

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sugiyono (2021: 1-2) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah 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. Sugiyono (2014: 2) menyatakan bahwa secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris*, dan *sistematis*. *Rasional* artinya melakukan penelitian dengan cara yang masuk akal. *Empiris* artinya cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh manusia, dan *sistematis* artinya proses penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Penelitian kualitatif adalah Penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif. Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan

Dengan demikian, peneliti memilih pendekatan penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini peneliti menganalisis keadaan mengenai dampak *game online* pada interaksi sosial anak SD Negeri 2 Keberak.

## **B. Metode dan Bentuk Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Metode merupakan serangkaian atau kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu subjek maupun objek penelitian dalam upaya menemukan suatu jawaban secara ilmiah dan keabsahannya dari sesuatu yang diteliti. Jadi, metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, atau dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014: 2) secara umum metode penelitian diartikan sebagai metode ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris*, dan *sistematis*. *Rasional* artinya melakukan penelitian dengan cara yang masuk akal. *Empiris* artinya cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh manusia, dan *sistematis* artinya proses penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Secara harfiah Penelitian deskriptif adalah Penelitian yang bertujuan untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi

atau kejadian-kejadian. Dalam arti Penelitian deskriptif ini adalah akumulasi data dasar dalam cara deskriptif semata-mata tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, mentest hipotesis, membuat ramalan, atau mendapatkan makna dan implikasi, walaupun Penelitian yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat mencakup juga metode-metode deskriptif. Metode penelitian yang digunakan pada skripsi ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Untuk menemukan dampak *game online* pada interaksi siswa di SD Negeri 2 Keberak baik dampak negatif maupun positif dari *game online* serta interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online*, maka harus ditemukan butir-butir yang sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, maka digunakan metode penelitian deskriptif analisis. Secara etimologis analisis berarti menguraikan. Meskipun demikian, analisis yang berasal dari bahasa Yunani, *analyein* ('*ana*' = atas, '*lyein*' = lepas, urai), telah diberi arti tambahan, tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

## **2. Bentuk Penelitian**

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk studi kasus. Menurut Arikunto (2014: 185) penelitian studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara intensif terinci dan mendalam

terhadap suatu organisasi, lembaga, atau gejala tertentu. Bentuk studi kasus merupakan bentuk penelitian yang terperinci mengenai seseorang atau sesuatu selama periode tertentu. Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan di analisis secara cermat dan tuntas. Kasus yang dimaksud berupa tunggal atau jamak, misalnya berupa individu atau kelompok. Dalam penelitian ini difokuskan kepada lima siswa yang memiliki kasus ketergantungan terhadap bermain *game online*.

Menurut Emzir (2012: 20-21) untuk memulai sebuah studi kasus, pertama peneliti mengidentifikasi masalah atau pertanyaan yang akan diteliti dan mengembangkan suatu rasional untuk mengapa sebuah studi kasus merupakan metode yang sesuai untuk digunakan dalam studi tersebut. Masalah atau pertanyaan yang dikerangkai melalui pengalaman, observasi, dan tinjauan penelitian yang relevan. Dalam studi kasus, kita dapat menggunakan beberapa teknik termasuk wawancara, observasi, dan kadang-kadang pemeriksaan dokumen dan artefak dalam pengumpulan data.

Dengan demikian, peneliti memilih bentuk penelitian studi kasus karena dalam penelitian ini peneliti menganalisis dan mengamati berdasarkan kasus atau permasalahan yang dialami siswa SD mengenai, dampak *game online* pada interaksi sosial siswa SD Negeri 2 Keberak.

### C. Subjek dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Keberak Desa Tiong, sebanyak lima orang yang terdiri dari lima orang laki-laki. Adapun rincian data subjek penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.1 Data jumlah siswa (Inisial) yang bermain *game online* SD Negeri 2 Keberak.

| No            | Nama | Kelas | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|---------------|------|-------|-----------|-----------|--------|
| 1.            | DO   | II    | ✓         | -         | 1      |
| 2.            | AL   | IV    | ✓         | -         | 1      |
| 3.            | FA   | IV    | ✓         | -         | 1      |
| 4.            | AD   | IV    | ✓         | -         | 1      |
| 5.            | YO   | IV    | ✓         | -         | 1      |
| <b>Jumlah</b> |      |       |           |           | 5      |

#### 2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Analisis *Game Online* Pada Interaksi Sosial (Studi Kasus Siswa SD Negeri 2 Keberak) Tahun Pelajaran 2021/2022, di Desa Tiong Keranjik Kecamatan Belimbing Hulu Kabupaten Melawi.

### D. Data dan Sumber Data Penelitian

#### 1. Data Penelitian

Data penelitian adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun informasi. Data pada penelitian berupa data kualitatif yaitu data-data hasil dari wawancara, gambar-gambar dokumentasi (Sugiyono, 2020: 105). Data pada penelitian ini berupa data kualitatif yaitu data observasi siswa, gambar-gambar dokumentasi, data

hasil wawancara. Data tersebut dinyatakan dalam bentuk kata-kata, kalimat, uraian dan gambar.

## **2. Sumber Data Penelitian**

### **a. Sumber Data Primer**

Sumber primer adalah informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan) yang berkenaan dengan variabel yang diteliti. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan guru, orang tua dan siswa SD Negeri 2 Keberak yang berjumlah lima orang siswa pemain *game online* yang terdiri dari lima orang laki-laki.

### **b. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberi data kepada peneliti atau pengumpul data. Peneliti memperoleh sumber data tidak langsung, dimana sumber yang diperoleh berasal dari data yang sudah ada dan mempunyai keterkaitan dengan masalah yang diteliti. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa kumpulan foto-foto pada saat penelitian berlangsung yang dianggap dapat menjadi bukti pendukung dalam penelitian dan juga informasi-informasi dari pihak orang tua dan guru SD Negeri 2 Keberak.

## E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang dipergunakan oleh peneliti untuk memperoleh data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Teknik Pengamatan

Pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Nasution (dalam Sugiyono, 2021: 106) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang untuk menghimpun kesatuan, suatu proses yang tersusun dari beberapa proses biologis dan psikologis.

Observasi atau pengamatan dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam pengamatan atau observasi partisipatif (*participan observation*) pengamat ikut serta terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta penelitian. Dalam pengamatan atau observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan.

Pada penelitian ini bentuk observasi yang dilakukan peneliti adalah *nonparticipatory observation*, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan terhadap apa yang dilakukan oleh pemain *game online*

atau Siswa di SD Negeri 2 Keberak, selanjutnya dicatat dalam bentuk transkrip observasi. Teknik pengamatan digunakan untuk mengamati secara langsung Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 2 Keberak.

b. Teknik Komunikasi Langsung

Teknik komunikasi langsung yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Menurut Sugiyono (2020: 114) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden sedikit/kecil.

Metode penelitian ini menggunakan wawancara yang terorganisir atau menyeluruh untuk mengumpulkan informasi dari semua orang yang terlibat untuk menyesuaikan bahasa dan urutan ciri masing-masing responden. Format wawancara dan ungkapan setiap pertanyaan juga dapat diubah tergantung syarat dan kepentingan wawancara pada saat individu wawancara. Peneliti melakukan komunikasi langsung (wawancara) terhadap Guru Kelas II & IV SD Negeri 2 Keberak, Orang Tua siswa dan lima orang siswa pemain *game online* di SD Negeri 2 Keberak.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, jurnal-jurnal,



majalah dan sebagainya. Untuk mendukung data penelitian ini, peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto, rekaman, video aktivitas bermain *game online* dan interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak dan dokumentasi berupa nilai hasil belajar siswa, daftar hadir siswa.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpul data adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Alat yang digunakan untuk peneliti mengumpul data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Lembar Wawancara

Lembar wawancara dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini lembar wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang dampak bermain *game online* pada interaksi sosial siswa. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru kelas, siswa yang bermain *game* dan orang tua siswa. Untuk mengetahui dampak bermain *game online* pada interaksi sosial pada siswa.

### b. Lembar Pengamatan (Observasi)

Lembar observasi merupakan catatan-catatan hasil pengamatan yang diamati oleh peneliti dilapangan. Lembar observasi ini berisi catatan dan beberapa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap responden terkait apa yang terjadi. Sasaran pengamatan

dalam lembar observasi ini adalah untuk mengetahui interaksi sosial siswa dan dampak bermain *game online* pada siswa.

c. Dokumentasi

Dokumen yaitu data atau informasi yang diperoleh dari berbagai dokumen yang dapat mendukung. Adapun dokumentasi tersebut adalah berupa daftar hadir siswa, hasil belajar siswa dan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian, foto-foto saat melakukan wawancara, rekaman hasil wawancara dan video siswa sedang bermain *game online* sebagai alat yang dijadikan bukti selama peneliti melakukan penelitian.

## F. Teknik Analisis Data

Pada hakikatnya analisis data adalah suatu kegiatan untuk mengurutkan, mengatur, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikan sehingga menemukan suatu temuan berdasarkan fokus dan masalah yang ingin dijawab. Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian ini adalah dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan.

Menurut Miles dan Huberman (Dalam Sugiyono, 2020: 132-137) mengemukakan bahwa hasil dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Hasil dalam analisis data, yaitu *Data Collection*, *Data Reduction*, *Data Display*, *Conclusions: Drawing/Verifiying*. langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai kegiatan mencari, mencatat dan mengumpulkan semua data atau informasi yang mempunyai relevansi dengan perumusan masalah penelitian.

2. *Data Reduction* (Reduksi data)

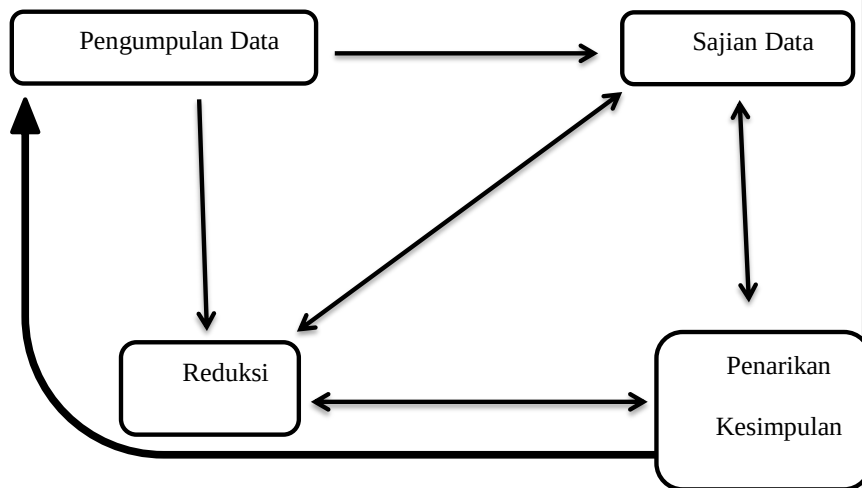
Reduksi data merupakan penyerderhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan dan keabsahan data mentah menjadi informasi yang bermakna, sehingga memudahkan penarikan kesimpulan.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Display data merupakan cara penyajian data yang sering digunakan pada data kualitatif adalah bentuk naratif. Penyajian-penyajian data berupa sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis dan mudah dipahami

4. *Conclusions: Drawing/Verifiying* (Penarikan Kesimpulan)

Penarikan kesimpulan adalah langkah akhir dalam analisis data yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengaju dengan rumusan masalah secara tujuan yang hendak dicapai. Data yang telah disusun dibandingkan antara satu dengan yang lainnya untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada. Langkah-langkah analisis data ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1

Komponen dalam analisis data (Interactive Model). **Sumber:** Sugiyono, 2020: 134)

### G. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan agar data-data yang dikumpulkan pada saat penelitian menjadi data-data yang valid. Data yang telah berhasil digali, dikumpulkan, dan dicatat dalam kegiatan penelitian harus dipastikan ketepatan dan kebenarannya. Melalui keabsahan data yang kredibilitas (kepercayaan) penelitian kualitatif dapat tercapai. Oleh karena itu setiap peneliti harus bisa memilih dan menentukan teknik atau cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas data yang diperoleh. Dalam penelitian ini teknik pengujian keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan

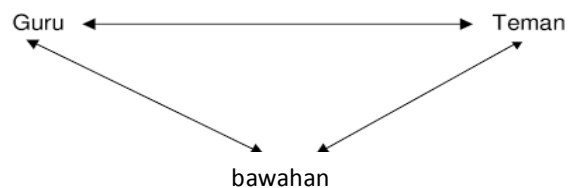
dengan memanfaatkan suatu yang lain dari data tersebut sebagai bahan pembandingan atau pengecekan dari data itu sendiri. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi yang akan digunakan yaitu :

#### 1. Triangulasi Sumber

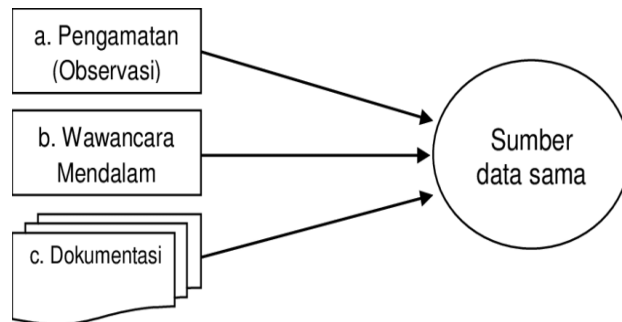
Menurut Sugiyono (2014: 274) “triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.” Dalam memenuhi keabsahan data penelitian ini di lakukan triangulasi dengan sumber.

#### 2. Triangulasi Teknik

Menurut Sugiyono (2014: 274) triangulasi Teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Hal ini dapat digambarkan seperti gambar 3.2 dan 3.3 sebagai berikut :



Gambar 3.2 Triangulasi “Sumber”. Sumber: Sugiyono, 2014: 273)



Gambar 3.3 Triangulasi “Teknik”. Sumber: Sugiyono, 2014: 273)