

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian: Kualitatif

Dalam penelitian yang berjudul Internalisasi Nilai-nilai Islam Melalui Interaksi Positif Bermain Game Online Pada Kegiatan Ustaz Abi Azkacia dan Implikasinya Terhadap Metode Pembelajaran PAI, peneliti akan menggunakan desain penelitian kualitatif. Desain penelitian ini dipilih karena penelitian ini memerlukan proses dan pengukuran yang dilakukan secara subjektif (N. Harahap, 2020). Selain itu, tujuan menggunakan desain penelitian kualitatif adalah untuk memahami kasus tentang apa yang sedang dialami subjek penelitian contohnya perilaku, persepsi, motivasi dan perilaku dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk lisan maupun kata-kata dan memperhatikan konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan beberapa metode alamiah (Moleong, 2017).

Fokus utama dalam penelitian yang menggunakan pendekatan ini yaitu untuk menjelaskan maupun mendeskripsikan objek penelitian baik itu berupa tragedi, kasus atau keadaan sosial yang terdapat di lapangan. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif di mana penelitian ini memanfaatkan data yang bersifat kualitatif serta kemudian dijabarkan secara deskriptif.

3.1.2 Metode Penelitian: Studi Kasus

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena dalam penelitian ini terdapat suatu peristiwa dalam suatu kelompok atau komunitas yang unik, di mana peneliti ingin memperoleh pengetahuan mendalam mengenai suatu peristiwa tersebut baik itu dengan menemukan makna-makna maupun dengan menyelidiki prosesnya (Tarsan et al., 2021). Adapun studi kasus dalam penelitian ini adalah sebuah kegiatan seorang konten kreator atau *influencer* bernama Abi Azkacia di mana beliau bermain game berjudul *Mobile Legends: Bang Bang* sambil menanamkan nilai-nilai Islam kepada penontonnya.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, peneliti telah membuat langkah-langkah desain studi kasus sebagai berikut.

Abdul Kharis, 2024

INTERNALISASI NILAI-NILAI ISLAM MELALUI INTERAKSI POSITIF BERMAIN GAME ONLINE PADA KEGIATAN USTAZ ABI AZKACIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PAI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.1.2.1 Mengidentifikasi dan Mendefinisikan Kasus

Peneliti mengidentifikasi fokus dari studi dan mendefinisikan masalah penelitian yang jelas serta menjelaskan konteks dan latar belakang dari kasus yang akan diteliti.

3.1.2.2 Meninjau Literatur

Peneliti melakukan peninjauan terhadap literatur yang relevan untuk memahami teori-teori dan temuan-temuan sebelumnya yang terkait dengan kasus yang diteliti serta mengidentifikasi kesenjangan dalam literatur.

3.1.2.3 Desain Penelitian

Peneliti memilih jenis studi kasus yang akan digunakan, menentukan pertanyaan penelitian yang spesifik, dan memilih metode pengumpulan data yang sesuai.

3.1.2.4 Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data berdasarkan metode yang telah dipilih seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen, dan mendokumentasikan data tersebut dengan detail.

3.1.2.5 Analisis Data

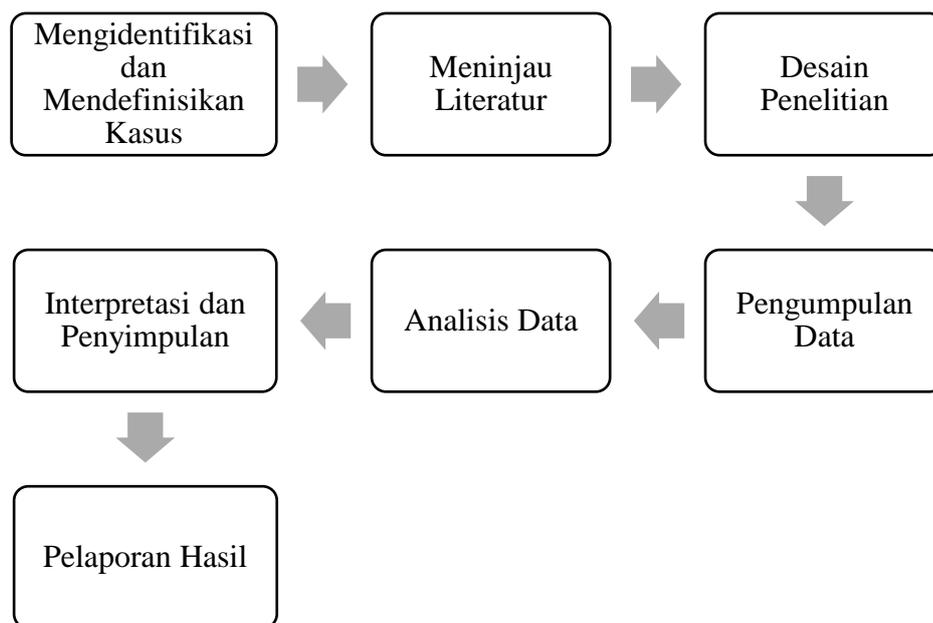
Data yang telah dikumpulkan kemudian dikodekan dan dikategorikan, diidentifikasi tema atau pola yang muncul, dan menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas data.

3.1.2.6 Interpretasi dan Penyimpulan

Peneliti menginterpretasikan temuan dalam konteks teori dan literatur yang ada, serta membuat kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian.

3.1.2.7 Pelaporan Hasil

Peneliti menulis laporan penelitian yang komprehensif, termasuk diskusi mengenai implikasi temuan, keterbatasan studi, dan saran untuk penelitian lebih lanjut.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah desain studi kasus

Sumber : Fadli (2021)

3.2 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini perlu dijelaskan beberapa definisi operasional berikut.

3.2.1 Internalisasi nilai-nilai Islam

Internalisasi nilai-nilai Islam yang di maksud di dalam penelitian ini adalah penanaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai Islam yang ada pada kegiatan Abi Azkacia sehingga nilai-nilai tersebut dapat diyakini, tertanam, dan diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.2 Game online

Game online yang di maksud dalam penelitian ini adalah game dari *Moonton* bergenre *Multiplayer of Battle Arena (MOBA)* berjudul *Mobile Legends: Bang Bang* yang rilis pada tahun 2016 lalu.

3.2.3 Ustaz Abi Azkacia

Ustaz Abi Azkacia yang di maksud di dalam penelitian ini adalah seorang konten kreator atau *influencer* dengan nama asli Muhamad Tedy Purba di mana beliau sering membuat konten bermain *game* sambil menyiarkan nilai-nilai Islam. Sampai saat ini Ustaz Abi Azkacia ini memiliki tercatat memiliki lebih dari 130 ribu pengikut di instagram, lebih dari 900 ribu di TikTok, dan lebih dari 130 ribu

Abdul Kharis, 2024

INTERNALISASI NILAI-NILAI ISLAM MELALUI INTERAKSI POSITIF BERMAIN GAME ONLINE PADA KEGIATAN USTAZ ABI AZKACIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PAI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengikut di *YouTube*. Adapun *username* di sosial medianya adalah @abiazkakia untuk *Instagram* dan *Youtube*, serta @abiazkakiaa untuk *TikTok*.

3.2.4 Metode pembelajaran PAI

Metode pembelajaran PAI yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah cara pendidik dalam menyampaikan materi atau pesan agar materi pembelajaran bisa tertanam kepada peserta didik secara efektif dan efisien.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah konten kreator sekaligus *influencer* yang berdakwah sambil bermain *game online* yaitu Ustaz Abi Azkacia, selain itu sebanyak 10 *follower* atau pengikut sosial media Ustaz Abi Azkacia juga akan menjadi partisipan. Sedangkan untuk penelitian ini akan dilakukan di dalam *livestream game*, pengamatan pada kolom komentar, serta *zoom meeting*. Partisipan dan tempat pemilihan dipilih karena sesuai dengan judul penelitian mengenai internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online*.

3.4 Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan atau observasi, wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian kualitatif ini yaitu peneliti itu sendiri di mana peneliti sendiri akan yang mengumpulkan data. Peneliti akan bertanya langsung, mendengar, dan mengambil pendapat dari narasumber (Afrizal, 2016).

Adapun tahapan teknis pengumpulan dalam penelitian ini di antaranya adalah

3.4.1 Observasi

Observasi dipilih karena memungkinkan peneliti melihat secara langsung dan nyata kegiatan yang dilakukan Ustaz Abi Azkacia. Observasi memungkinkan peneliti untuk merekam langsung perilaku dan interaksi siswa dalam kegiatan ustaz Abi Azkacia. Peneliti juga dapat mengamati interaksi peserta didik secara alami atau tanpa rekayasa. Peneliti juga dapat melihat data secara empiris dan detail mengenai proses kegiatan internalisasi.

Jenis observasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipatif. Ini dikarenakan peneliti tidak ingin terlibat langsung dalam kegiatan sehingga dan peneliti ingin menjaga jarak serta mengurangi pengaruh dalam

Abdul Kharis, 2024

kegiatan yang sedang diamati. Ini juga bisa membuat peneliti dalam memperoleh informasi yang leluasa (Soraya & Sukmawati, 2023).

Data yang diobservasi adalah nilai-nilai keIslaman yang muncul, interaksi dan respon penonton terhadap ustaz Abi Azkacia, langkah-langkah kegiatan, pendekatan metode yang digunakan.

Cara mengumpulkan data adalah dengan mengunjungi dan mengamati platform *livestream* Abi Azkacia ketika sedang melakukan siaran langsung, kemudian peneliti mengamati, menyaksikan, dan mencatat poin poin penting yang ada pada kegiatan secara rinci dan sistematis.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dipilih dalam penelitian ini karena dengan wawancara peneliti bisa mendalami informasi yang tidak bisa didapat menggunakan teknik observasi. Peneliti bisa mendalami pengalaman, persepsi, serta pandangan dari narasumber. Dengan wawancara peneliti bisa mengetahui latar belakang narasumber seperti motivasi dan lainnya. Selain itu, dengan wawancara peneliti bisa memperdalam dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari observasi.

Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur karena peneliti ingin mendapatkan data yang lebih luas, detail, dan tidak terbatas dengan menyesuaikan pertanyaan dengan kondisi dan situasi yang ditemukan saat wawancara berlangsung (Sando, 2023).

Data yang diambil melalui wawancara berupa nilai-nilai Islam yang disampaikan, latar belakang dan motivasi narasumber, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi kegiatan, media, metode, strategi, faktor yang mempengaruhi kegiatan, pengaruh kegiatan terhadap metode pembelajaran, inovasi pembelajaran, efektivitas kegiatan. Adapun data yang diambil terhadap *follower* seperti motivasi *follower*, pengalaman *follower*, interaksi dan keterlibatan *follower*, persepsi *follower*, pemahaman terhadap nilai-nilai Islam, penerapan nilai, efektivitas media, *feedback follower*, pengaruh kegiatan terhadap metode pembelajaran, inovasi pembelajaran, efektivitas kegiatan.

Data dikumpulkan dengan cara melakukan pertemuan daring melalui *zoom meeting* atau *video call* bersama Abi Azkacia dan pengikutnya di mana sebelumnya mengadakan perjanjian terlebih dahulu, kemudian di dalam pertemuan daring

peneliti akan mengumpulkan data dengan menanyakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

3.4.3 Angket terbuka

Teknik angket dipilih karena peneliti ingin memperoleh data berupa gambaran umum dari responden dalam waktu yang relatif singkat, Dengan teknik angket akan memberikan fleksibilitas dalam mengumpulkan berbagai data. Selain itu, pertanyaan dapat dirancang dalam mengumpulkan data seperti data demografi, persepsi, sikap, serta pengalaman.

Angket terbuka dipilih di dalam penelitian ini karena peneliti ingin memperoleh jawaban responden seluas luasnya dengan memberikan kebebasan mereka dalam menjawab pertanyaan tanpa ada batasan (Assyauqi, 2020).

Data yang dicari di angket terbuka adalah data demografi, Adapun data yang diambil terhadap *follower* seperti motivasi *follower*, pengalaman *follower*, interaksi dan keterlibatan *follower*, persepsi *follower*, pemahaman terhadap nilai-nilai Islam, penerapan nilai, efektivitas media, *feedback follower*, pengaruh kegiatan terhadap metode pembelajaran, inovasi pembelajaran, efektivitas kegiatan.

Cara mengumpulkan data adalah dengan menyebarkan angket *google form* kepada *follower* Ustaz Abi Azkacia. Angket bisa disebar dengan meminta bantuan kepada *follower* baik itu melalui *live chat*, komentar, pesan langsung, maupun meminta bantuan kepada Ustaz Abi Azkacia pada saat *live* berlangsung. Peneliti menargetkan 10 responden dalam penelitian ini. Adapun di akhir angket akan ada pertanyaan kesediaan responden untuk dilakukan wawancara lebih lanjut. 1 atau 2 responden yang berkenan untuk dilakukan wawancara lebih lanjut akan diminta menuliskan nomor HP untuk dihubungi di kemudian hari.

3.4.4 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipilih karena dokumen dapat digunakan untuk memastikan, memperjelas, dan memverifikasi data-data sebelumnya. Dengan teknik dokumentasi, informasi akan mudah didapat karena telah tersedia dan juga dapat diakses dengan mudah dibandingkan dengan mengumpulkan data primer (Salsabila et al., 2022).

Data yang dicari adalah beberapa dokumen yang menggambarkan fitur, misi, dan alur konten *game* yang dipakai di dalam kegiatan Ustaz Abi Azkacia.

Cara mengumpulkan data adalah dengan mencari artikel yang berkaitan dengan game dan/atau mengunjungi situs game terkait untuk mengetahui data yang berkaitan dengan *game online* tersebut.

3.5 Uji Keabsahan Data

3.5.1 Triangulasi Data

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik gabungan yaitu observasi non-partisipatif, wawancara semi terstruktur, angket terbuka, dan dokumentasi. Sugiyono menyatakan bahwa jika di dalam suatu penelitian terdapat beberapa teknik pengumpulan data maka itu disebut sebagai triangulasi data atau menggabungkan beberapa teknik dalam mengumpulkan data. Peneliti memilih uji keabsahan data berupa triangulasi data karena dengan triangulasi peneliti dapat mengecek data dari berbagai waktu, berbagai sumber, dan berbagai teknik. Jika Triangulasi digunakan maka uji kredibilitas data dalam penelitian juga akan sekaligus ikut dilakukan dengan cara melakukan cek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber (Sugiyono, 2013).

3.5.1 Member Check

Peneliti juga melakukan member check untuk memastikan data yang dianalisis lebih valid. Member check dilakukan untuk mengetahui data transkrip hasil wawancara sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh narasumber. Apabila transkrip wawancara disepakati oleh narasumber, berarti data tersebut dapat dikatakan valid. Lalu, jika terdapat data yang tidak disepakati oleh narasumber, maka peneliti perlu untuk berdiskusi dengan narasumber secara lebih lanjut. Jika transkrip wawancara tersebut telah dinyatakan telah valid, maka peneliti akan membuat surat pernyataan berupa member check untuk memastikan bahwa transkrip tersebut telah disetujui oleh narasumber (Sugiyono, 2013).

3.6 Analisis Data

Setelah semua data dikumpulkan, peneliti akan menganalisis menggunakan analisis data dari Huberman dan Miles. Peneliti memilih analisis data dari Huberman dan Miles karena teknik analisis ini efektif dalam penelitian kualitatif dengan data yang kompleks dan beragam. Selain itu, teknik analisis ini dilakukan secara interaktif dan dilakukan terus menerus sampai selesai dengan tanda bahwa

data telah jenuh (Sugiyono, 2013). Adapun tahapan dalam analisis data Huberman dan Miles adalah dengan cara menggunakan langkah-langkah berikut.

3.6.1 Reduksi Data (*Reduction Data*)

Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memisahkan data yang penting dan tidak, memfokuskan pada data yang penting, lalu kemudian dicari tema serta polanya. Selain itu, data yang asing, belum berpola, dan tidak dikenal akan peneliti perhatikan dalam reduksi data (Sugiyono, 2013).

Reduksi data ditujukan untuk mencari gambaran yang jelas mengenai tindakan peneliti selanjutnya. Reduksi data juga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya apabila dibutuhkan (Sugiyono, 2013). Adapun pengkodean yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Koding Reduksi Data

No.	Rumusan Masalah	Aspek yang Diteliti	Kode
1	Nilai-nilai Islam yang diinternalisasikan melalui <i>game online</i>	Nilai Islam yang ditanamkan	R1.1
		Nilai Islam yang sering muncul di dalam kegiatan	R1.2
2	Proses internalisasi nilai-nilai Islam melalui <i>game online</i> yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia	Motivasi	R2.1
		Perencanaan	R2.2
		Pelaksanaan	R2.3
		Evaluasi kegiatan	R2.4
		Metode yang digunakan	R2.5
		Peralatan yang digunakan	R2.6
		Strategi internalisasi	R2.7
		Interaksi dengan <i>follower</i>	R2.8
		Pengalaman dan persepsi <i>follower</i>	R2.9
		Faktor-faktor yang mempengaruhi	R2.10
		Tantangan kegiatan	R2.11
3	Hasil internalisasi nilai-nilai Islam melalui <i>game online</i> yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia	Pemahaman <i>follower</i>	R3.1
		Perubahan perilaku	R3.2
		<i>Feedback</i> followers	R3.3

Abdul Kharis, 2024

INTERNALISASI NILAI-NILAI ISLAM MELALUI INTERAKSI POSITIF BERMAIN GAME ONLINE PADA KEGIATAN USTAZ ABI AZKACIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PAI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	Implikasi internalisasi nilai-nilai Islam melalui <i>game online</i> yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia terhadap metode pembelajaran PAI	Pengaruh terhadap metode pembelajaran	R4.1
		Inovasi pembelajaran	R4.2
		Efektivitas kegiatan	R4.3

3.6.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang telah direduksi akan diubah menjadi informasi yang menggambarkan kesimpulan sehingga data itu bisa dipahami serta bisa menentukan tindakan peneliti selanjutnya (Sutikno & Hadisaputra, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti memilih untuk melakukan penyajian dengan bentuk teks naratif. Ini dikarenakan data yang dikumpulkan bersifat kualitatif dan sangat kompleks (Sugiyono, 2013).

Untuk mempermudah peneliti menyajikan data maka dibuat kodifikasi data yang terkumpul sesuai kategorinya.

Tabel 3. 2 Koding Teknik: Wawancara, Angket, Dokumentasi, dan Studi Dokumen

No	Jenis Teknik	Kode Data
1	Wawancara	W
2	Angket Terbuka	A
3	Observasi	O
4	Studi Dokumentasi	D

Tabel 3. 3 Koding Sumber Data Wawancara

No	Narasumber	Nama	Kode
1	Konten Kreator	Ustaz Abi Azkacia	W1
2	<i>Followers</i>	Sandi Kurnia	W2

Tabel 3. 4 Koding Angket

No	Narasumber	Nama	Kode Data
1	<i>Followers</i>	Rahmat Risan	A1
2	<i>Followers</i>	Ahmad Rifky	A2
3	<i>Followers</i>	Ivan Ali	A3
4	<i>Followers</i>	Wahyu Imam	A4
5	<i>Followers</i>	Agung Prawira	A5
6	<i>Followers</i>	Khairul Jaya	A6
7	<i>Followers</i>	Sandi Kurnia	A7
8	<i>Followers</i>	Jayadi Utama	A8
9	<i>Followers</i>	Zubair As Syuja	A9
10	<i>Followers</i>	Rizqi Yanuar	A10

Tabel 3. 5 Koding Observasi

No	Tanggal	Data yang dicari	Kode
1	13 Mei 2024	Nilai-nilai islam yang diinternalisasikan dan proses internalisasi	O1
2	24 Mei 2024	Nilai-nilai islam yang diinternalisasikan dan proses internalisasi	O2
3	29 Mei 2024	Nilai-nilai islam yang diinternalisasikan dan proses internalisasi	O3
4	31 Mei 2024	Nilai-nilai islam yang diinternalisasikan dan proses internalisasi	O4
5	11 Juni 2024	Nilai-nilai islam yang diinternalisasikan dan proses internalisasi	O5

Tabel 3. 6 Koding Teknik Studi Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Kode
1	Situs <i>game online</i> : https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Ranked	D1

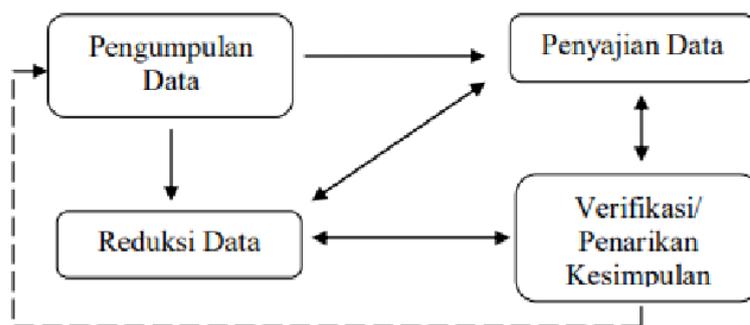
Abdul Kharis, 2024

INTERNALISASI NILAI-NILAI ISLAM MELALUI INTERAKSI POSITIF BERMAIN GAME ONLINE PADA KEGIATAN USTAZ ABI AZKAKIA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN PAI Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6.3 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi (*Conclusions Drawing*)

Penarikan kesimpulan pada tahap ini masih bersifat sementara. Jika tidak ditemukan bukti pendukung yang kuat maka kesimpulan tersebut akan dapat berubah. Sebaliknya, kesimpulan akan kredibel jika ditemukan bukti pendukung yang kuat (Sugiyono, 2013).

Untuk memperjelas gambaran dari teknik analisa data dari Huberman dan Miles maka akan dilampirkan bentuk visualisasinya sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Tahapan Analisis Data menurut Miles & Huberman

Sumber : Ibad et al. (2022)