newsgame* dari masing-masing media di Indonesia
- Kualitas *newsgame* dari masing-masing media berdasarkan dimensi kualitas jurnalistik
- Kualitas *newsgame* dari masing-masing media berdasarkan dimensi kualitas desain gim

Penilaian terhadap kualitas dilakukan menggunakan pendekatan Skala Likert dengan lima kategori klasifikasi, yaitu: Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menilai item pada skala lima hingga tujuh poin tergantung pada jumlah perjanjian atau ketidaksepakatan terhadap objek yang diteliti. Skala Likert terdiri dari serangkaian pernyataan mengenai sikap terhadap objek, di mana setiap pernyataan memiliki lima poin dari *Agree* hingga *Disagree*. Masing-masing skor item dijumlahkan untuk menghasilkan skor total (Hardani, et al., 2020, p. 390).

Untuk menentukan rentang skor bagi tiap kategori tersebut, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Range per kategori} = \frac{\text{Jumlah skor tertinggi}}{\text{Kategori penilaian}}$$

Karena jumlah indikator berbeda-beda untuk tiap dimensi dan total keseluruhan, maka perhitungan rentang kategori dilakukan secara terpisah untuk setiap unit penilaian, yaitu:

- Total indikator keseluruhan dengan 32 indikator.
- Dimensi kualitas jurnalistik dengan 16 indikator.
- Dimensi kualitas desain gim dengan 16 indikator.

Tabel berikut menunjukkan rentang skor yang digunakan untuk mengklasifikasikan kualitas berdasarkan masing-masing unit penilaian:

Tabel 3.4 Kategori Penilaian

Range per Kategori Penilaian	Kategori Penilaian				
	Sangat Tinggi	Tinggi	Sedang	Rendah	Sangat Rendah
<i>Newsgame Quality</i> $32/5 = 6,4$	32-25,6	25,5-19,2	19,1-12,8	12,7-6,4	6,3-0
Dimensi Kualitas Jurnalistik $16/5 = 3,2$	16-12,8	12,7-9,6	9,5-6,4	6,3-3,2	3,1-0
Dimensi Kualitas Desain Gim $16/5 = 3,2$	16-12,8	12,7-9,6	9,5-6,4	6,3-3,2	3,1-0

Skor akhir dari setiap unit penilaian ditentukan menggunakan rumus rata-rata berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Indikator Terpenuhi}}{\text{Jumlah Populasi}}$$

Rata-rata skor tersebut kemudian dicocokkan dengan tabel rentang klasifikasi untuk menentukan kategori kualitasnya.