BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian ialah suatu penelitian ilmiah yang tersusun secara sistematis dan logis tentang cara mendapatkan data. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis isi dengan menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Analisis isi adalah suatu metode untuk menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif dan kualitatif terhadap pesan (Berelson & Kerlinger dalam Prastowo, 2014). Secara sederhana diartikan sebagai alat untuk mengobservasi suatu pesan (Prastowo, 2014). Sedangkan menurut Krippendorf (2004) analisis isi ialah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi data dengan memperhatikan konteksnya. Adapun menurut Sugiyono (2011) analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis komunikasi yang tampak (manifest) dan juga dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat di replikasi. Penjelasan di atas dapat diartikan bahwa analisis isi ialah menyajikan secara rinci tentang suatu kasus.

Dalam penelitian analisis isi ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, yang diartikan sebagai penjelasan isi atau hal-hal yang sifatnya tersurat (laten). Analisis kualitatif mampu melihat kecenderungan isi media berdasarkan *context* (situasi sosial di seputar media yang diteliti), *process* (bagaimana suatu proses produksi media/isi pesan di organisasikan) dan *emergence* (pembentukan secara bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi) dari berbagai dokumen yang diteliti (Bugin, 2010). Terkait jenis penelitian, peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana peranan *game* terhadap kaitannya dengan *relationship skill* anak. Sehingga yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2011), penelitian jenis deskriptif berfungsi mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut metode analisis isi dirasa tepat untuk digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian akan dianalisis kedalaman makna fitur *game* sebagai ruang simulasi digital terkait salah satu aspek perkembangan anak yaitu *relationship skill*.

3.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah beberapa *game* yang terdapat dalam aplikasi atau platform ruang bermain digital yang bernama Roblox, Minecraft dan PK XD. Desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1

No	Nama Server	Sumber
1	**Roblox**	Discover - Roblox
2	**Minecraft**	Game Minecraft
3	**PK XD**	PK XD (pkxdgame.com)

Tabel diatas adalah beberapa unit analisis yang peneliti pilih sebagai bahan kajian. Peneliti memilih *games* di atas sebagai objek penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Merupakan *game* ruang simulasi digital.
2. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap anak berusia 4-6 tahun di salah satu TK Internasional di Bandung.
3. Jumlah pendaftar di server *game* roblox mencapai lebih dari 100 juta orang dan tema *game* dipilih berdasarkan yang terbanyak diakses dan yang paling direkomendasikan oleh Roblox. Dan menurut penelitian yang dilakukan oleh Knapp (2018) dalam Long (2019), roblox telah diakses dan digunakan selama 51,5 juta jam per bulan oleh siswa dibawah usia 13 tahun.
4. Minecraft ialah *game* yang dirilis pada tahun 2011, namun pada tahun 2021 ini menduduki peringkat 1 dalam kategori *game* simulasi yang ada di google playstore. Dengan jumlah pendaftar lebih dari 100 juta orang.
5. PK XD ialah *game* yang dirilis pada tahun 2019. Pada bulan maret 2021 menjadi *game* yang direkomendasikan oleh google playstore dengan jumlah unduhan lebih dari 100 juta orang, dan dengan tagar #1 populer di petualangan dan masuk ke dalam kategori favorit di aplikasi Playstore. *Game* ini dilengkapi penjelasan yaitu *game for kids*.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk menyusun evaluasi yang akan diukur menggunakan standar yang telah di tentukan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Human Instrumen* (Creswell, 2013) yaitu peneliti itu sendiri yang melakukan penelitian. Penelitian human Instrumen dilakukan dengan menggunakan lembar analisis konten. Penelitian ini memfokuskan kajian terhadap nilai-nilai dalam *game* digital yang berkontribusi untuk membangun *relationship* anak berdasarkan poin teori CASEL. Materi yang sesuai diberi tanda ceklis yang diartikan sebagai nilai 1 dan yang tidak sesuai tidak diberi tanda ceklis yang berarti memiliki nilai nol.

$$\text{Penghitungan nilai kesesuaian} = \frac{\text{Jumlah konten yang sesuai}}{\text{Jumlah kesesuaian maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2

Nama Server	Indikator Kompetensi Inti CASEL	Keterangan	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Roblox	*Listening* (Mendengarkan dengan baik)		
	Teamwork (Bekerjasama dengan orang lain)		
	Mencari Bantuan		
	Menawarkan Bantuan		
	Negosiasi		
Minecraft	*Listening* (Mendengarkan dengan baik)		
	Teamwork (Bekerjasama dengan orang lain)		
	Mencari Bantuan		
	Menawarkan Bantuan		
	Negosiasi		
PK XD	*Listening* (Mendengarkan dengan baik)		
	Teamwork (Bekerjasama dengan orang lain)		
	Mencari Bantuan		

	Menawarkan Bantuan		
	Negosiasi		

Keterangan:

Kesesuaian *game* dengan indikator kompetensi inti *Relationship Skill* CASEL

Sesuai : Apabila *game* relevan dengan materi Indikator CASEL mengenai *Relationship Skill*

Tidak Sesuai : Apabila *game* tidak relevan dengan materi Indikator CASEL mengenai *Relationship Skill*

Hasil perhitungan dihitung dalam bentuk persentase yang kemudian disesuaikan dengan standar yang telah digunakan untuk menentukan kesesuaian. Standar kesesuaian yang digunakan dari penggolongan persentase dari dua skala.

Interval Persentase	Kriteria
50% - 100%	Sesuai
0% - 50%	Tidak Sesuai

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi. Studi dokumentasi yang dilakukan yaitu terhadap inventarisasi atau fitur *game*, materi yang berkaitan dengan *relationship skill* anak dan dikumpulkan dengan membuat transkrip fitur, materi dan bukti kesesuaian dari berbagai *game* yang dipilih.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan memproses data melalui tahapan–tahapan dalam penelitian sesuai dengan skema analisis isi menurut Krippendorff (2004), yaitu:

1. *Unitizing*, adalah cara pengambilan data yang mencangkup teks, gambar, suara dan data lainnya. Peneliti merasakan sendiri bermain langsung menggunakan ruang bermain digital untuk dijadikan bahan observasi secara lanjut.

2. *Sampling*, adalah cara untuk menyederhanakan penelitian dengan cara dibatasi dan dirangkum semua jenis unit yang ada. Sehingga dirangkum menjadi unit-unit yang memiliki tema yang sama yaitu *game* yang dipilih memiliki keterangan *for kids* (untuk anak).
3. *Recording*, adalah tahap perekaman yang dimaksudkan untuk memberi jarak (gap) antar unit yang ditemukan oleh peneliti. Perekaman yang dimaksud adalah beberapa unit dapat dimainkan atau digunakan secara berulang tanpa mengubah makna. Perekaman ini dilakukan dengan cara memberikan gambar pendukung yang merupakan tangkapan layar dari masing-masing *game* dan juga penjelasan naratif.
4. *Reducing*, adalah tahap membuat unit menjadi singkat, padat dan jelas dengan cara menghilangkan hal yang tidak berkaitan dengan penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih data yang berkaitan dengan poin fitur dan materi *relationship skill* anak.
5. *Inferring*, adalah tahap menganalisa data secara lebih luas, yang dilakukan dengan mendalami makna data unit-unit yang ada. Dalam hal ini konstruksi analisis menggunakan bantuan teori-teori konsepsi yang relevan dengan *relationship skill* anak.
6. *Narrating*, adalah tahap akhir yang merupakan upaya menjawab pertanyaan dari penelitian yang memuat informasi-informasi penting hasil penelitian.

3.6 Validitas dan Reliabilitas

Dalam uji keabsahan data, validitas penelitian analisis isi yang digunakan didasarkan pada bukti-bukti yang diperoleh dari teori atau pengalaman yang disusun dalam konstrak analitis. Reliabilitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah keakuratan yaitu penyesuaian antara hasil penelitian dengan kajian pustaka yang telah dirumuskan. Penelitian ini dilakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan pemahaman yang konsisten terhadap data. Dalam hal ini penelitian terkait materi *relationship skill*, yang didasarkan oleh validitas dan reliabilitas menurut Krippendorf dalam Prastowo (2014).