

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara berpikir ilmiah secara rasional yaitu dengan cara yang masuk akal. Empiris yaitu dengan cara yang dipelajari dengan indera manusia. Sistematis yaitu menggunakan langkah – langkah logis, yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian (Jaya, 2020, p.15). Paradigma penelitian digunakan oleh peneliti untuk menentukan cara pandang yang akan diterapkan dalam melihat realitas sosial. Cara pandang tersebut akan memengaruhi pemahaman dan tindakan peneliti sehingga menimbulkan interpretasi tertentu pada fenomena yang terjadi. Pemilihan paradigma dalam penelitian akan memberikan dampak pada metode penelitian yang akan digunakan, maka peneliti perlu memahami paradigma dan metode penelitian dengan baik.

Paradigma yang akan digunakan untuk mengetahui pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis adalah paradigma interpretif. Menurut Sarantakos (1995) paradigma interpretif berusaha untuk memahami perilaku manusia. Paradigma ini memberikan penekanan kepada interpretasi dan pemahaman. Paradigma interpretif menyebutkan kalau realitas sosial dipandang sebagai sesuatu yang bersifat subjektif. Hakikat manusia memberikan makna, ilmu pengetahuan menggantungkan diri pada interpretasi. Tujuan penelitian pada paradigma ini adalah untuk memahami kehidupan sosial, menekankan makna dan pemahaman (Manzilati, 2017, p.4).

Interpretif menganggap suatu peristiwa sebagai sesuatu yang unik, yang konteks dan makna spesifiknya sangat mendasar untuk memahami makna sosial. Bukan hanya itu, paradigma ini memandang bahwa kehidupan nyata memiliki banyak perspektif, sehingga dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang. Setiap individu memiliki hak untuk menilai apa yang dilihatnya, entah baik maupun buruk karena setiap individu memiliki pandangan atau perspektif yang berbeda – beda.

Pada penelitian “Pengalaman Bermain *Game online* Dota 2 pada Kualitas Berpikir Kreatif dan Kritis” paradigma interpretif digunakan untuk mengetahui pengalaman positif yang didapat dari bermain *game online* Dota 2.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang bersahaja dimana teknik pengumpulan data dilangsungkan secara triangulasi dan peneliti sebagai instrumen kunci yang mencari dan memahami masalah sosial atau kemanusiaan (Sugiono, 2013, p.18). Hal ini melibatkan upaya penting dalam melancarkan penelitian. Penelitian kualitatif bersifat interpretif yang menggunakan berbagai metode dalam mengolah masalah penelitian. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh seseorang yang menjadi subjek penelitian, baik berupa perilaku, tingkah laku, motivasi, dan lain – lain. Jadi dapat diartikan bahwa penelitian kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif merupakan suatu metode yang memantapkan suatu fenomena melalui penjelasan berupa bahasa yang baik dan jelas dengan metode alamiah.

Penelitian ini akan memberikan penjelasan secara mendalam mengenai pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis.

Sifat dari penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif mengharuskan peneliti untuk bertindak sebagai pengamat yang mengategorikan perilaku, mengamati gejala yang menjadi masalah, dan melakukan pencatatan dalam buku observasi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian secara sistematis, seperti fakta dan pengalaman dari partisipan yang akan diteliti.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di penelitian ini adalah metode fenomenologi Husserl untuk mengkaji dan mencoba untuk memahami interpretasi individu dari pengalamannya. Husserl (1920) (dalam Rorong, 2020, p.7) mengambil pengalaman yang bersifat intuisi dari fenomena sebagai awalan untuk membangun makna dari hidup seseorang yang memiliki esensi dari apa yang dialami. Fenomenologi Husserl menjelaskan bahwa untuk mengerti fenomena, seseorang harus menelaah fenomena tersebut apa adanya. Fenomena terdapat pada individu yang mengalaminya karena itu Husserl tidak pernah menerjemahkan filosofinya menjadi metode penelitian terstruktur. Husserl memahami fenomenologi sebagai analisis yang menjelaskan tentang kedalaman dari pengalaman langsung.

Metode fenomenologi menurut Husserl mengajukan konsep yang menyatakan bahwa menjalin keterkaitan manusia dengan realitas. Realitas membutuhkan manusia dan manusia adalah tempat di mana realitas itu mewujudkan diri. Fenomenologi Husserl bertujuan untuk mencari esensi dari sebuah fenomena. Pencarian esensi tersebut diawali dengan membiarkan fenomena itu berbicara sendiri tanpa ada prasangka. Perlu mengesampingkan keyakinan atau pengetahuan sehingga bisa disebut sebagai *Epoche*. *Epoche* sendiri artinya adalah keputusan harus ditunda atau mengosongkan diri dari keyakinan tertentu. Hal disini maksudnya adalah tanpa memberikan penilaian atau putusan benar salahnya.

Tugas penting fenomenologi menurut Husserl yaitu menjalin keterkaitan manusia dengan realitas. Kesadaran manusia membentuk objek pengalaman (Sobur, 2014, p.37). Fenomena yang dimaksud merupakan realitas itu sendiri yang terlihat saat kesadaran melebur dengan realitas. Metode yang dipakai untuk mencari esensi itu adalah dengan cara membiarkan fenomena itu berbicara sendiri tanpa diiringi dengan prasangka.

Metode untuk mencari esensi itu disebut sebagai reduksi. Dengan reduksi, seseorang menunda setiap prasangka pada realitas. Terdapat tiga reduksi dalam tindakan ini, yaitu:

1. Reduksi eidetis. Artinya adalah mengungkap struktur dasar dari sebuah fenomena atau menemukan fakta dari fenomena tersembunyi.
2. Reduksi fenomenologis. Artinya adalah mengumpulkan prasangka – prasangka subjek mengenai objek yang ingin dicari hal pokoknya.
3. Reduksi transendental. Artinya adalah tahapan yang menyaring semua fenomena untuk mendapatkan esensi yang murni.

Mereka memperkenalkan bahwa ada berbagai cara untuk menjelaskan pengalaman yang sama dan tidak pernah menganggap mereka (peneliti) tahu apa sesuatu yang berarti bagi orang yang mereka pelajari. Kajian fenomenologi ini berbentuk analisis hidup. Bahasa pengalaman bersifat spesifik, dengan frasa umum dan/atau gunakan kata-kata sehari-hari dan mencoba untuk menghindari penggunaan istilah teknis atau neologisme. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui sesuatu yang berarti bagi manusia siapa yang mereka cari. Fenomenologi adalah penelitian yang melakukan pengawasan fenomena tertentu. Subjek yang digunakan adalah subjek yang memiliki pengalaman berdasarkan hasil penemuan dari hasil analisis subjek.

Arti fenomenologi memberikan beragam perspektif dalam melihat perkembangan di mana fenomenologi dapat terbagi atas beberapa jenis, sesuai dengan perkembangannya sendiri :

1. Fenomenologi konstitutif transendental
Merupakan fenomenologi yang melihat suatu objek dibentuk dalam kesadaran transendental atau sesuatu yang melebihi pemahaman terhadap pengetahuan biasa.
2. Fenomenologi konstitutif naturalistik
Merupakan fenomenologi yang membahas tentang bagaimana kesadaran dalam membentuk objek dalam dunia dalam pandangan alamiah.
3. Fenomenologi eksistensial
Jenis ini melihat sebuah fenomena merupakan tindakan dalam situasi yang nyata.

4. Fenomenologi historis generatif

Merupakan fenomenologi yang mempelajari bagaimana makna tersebut terbentuk dari pengalaman dalam sebuah proses dari waktu ke waktu.

5. Fenomenologi genetika

Berbicara tentang asal usul makna yang telah tercipta dalam suatu peristiwa.

6. Fenomenologi hermeneutis

Inti dari fenomenologi ini adalah melihat bagaimana pengalaman tersebut terbentuk.

7. Fenomenologi realistik

Fenomenologi ini menjelaskan tentang struktur kesadaran sebagai bagian dari kehidupan nyata dan sebagian besar terjadi di luar kesadaran.

Subbab ini menjelaskan tentang teknik penelitian yang digunakan. Bagian ini bisa diawali dengan penjelasan konseptual tentang metode yang dipilih dan dilanjutkan dengan bagaimana aplikasi penggunaan metode tersebut dalam penelitian yang dilakukan.

3.4 Penentuan Partisipan

Berdasarkan hal mengenai partisipan di atas, maka peneliti akan melakukan pengkajian kepada enam orang partisipan sebagai subjek dengan kriteria sebagai berikut :

1. Merupakan pemain Dota 2 berusia 18-30 tahun
2. Merupakan pemain Dota 2 dengan *Matchmaking Rating (MMR)* 2000 - 4800
3. Mengikuti perkembangan atau berita terbaru dari Dota 2 lewat media sosial
4. Merasakan perubahan positif selama bermain Dota 2

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dengan enam orang partisipan. Menurut Stewart dan Cash (2000) (dalam Fadhallah, 2021, p.1) wawancara adalah proses komunikasi interaksional antara dua pihak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam melakukan wawancara, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara pribadi semi-terstruktur, sehingga kegiatan wawancara dapat dilaksanakan dengan menggunakan bahasa lebih santai tetapi dengan pertanyaan yang rapih. Penelitian fenomenologi mengharuskan partisipan berkomunikasi dengan lebih interaktif agar jawaban dari pertanyaan yang diajukan dapat digali secara mendalam. Selama wawancara diharapkan dapat mendapat banyak informasi penting yang nantinya bisa menjadi solusi dalam proses pemecahan masalah.

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar perspektif dan informasi melalui beberapa pertanyaan, sehingga dapat terbentuk hasil dan makna dalam suatu topik tertentu. Dengan adanya *interview*, peneliti mendapat informasi sekaligus mengetahui hal-hal yang lebih detil tentang partisipan dalam menjelaskan fenomena maupun situasi yang terjadi. Hal ini tidak bisa ditemukan melalui teknik dokumentasi atau observasi. Wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan enam orang partisipan, sesama *player* Dota 2 yang bertujuan untuk mendapat informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tujuan dilakukannya wawancara mendalam dengan partisipan adalah untuk mengumpulkan informasi dari beberapa partisipan untuk mengetahui pengalaman bermain *game online* Dota 2 pada kualitas berpikir kreatif dan kritis.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.6 Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan penelitian dan menguji data yang diperoleh dalam penelitian. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *conformability*, maka peneliti melakukan uji keabsahan data (Sugiyono, 2013, p.270).

Untuk memungkinkan data dipertimbangkan dalam penelitian kualitatif sebagai sebuah kajian ilmiah, keabsahan data perlu diuji. ujiannya adalah keabsahan data yang dapat dilaksanakan.

1. *Credibility*

Credibility atau uji reliabilitas data hasil penelitian yang diajukan oleh peneliti, dan oleh karena itu hasil penelitian pasti dilakukan sebagai karya ilmiah.

a. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian kualitatif dapat adalah pengecekan data dengan berbagai sumber, metode, dan lain - lain. Waktu yang diperlukan untuk triangulasi dibagi menjadi tiga format: triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk menguji validasi data penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara. Triangulasi sumber menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari sumber.

Pada penelitian ini, pengujian *credibility* dengan triangulasi sumber dilakukan pada enam orang partisipan sebagai sumber data. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai pembanding antara satu orang dengan yang lainnya. Setelah terkumpul akan dideskripsikan dan dikategorikan terkait dengan pengalaman bermain *game online*

Dota 2.

b. *Membercheck*

Pengujian keanggotaan adalah langkah verifikasi data yang didapat peneliti dari pemberi data, dengan tujuan untuk mengetahui relevansi data yang diperoleh dari pemberi data. Jika data yang ada diterima oleh pemberi data, itu dianggap sebagai data yang valid. Partisipan yang menjadi sumber data untuk penelitian ini mengetahui data tersebut dan setuju bahwa data tersebut benar.

2. *Transferability*

Uji transferability dilakukan untuk mengetahui sebuah kemampuan dari hasil penelitian untuk dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi yang lain. Dalam penelitian ini nilai yang dapat ditransfer seperti hal mengenai bermain game, berpikir kreatif, dan kritis.

3. *Dependability*

Depenability dapat menunjukkan derajat ketepatan atau hasil penelitian dapat diterapkan ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Dalam penelitian ini, tolak ukur *depenability* dipenuhi dengan melakukan triangulasi sumber agar data yang diperoleh layak untuk dipercaya.

4. *Conformability*

Merupakan persetujuan dari semua partisipan yang tau informasi dan menyepakati hasil dari penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data yang bertujuan untuk mendapatkan informasi penting dan berguna dalam pengambilan keputusan untuk sebuah permasalahan. Bukan hanya itu, analisis data juga dapat mempermudah

peneliti untuk memutuskan langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya. Analisis data dilakukan dengan merapihkan data yang terkumpul, menjabarkan data tersebut ke dalam unit atau mengelompokkannya ke bentuk yang sama untuk memudahkan proses analisis, memilih data yang dianggap prioritas, membuat kesimpulan dari analisis tersebut dengan menggunakan metode atau teknik yang sesuai.

1. Memberikan sebuah penjelasan berdasarkan pengalaman pribadi yang berkaitan dengan sebuah permasalahan yang sedang ingin diteliti. Dalam hal ini yaitu pengalaman bermain *game online* Dota 2. Berfokus pada pengalaman partisipan.
2. Membuat pertanyaan yang dikembangkan menjadi beberapa hal penting yang nantinya akan ditanyakan kepada partisipan. Mengelompokkannya ke dalam daftar pertanyaan penting.
3. Penjelasan mengenai “*what*” yang dialami oleh partisipan atau disebut deskripsi struktural.
4. Penjelasan mengenai “*how*” yang dialami oleh partisipan atau disebut deskripsi tekstural yang membahas latar permasalahan yang diteliti itu terjadi.
5. Penjelasan mengenai kesimpulan yang dialami oleh partisipan. Dalam konteks penelitian ini terdapat enam partisipan.

