

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini hasil dari data disajikan secara deskriptif melalui tulisan yang bersifat apa adanya serta diharapkan mampu menjawab rumusan masalah penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena melalui pengumpulan data di lingkungan alami, dengan peneliti sebagai instrumen utama dan hasilnya lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2017). Data-data yang dikumpulkan peneliti berupa hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada penelitian ini akan menggambarkan serta memahami peristiwa penyimpangan sosial atau dianggap kurang pantas yang terjadi di masyarakat dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis dan dibentuk menjadi kesimpulan.

Peneliti memilih jenis penelitian kualitatif untuk mendapatkan data lebih mendalam mengenai fenomena yang akan diteliti, selain itu agar peneliti dapat mengetahui segala tanggapan, memberikan keleluasaan dan kebebasan subjek penelitian dalam mengungkapkan tanggapan pengalaman mereka secara langsung mengenai fenomena tersebut.

#### **3.2 Partisipan dan Tempat**

##### **3.2. 1 Partisipan Penelitian**

Partisipan penelitian ini merupakan peserta didik sekolah dasar kelas VI di salah satu SDN Kecamatan Mangkubumi, dengan aspek peserta didik tersebut pemain aktif game *mobile legend* untuk dijadikan partisipan dan guru kelas sebagai narasumber dalam penelitian ini.

### **3.2. 2 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SDN yang berada di daerah Kec. Mangkubumi, Kota. Tasikmalaya, Jawa Barat. Peneliti memilih tempat tersebut karena dari kegiatan Kampus Mengajar peneliti sering melihat bahwa peserta didik di sekolah tersebut saat memainkan game *Mobile Legend* sering kali berkomunikasi atau mengeluarkan kata tidak pantas atau tidak sesuai dengan kesantunan berbahasa saat berkomunikasi dengan sesama peserta didik lainnya.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti melalui observasi dan wawancara. Peneliti menggunakan wawancara mendalam kepada peserta didik kelas VI di salah satu SDN daerah kecamatan Mangkubumi serta melakukan observasi pengamatan. Pelaksanaan penelitian dilakukan kurang lebih 2 bulan, dengan rincian minggu pertama hingga ketiga melakukan wawancara terhadap peserta didik minggu keempat dan kelima observasi terhadap peserta didik ketika bermain game online saat istirahat pelajaran.

#### **a) Observasi**

Observasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penyajian gambaran suatu peristiwa atau kejadian agar dapat menjawab pertanyaan penelitian, membantu memahami perilaku individu serta untuk mengevaluasi melakukan pengukuran tersebut. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik pemain aktif game *mobile legend* dengan cara mengamati peserta didik sebagai objek penelitian selama berada di lingkungan sekolah dengan instrumen yang diadopsi dari teori Culpeper mengenai ketidaksantunan berbahasa sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

Kisi-kisi Instumen observasi (Culpeper, 2011)

NO	Kategori Ketidaksantunan	Bentuk Ketidaksantunan	Bentuk Perkataan Ketidaksantunan Berbahasa Peserta didik
1	<i>Bald on record impoliteness</i>	Langsung menggunakan bahasa kasar tanpa basa-basi.	
2	<i>Positive politeness</i>	Mengabaikan, mengejek, atau menggunakan sebutan yang menghina.	
3	<i>Negative politeness</i>	Mengancam atau memaksa seseorang, dan merendahkan atau menghina orang lain.	
4	<i>Sarcasm or mock politeness</i>	Berbicara sarkastik tapi sebenarnya bernada menghina.	
5	<i>Withhold politeness</i>	Tidak memberikan respons yang seharusnya sopan.	

### b) Wawancara

Wawancara yang dilakukan yakni wawancara terstruktur, wawancara ini dipakai peneliti untuk mengetahui secara pasti informasi yang diperoleh dengan menyediakan instrumen penelitian berupa pertanyaan yang akan dilakukan pada narasumber yaitu pada peserta didik kelas VI dimana peserta didik tersebut pemain aktif game *mobile legend* dengan instrumen yang diadaptasi dari

penelitian terdahulu dan wawancara pada guru wali kelas VI dengan instrumen yang diadaptasi dan dimodifikasi dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instumen Wawancara (Hamila, 2023)

<b>NO</b>	<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Pertanyaan</b>
1.	Bagaimana profile peserta didik pemain <i>game online mobile legend?</i>	Karakteristik peserta didik pemain <i>Game Mobile legend</i>	Intesitas waktu	1, 2, 3, 4
			Pola bermain	5
			Pola komunikasi	6, 7
2.	Bagaimana bentuk ketidaksantunan berbahasa peserta didik pemain <i>game online mobile legend?</i>	Bentuk ketidaksantunan berbahasa	Jenis Bahasa yang digunakan	8
			Penggunaan bahasa kasar atau umpatan	9, 10, 11, 12, 13

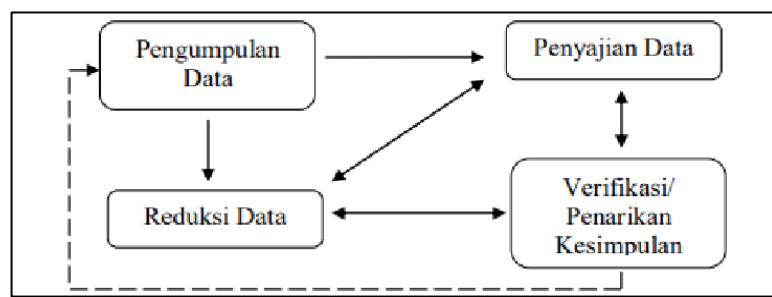
c) Studi dokumentasi

Peneliti juga melakukan studi dokumentasi selama berlangsungnya penelitian, dokumentasi ini dilaksanakan guna merekam ketika melaksanakan wawancara kepada sumber, memfoto catatan guru dan raport milik peserta didik tentang sikap peserta didik. Juga hal-hal lainnya yang diperlukan untuk dokumentasi pada penelitian.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan analisis data kualitatif sejalan dengan konsep Miles & Huberman melalui

tahapan sebagai berikut (1) *Data Collection* (Pengumpulan data), (2) *Data Reduction* (Reduksi data), (3) *Data Display* (Penyajian data), serta (4) *Conclusion Drawing/ verification* (Penarikan kesimpulan/ verifikasi). Menurut Miles and Hurman dalam (Sugiyono, 2018, hlm.334) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas hingga data sudah jenuh. Maka, dari gagasan tersebut peneliti akan menganalisis data dengan mereduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data Kualitatif

#### a. Reduksi data

Data yang diperoleh di lapangan sangatlah banyak dan harus dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, dan data tersebut akan semakin kompleks dan rumit. Oleh karena itu, analisis data dengan reduksi data harus segera dilakukan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2018). Reduksi data merupakan proses berpikir sensitive memerlukan kecerdasan serta kedalaman wawasan tinggi.

Untuk peneliti pemula, dalam mereduksi data dapat melakukan diskusi dengan teman atau orang lain yang dianggap ahli dalam hal tersebut. Melalui diskusi tersebut, maka wawasan peneliti berkembang dan memungkinkan mereduksi data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teoritis yang signifikan.

b. Penyajian data

Setelah dilakukan reduksi data, selanjutnya menyajikan data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Menyajikan data dalam bentuk kata, kalimat, cerita, atau teks bersifat naratif akan memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan.

c. Penarikan kesimpulan/ verifikasi

Langkah terakhir yakni penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi dilakukan karena kesimpulan awal yang dinyatakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti substantif pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan yang disampaikan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan yang disajikan menjadi kesimpulan kredibel.

Peneliti menarik kesimpulan sebagai hasil awal yang dilakukan dengan mensintesis seluruh data yang dikumpulkan. Kesimpulan tersebut dilakukan verifikasi selama penelitian. Makna-makna yang muncul dari data harus diperiksa kebenarannya, kesesuaianya, dan kekokohnya, atau validitasnya. Kesimpulan akhir bukan hanya terjadi pada saat proses pengumpulan data saja, tetapi perlu dilakukan verifikasi untuk dapat dipertanggungjawabkan.