

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah sebuah pendekatan terhadap sesuatu perilaku, fenomena, masalah atau keadaan tertentu yang menjasi objek penyelidikan yang hasil temuannya berupa uraian kalimat bermakna yang menjelaskan pemhaman tertentu.

Penelitian kualitatif berlandaskan kepada filsafat post-positivisme, sebab berguna untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) peneliti berkontribusi sebagai instrument kunci, pengambilan sampel, sumber data dilakukan dengan purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

B. Metode dan Bentuk Penelitian

1) Metode

Metode penelitian merupakan cara-cara ilmiah yang peneliti gunakan untuk memecahkan masalah yang akan diteliti. Penggunaan metode harus sesuai dengan kepentingan, khususnya kesesuaian rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan diteliti. Metode yang digunakan dalam penenlitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2017: 14) mengatakan bahwa “kualitatif sebagai metode interpretive karena data

hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan”. Selanjutnya Sugiyono (2019:9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

2) **Bentuk Penelitian**

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus. Menurut Harahap (2020:56) Studi Kasus berasal dari terjemahan dalam bahasa Inggris “*Case Study*” atau “. Kata “*Kasus*” diambil dari kata “*Case*” yang artinya ialah kajian atau peristiwa. Sedangkan “*Study*” mempunyai arti belajar, mempelajari, meneliti, dan menganalisis, dalam kata lain case study adalah mempelajari suatu kejadian, situasi, peristiwa atau disebut dengan fenomena sosial yang bertujuan untuk mengungkap. Penelitian lapangan (field study). Oleh karena itu, sering pula disebut sebagai ‘penelitian lapangan’. Penelitian ini dilakukan guna mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan suatu unit penelitian (misalnya: unit sosial atau unit pendidikan) pada secara apa adanya. Subjek penelitian dapat berupa individu, masyarakat, ataupun institusi. Sesungguhnya subjek penelitiannya relatif kecil. Namun demikian, fokus dan variabel yang diteliti cukup luas.

C. Data dan Sumber Data Penelitian

1) Data Penelitian

Data merupakan suatu yang tidak akan terlepas dari aktivitas penelitian, karena data merupakan bahan baku suatu informasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara spesifik mengenai objek penelitian. Menurut Hermanto, Yusman, & Nagara (2019:19) Data adalah fakta mengenai objek. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter, atau simbol). Data yang dikumpulkan akan mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan kebiasaan bermain game online dan hasil belajar siswa.

2) Sumber Data Penelitian

Sebuah penelitian tentunya memiliki sumber data yang digunakan dan dijadikan sebagai bahan dalam melakukan sebuah penelitian. Sumber data merupakan sumber dimana data dapat diperoleh.

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data informasi yang diperoleh tangan pertama yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya. Sumber data primer adalah data utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data secara langsung melalui hasil wawancara dengan Guru, Orang tua dan juga siswa-siswi.

b. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari nilai akademik siswa,

catatan perilaku siswa, buku referensi, jurnal penelitian, internet dan lain-lain.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2025 dengan melakukan observasi. Dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

2. Tempat Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan penelitian di SDN 09 Sintang yang beralamat di Jalan Wirapati Kelurahan Kapuas Kanan Hulu, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang. Penelitian ini dilakukan dan diamati oleh peneliti dengan tujuan Untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar siswa. Ada pun alasan yang dapat diambil oleh peneliti melakukan penelitian di SDN 09 Sintang adalah; 1. Berdasarkan pengamatan pada observasi awal yang dilakukan penulis, pihak sekolah menyetujui untuk dilakukan penelitian di SDN 09 Sintang, 2. karena letak dan jangkauan dekat dan waktu yang diambil untuk melakukan penelitian begitu dekat dan bisa mengurangi biaya transportasi bagi peneliti. 3. Adanya respon positif atau tanggapan yang baik dari pihak yang di jadikan sebagai subjek penelitian di SDN 09 Sintang.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019:296) “Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.” Tujuan dari teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan data yang valid, akurat dan terpercaya sehingga kesimpulan penelitian tidak akan diragukan kebenarannya. Oleh karena itu maka teknik penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Menurut Hardani (2020:124) Observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Observasi terbagi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Dalam penelitian ini, observasi membantu peneliti memahami strategi guru secara langsung tanpa terlalu memengaruhi kegiatan yang diamati.

b. Teknik Wawancara

Metode wawancara yaitu pertemuan dimana orang-orang berbicara satu sama lain untuk mengajukan pertanyaan dan memperoleh informasi. Menurut Sugiyono (2017:231) Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan

data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam. Teknik wawancara ini digunakan untuk mendapatkan data atau informasi tentang dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 09 Sintang melalui kepala sekolah, dewan guru dan orang tua.

c. Teknik Dokumen

Dalam penelitian ini dokumen yang peneliti perlukan yaitu bisa berbentuk tulisan, gambar, peraturan, kebijakan atau karya-karya monumenta dari seseorang yang nantinya bias diperkuat hasil penelitian dan sebagai sumber bagi peneliti. Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumen ini merupakan pelengkap dari metode observasi dan wawancara agar lebih kredibel atau dipercaya.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi

Digunakan untuk mencatat fenomena atau mengamati perilaku siswa yang terjadi selama proses observasi di kelas, baik dalam aktivitas pembelajaran maupun interaksi siswa terkait dengan penggunaan game online.

2. Panduan Wawancara

Digunakan sebagai pedoman dalam wawancara dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan data kualitatif yang relevan mengenai dampak game online terhadap hasil belajar siswa.

KISI KISI LEMBAR WAWANCARA

No.	Indikator	Aspek Indikator	Aspek Yang Diamati
1.	Dampak game online terhadap hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil belajar siswa - Konsentrasi belajar siswa - Motivasi belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Perubahan nilai akademik - Siswa sulit fokus saat pembelajaran dikelas - Siswa kurang termotivasi untuk mengerjakan tugas atau belajar
2.	Faktor yang mempengaruhi hubungan antara game online dengan hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Internal - Eksternal 	<ul style="list-style-type: none"> - Lamanya waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online - Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget - Teman sebaya - Kepribadian siswa

3.	Strategi yang dilakukan guru untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajaran interaktif - Pembatasan penggunaan gadget - Konseling dan pendampingan 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan media pembelajaran yang menarik - Komunikasi dengan orang tua tentang penggunaan gadget bagis siswa - Guru memberikan pendampingan kepada siswa yang kecanduan game online
----	---	---	---

3. Dokumentasi Nilai

Digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai hasil belajar siswa, termasuk nilai rapot, catatan guru, atau jawal belajar.

F. Keabsahan Data

Menurut Sidiq & Choiri (2019:90-100) Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas. Dalam penelitian kualitatif sejak awal rancangan penelitiannya tidak kaku seperti penelitian kuantitatif. Masalah yang sudah ditetapkan berkemungkinan dapat berubah setelah turun ke lapangan, karena ada yang lebih penting serta mendesak dari yang sudah ditetapkan atau mungkin juga membatasi hanya pada sebagian kecil dari yang sudah dirumuskan sebelumnya, demikian juga dalam melakukan wawancara maupun observasi. Karena situasi sosial yang mempunyai karakteristik khusus: aktor, tempat dan kegiatan memungkinkan pula penghayatan peneliti sebagai instrumen

penelitian terhadap kajian dalam konteksnya mungkin berbeda, atau mungkin juga dalam pemberian maknanya.

Dalam kaitan itu secara berkelanjutan selalu dilakukan uji keabsahan data yang dikumpulkan sehingga tidak ditemukan informasi yang salah atau yang tidak sesuai dengan konteksnya. Untuk itu peneliti perlu melakukan pemeriksaan keabsahan data melalui uji kredibilitas (*credibility*). Untuk menentukan hasil penelitian dapat ditransfer ke wilayah lain, maka perlu dilakukan uji transferabilitas (*transferability*). Adapun untuk mengetahui reabilitas dapat dilakukan dengan melalui uji dependibilitas (*dependability*) dan untuk mengetahui hasil penelitian benar dapat pula dikaji ulang kesesuaian antara proses dan produk melalui uji komformitas (*confirmability*).

1. Uji Kreadibilitas

Uji kreadibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan membercheck. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi sumber dengan siswa, orang tua, dan guru. Dan dengan metode wawancara, observasi dan kuesioner.

2. Uji Transferability

Uji transferability ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian

dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Bagi peneliti naturalistik, nilai transfer bergantung pada pemakai, hingga manakala hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi social lain. Peneliti sendiri tidak menjamin “validitas eksternal” ini.

Oleh karena itu, supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain. Bila pembaca laporan penelitian memperoleh gambaran yang semakin jelas “Semacam apa” satu hasil penelitian dapat diberlakukan (trasferability), maka laporan tersebut memenuhi standar transferabilitas. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan tentang karakteristik siswa, lingkungan sekolah, dan kebiasaan bermain game online.

3. Uji Dependability

Uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Sering terjadi peneliti tidak melakukan proses penelitian ke lapangan, tetapi bisa memberikan data. Peneliti seperti ini perlu diuji dependabilitynya. Kalau proses penelitian tidak dilakukan tetapi datanya ada, maka penelitian tersebut tidak reliabel atau dependable. Untuk itu pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penilaian. Caranya dilakukan oleh auditor yang

independen, atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Bagaimana peneliti mulai menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti membuat catatan lengkap dalam proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, analisis data hingga penarikan kesimpulan seperti menyimpan catatan wawancara, transkrip dan dokumen pendukung lain.

4. Uji Konfirmability

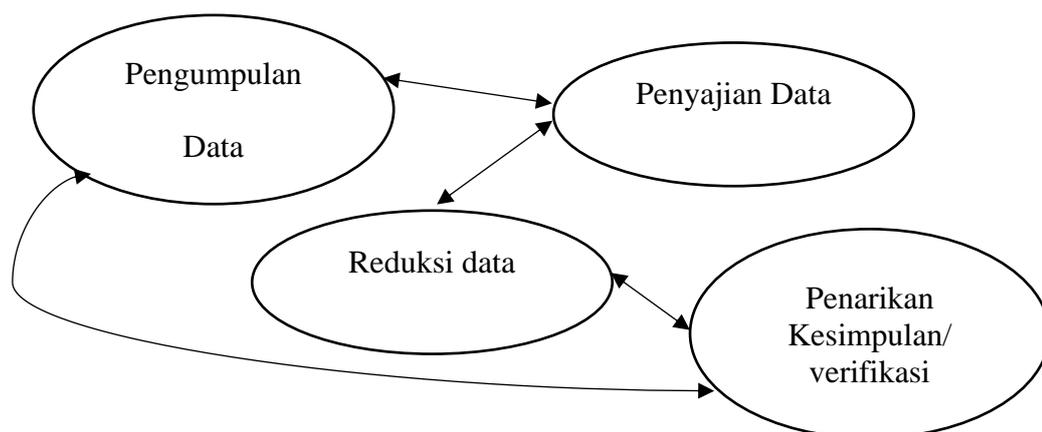
Uji konfirmability yaitu mengusahakan agar data dapat dijamin keterpercayaannya sehingga kualitas data dapat diandalkan dan dipertanggung jawabkan. Cara yang dilakukan dengan mengaudit semua data yang diperoleh untuk menentukan kepastian dan kualitas data yang diperoleh. Kepastian hasil peneliti dapat diakui oleh banyak orang secara objektif. Dalam hal ini peneliti menguji kevalidan data/ keabsahan data agar objektif kebenarannya sangat dibutuhkan beberapa orang narasumber sebagai informan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan tentang dampak positif dan negatif game online terhadap hasil belajar siswa yang di dukung oleh data wawancara, observasi dan kuesioner. T

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu menjadi hipotesis.

Dalam buku Miles dan Huberman yaitu *Qualitatif Data Analisis*. Pada dasarnya model analisis data ini didasarkan pada pandangan paradigmanya yang positivisme. Hal ini ditegaskan oleh keduanya pada bagian pendahulunya. Analisis data itu dilakukan dengan mendasarkan diri pada penelitian lapangan apakah: satu atau lebih dari satu situs. Jadi seorang analitis sewaktu hendak mengadakan analisis data harus menelaah terlebih dahulu apakah pengumpulan data yang telah dilakukannya satu situs, dua situs atau lebih dari dua situs. Atas dasar pemahaman tentang adanya situs penelitian itu kemudian diadakan pemetaan atau deskripsi tentang data itu ke dalam apa yang dinamakan matriks. Analisis data mereka jelas menggunakan matriks. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis dirasa kurang memuaskan, maka peneliti akan mengajukan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, sampai memperoleh data yang dianggap kredibel.

Secara diagramatik, Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2020:133) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Menurut Miles and Huberman ada empat serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam analisis data yang terdiri dari, sebagai berikut:



Gambar 2.2. Analisis data model Miles dan Huberman

Berdasarkan gambar diatas maka aktivitas dalam analisis data, yaitu *data collection, data reduction, data display, conclusion drawing/verification*. Langkah-langkah analisis yaitu:

a. Data Collection (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan awal dalam proses analisis data. Pada kegiatan penelitian, data dapat diperoleh melalui berbagai cara atau metode dan berbagai sumber. Hal ini tergantung dari jenis penelitian yang digunakan serta tujuan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berasal dari hasil wawancara, observasi atau studi dokumentasi tentang kebiasaan bermain game online dan hasil belajar siswa.

b. Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi dan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data

selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian ini data yang direduksi adalah durasi bermain game dan nilai akademik siswa.

c. Data Display (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan atau kategori, dan sejenisnya. Dengan mendisplaykan data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam penelitian ini peneliti membuat tabel perbandingan antara durasi bermain game dan rata-rata nilai siswa.

d. Conclusion Drawing Verification (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi yaitu menyimpulkan apa yang sudah diperoleh dari kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodean, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan sponsor. Penarikan kesimpulan, hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Pembuktian kembali atau verifikasi dapat dilakukan untuk mencari pembenaran dan persetujuan, sehingga validitas dapat tercapai. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa durasi bermain game online yang berlebihan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 09 Sintang dan memberikan rekomendasi untuk membatasi bermain game online.