

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2016) bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mencoba memahami makna yang terdapat dalam kejadian atau peristiwa dengan melalui berbagai interaksi antar individu atau orang serta dengan objek yang berada dalam peristiwa tersebut. penelitian kualitatif sesuai dengan kebutuhan penelitian ini yang akan berfokus pada pengumpulan data dan fakta yang ada dari suatu masalah, seperti adanya fenomena negatif yang dilakukan oleh pemain Mobile Legends: Bang Bang baik itu perilaku *bullying*, ujaran kebencian, rasisme, dan lain sebagainya. Dengan memperhatikan makna dan interaksi yang mendalam dari berbagai temuan-temuan yang ada, Pendekatan ini akan memudahkan peneliti untuk menggali berbagai informasi atau data yang tentunya berasal dari orang yang benar-benar kompeten dalam peristiwa tersebut.

Menurut pendapat dari Densin dan Lincoln dalam (Kusumastuti & Khoiron, 2019, Hal 33) bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data dari suatu latar ilmiah, dengan menggunakan metode ilmiah dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara ilmiah. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa penelitian kualitatif ini lebih berfokus pada kajian yang bersifat ilmiah dan kemauan dari peneliti secara ilmiah. Dalam penggunaan pendekatan ini di dasarkan dengan berbagai pertimbangan agar dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian terkait potensi perilaku negatif yang dilakukan pemain Mobile Legends mahasiswa UPI dan pengaruhnya terhadap *digital ethics*. Dalam prosesnya peneliti akan melakukan pengambilan data, pengolahan data, dan berinteraksi langsung dengan narasumber penelitian guna membahas berbagai permasalahan potensi perilaku negatif pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang mahasiswa UPI terhadap *digital ethics*.

##### **3.1.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode studi kasus. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016) menjelaskan bahwa metode studi kasus

melibatkan eksplorasi yang mendalam terhadap sebuah kejadian, proses, atau aktivitas yang melibatkan satu atau lebih individu. Metode studi kasus merupakan jenis pendekatan deskriptif yang dilakukan secara mendalam dan terperinci terhadap suatu individu, lembaga, atau fenomena tertentu dalam area atau subjek yang terbatas (Muhlisian, 2013). Jenis penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian yang menggunakan metode atau pendekatan studi kasus (*case study*). Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yang mana penelitian ini berfokus pada kasus tertentu yang diamati dan dianalisis secara detail hingga selesai.

Kasus seperti perilaku negatif pemain Mobile Legends dalam penelitian ini terikat oleh waktu dan aktivitas tertentu, dan peneliti melakukan pengumpulan data secara rinci dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data yang dilakukan secara berkesinambungan. Data dalam kasus fenomena perilaku negatif yang dilakukan oleh oknum pemain Mobile Legends dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti temuan artefak digital, seperti *Chat logs*, forum diskusi, dan media sosial, serta video *game play* yang menjelaskan adanya perilaku negatif atau pertengkaran sesama rekan satu tim yang diunggah oleh netizen ke berbagai media sosial mereka. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan secara mendalam (*in-depth case study*). Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang serta apakah ada dampak atau pengaruhnya terhadap etika digital.

### **3.1.3 Lokasi Penelitian**

lokasi penelitian atau tempat penelitian dapat dicirikan dengan adanya tiga unsur yaitu pelaku, tempat dan kegiatan yang dapat diobservasi (Surokim, 2016, Hal 129). Dalam hal ini peneliti memilih Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tempat penelitian dengan alasan adanya subjek penelitian, seperti Komunitas UKM E-sports UPI dan pastinya banyak sekali mahasiswa UPI yang memainkan *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*.

### 3.1.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara secara mendalam (*In-depth Interview*). Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan partisipan untuk menggali pengalaman mereka terkait perilaku negatif pemain Mobile Legends: Bang Bang dan pandangan mereka tentang etika digital. Pertanyaan wawancara akan difokuskan pada jenis perilaku negatif yang dialami atau dilakukan, dampak dari perilaku tersebut, dan bagaimana partisipan menanggapi serta mengelola situasi tersebut.

Peneliti akan melakukan observasi dalam proses pengumpulan data yang melibatkan penggunaan pancaindera, seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran, untuk mendapatkan informasi yang relevan dalam menjawab masalah penelitian. Selain itu, peneliti juga akan melakukan analisis dokumen dan berbagai temuan artefak digital, seperti *Chat logs*, forum diskusi, dan media sosial terkait dengan komunitas Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang akan dianalisis untuk mengidentifikasi pola perilaku negatif.

### 3.1.5 Teknik Analisis Data

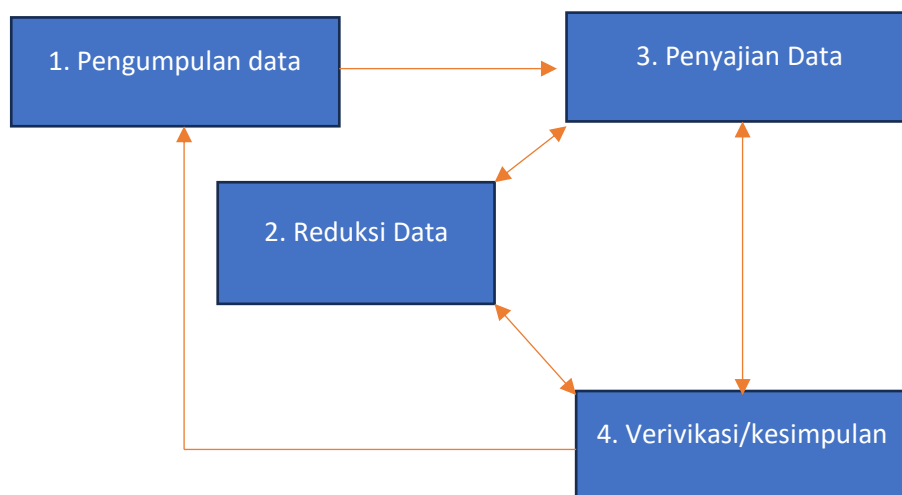
Teknik menganalisis data merupakan sebuah usaha untuk melakukan pekerjaan dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi unit yang dapat dikelola, menyintesisnya, mencari dan menemukan hal-hal penting serta apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat disampaikan kepada orang lain.

Menurut Miles dan Huberman (1992) dalam (Miles & Huberman, 2009, Hal 16) tahapan untuk menganalisis data dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data: dalam prosesnya peneliti melakukan pengumpulan data penelitian berupa hasil dari wawancara, observasi, dokumentasi dan lain sebagainya yang didapatkan di lapangan secara obyektif.
2. Reduksi Data: mereduksi data dalam artian merangkum hal-hal yang sifatnya pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Selain itu reduksi data juga merujuk pada proses pemilihan, pemusatan perhatian dalam penyederhanaan, transformasi data kasar, catatan-catatan lapangan, dan lain sebagainya.

3. Penyajian Data: dalam proses penelitian, langkah yang sangat penting dari analisis data adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan informasi terkait kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
4. Penarikan kesimpulan: penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan sebuah usaha untuk mencari, menguji, mengecek kembali terkait makna, arti, pola-pola, penjelasan, sebab-akibat,serta preposisi. Sedangkan kesimpulan dapat berupa deskripsi atau gambaran sebuah objek yang sebelumnya masih abstrak atau belum bisa dipastikan ketika berhasil diteliti bisa menjadi jelas.

*Gambar 3.1 teknik analisis data*



Sumber: diolah peneliti 2025

### 3.1.6 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah pemain Mobile Legends Mahasiswa UPI, komunitas UKM E-sports UPI, dan dosen atau ahli yang mempunyai *basic* keilmuan di bidang pendidikan nilai moral dan karakter serta ahli media/TIK.

### 3.1.7 Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian yang sistematis tentunya diperlukan prosedur yang terstruktur untuk melakukan persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan validas/reabilitas data.

### **3.1.7.1 Persiapan**

Sebagai tahap awal peneliti harus mempersiapkan dan menyiapkan berbagai kebutuhan yang berkaitan dengan penelitian di antaranya seperti menentukan fokus terhadap permasalahan yang akan diteliti, lokasi penelitian, dan mengajukan judul, serta proposal penelitian. Setelah proposal penelitian mendapatkan persetujuan, peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan data dan gambaran umum terkait masalah yang akan diteliti.

Kemudian peneliti menyusun panduan wawancara, seperti instrumen penelitian, format penelitian, dan lain sebagainya. Peneliti juga harus menyiapkan perizinan untuk melakukan penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah birokrasi dalam melakukan penelitian dengan berbagai narasumber yang dibutuhkan. Perizinan tersebut dapat dikeluarkan oleh fakultas FPIPS melalui Dekan 1 untuk mendapatkan surat yang dibutuhkan. Dilanjutkan dengan memilih dan menghubungi partisipan dan narasumber yang sesuai dengan kriteria.

### **3.1.7.2 Pengumpulan Data**

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti harus melakukan wawancara yang mendalam dengan partisipan yang dipilih. Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi partisipatif selama beberapa sesi permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Juga peneliti harus mengumpulkan dan menganalisis dokumen dan artefak digital yang relevan yang didapatkan saat proses pengumpulan data.

### **3.3.7.3 Analisis Data**

Setelah proses pengumpulan data, peneliti melakukan transkrip hasil wawancara dan berbagai catatan observasi, dilanjutkan dengan melakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema dan pola dalam data, dan Membandingkan hasil wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk memastikan konsistensi temuan,

### **3.1.7.4 Validitas**

Dalam memastikan berbagai hasil analisis yang ada, peneliti melakukan triangulasi data dengan melakukan verifikasi kepada ahli atau dosen yang mempunyai keilmuan di bidang Pendidikan Nilai Moral dan karakter, serta Ahli di

bidang TIK (Tenik Informasi dan Komunikasi). Dilanjut dengan melakukan *Member Checking* bertujuan mengkonfirmasi temuan dengan partisipan untuk memastikan interpretasi peneliti akurat.