

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan cara pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Nurdin & Hartati, (2019:42) menyatakan bahwa “Pendekatan penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah”.

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian secara kualitatif, Penelitian ini sendiri dilakukan berdasarkan tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengetahui dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang terkait dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa. Penelitian ini melibatkan 19 orang siswa, yang dimana siswa tersebut memiliki kebiasaan bermain *game online* yang diantaranya yaitu *game online* mobile legends, PUBG, dan Free Fire yang berpengaruh pada gaya bahasa dan komunikasi siswa tersebut.

Dengan demikian peneliti memilih pendekatan kualitatif karena didalam penelitian ini peneliti menganalisis mengenai dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa SD Negeri 06 Sintang.

B. Metode dan Bentuk Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini metode yaitu metode deskriptif. Metode penelitian merupakan langkah – langkah sistematis yang digunakan untuk memahami fenomena sosial, perilaku, atau pengalaman manusia secara mendalam, melalui pengumpulan data dan menganalisis. Sinaga (2023:5) menyatakan bahwa “Metode penelitian adalah suatu proses atau cara yang dipilih secara spesifik untuk menyelesaikan masalah yang diajukan dalam sebuah riset”. Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, situasi, atau objek penelitian secara sistematis dan faktual.

Metode deskriptif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD 06 Sintang.

2. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif, Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam dan sistematis mengenai fenomena atau gejala yang terjadi di lapangan, mengenai dampak kebiasaan bermain game online terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang.

Menurut Bahri didalam Hanyfah, Fernandes, & Budiarmo (2021:340) bahwa “Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variable yang diteliti dengan cara melakukan wawancara langsung”.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Meleong dalam Guntara, Yazid, & Rumyeni (2023:6) mendeskripsikan bahwa “Subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian”.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 06 Sintang, sebanyak 19 orang siswa yang aktif bermain *game*. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada tahap perkembangan kognitif dan sosial siswa kelas V, di mana kemampuan berbahasa dan berinteraksi sedang berkembang pesat.

2. Objek Penelitian

Objek dalam Penelitian ini adalah Analisis Dampak Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Gaya Bahasa Dan Komunikasi Siswa SDN 06 Sintang. Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam latar belakang, maka yang menjadi objek dalam penelitian ini antara lain: kebiasaan bermain *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa.

D. Data dan Sumber Data Penelitian

1. Data Penelitian

Data penelitian mencakup segala bentuk fakta dan informasi yang bisa digunakan sebagai dasar dalam menyusun hasil penelitian. Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, yaitu berupa kata-kata, pernyataan, dan deskripsi dari hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

2. Sumber Data Penelitian

Menurut Bungin & Sugiyono dalam Annita, et al., (2023:98) jenis data dilihat dari derajat datanya, terbagi dua, yaitu:

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Data primer ini, disebut juga data asli atau data baru. Data primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 23 siswa dan yang melibatkan 19 siswa untuk di teliti. Data yang dikumpulkan hasil observasi siswa, hasil angket, dan hasil wawancara dengan siswa mengenai kebiasaan dan pola bahasa mereka saat bermain game, hasil wawancara dengan guru dan orang tua. Sumber data primer utama yang menjadi objek penelitian, yaitu:

- 1) Siswa kelas V SD 06 Sintang yang aktif bermain *game online* sebagai subjek utama, dan siswa yang jarang bermain *game online*
- 2) Guru kelas dan guru kelas V SD Negeri 06 Sintang sebagai subjek pendukung.
- 3) Orang tua siswa yang mengamati atau mengetahui kebiasaan siswa di rumah dan perubahan perilaku komunikasi anak di rumah.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Data yang diperoleh secara tidak langsung, sumber yang mendukung dan melengkapi data primer, antara lain: Buku dan jurnal tentang linguistik, gaya bahasa, dan komunikasi anak. Artikel dari media tentang pengaruh *game online* terhadap kebiasaan komunikasi anak-anak, dan dokumentasi berupa foto, dari wawancara, tangkapan layar siswa bermain *game online* didalam handphone, catatan pengamatan gaya bahasa dan komunikasi siswa dari observasi.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data serta menemukan potensi dan masalah didalam penelitian. Pengumpulan data

Instrumen merupakan alat untuk memperoleh data di lapangan (Sahir, 2021:45). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

a) Teknik Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari observasi yaitu untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut. Observasi, Menurut Sugiyono (2013:228) “Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap fenomena yang diteliti”. Tujuan peneliti observasi yaitu untuk mengamati cara siswa berkomunikasi di lingkungan sekolah, baik saat berbicara dengan teman sebaya, guru, maupun dalam situasi formal dan informal. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku objek yang akan diteliti.

b) Teknik Kuesioner/Angket

Menurut Prawiyogi, Sadiah, Purwanugraha, & Elisa, (2021:449) Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa

macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Sugiyono menyatakan kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online*, gaya bahasa, dan komunikasi serta untuk ,mengetahui *game online* apa saja yang siswa mainkan. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.

Penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert. Menurut Rahayu & Shafina, (2022:154) “Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survey”. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala social. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu: S (Selalu), SR (Sering), J (Jarang) dan TP (Tidak Pernah). Setiap jawaban memiliki bobot skor yang berbeda, yaitu: $S = 4$, $SR = 3$, $J = 2$, $TP = 1$. Angket ini terdiri dari 10 butir pertanyaan. Angket disebarakan kepada 23 responden siswa kelas V yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Data dari

angket ini dianalisis menggunakan perhitungan skor total, persentase, dan rata-rata untuk melihat tren kebiasaan bermain *game* dan dampaknya terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa.

$$\% = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan

S : Jumlah Skor Pertanyaan

N : Skor Maksimal Poin X Jumlah Pertanyaan /

Skor maksimal X jumlah responden

X% : ?

%Rata – rata : ?

c) Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang kenaudian dijawab oleh responden atas pertanyaan yang diberikan. Wawancara dilakukan apabila peneliti ingin menemukan permasalahan yang akan diteliti guna mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara interview melalui tatap muka secara langsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru, siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang dan orang tua siswa yang bersangkutan. Melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui kebiasaan mereka dalam bermain *game online* serta pengaruhnya terhadap cara mereka berbicara. Wawancara dengan guru untuk memperoleh

informasi mengenai perubahan pola komunikasi siswa di kelas. Wawancara dengan orang tua siswa untuk mendapatkan informasi tentang perilaku bermain game siswa. Kegiatan wawancara yang peneliti lakukan bertujuan untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang kemudian akan dilakukan penelitian dari permasalahan yang dijumpai tersebut.

d) Teknik Dokumentasi

Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara, observasi. Hasil penelitian didukung data-data sebagai berikut: sejarah latar belakang sekolah, autobiografi sekolah, dan foto – foto pada saat observasi, lembar angket, dan wawancara peserta didik. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen – dokumen yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap gaya bahasa dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang. Mengumpulkan catatan tertulis dari siswa dan berupa foto, serta tangkapan layar *game online* siswa sedang bermain untuk melihat penggunaan bahasa yang terpengaruh oleh *game online*. Dokumentasi ini dapat berfungsi sebagai catatan suatu tindakan atau peristiwa dan dapat sangat berguna sebagai bukti atau dokumentasi resmi.

2. Alat Pengumpulan Data

Menyusun instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah penelitian, tetapi mengumpulkan data jauh lebih penting lagi, terutama

jika peneliti menggunakan metode yang rawan terhadap masuknya unsur subjektif peneliti. Itulah sebabnya menyusun instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat. Pengumpulan data dalam penelitian perlu dipantau agar data yang diperoleh dapat terjaga tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Widodo, et al., (2023:69) menyatakan bahwa:

Menurut Sugiono instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Lembar observasi merupakan metode pengumpulan data secara langsung dari sumbernya dengan melakukan observasi peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku siswa dan kejadian yang disekolah.

- a. Lembar observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari sumbernya dengan melakukan observasi peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku dan fenomena yang terjadi disekolah. Peneliti mengobservasi siswa kelas V SDN 06 Sintang yang dimana peneliti ingin mengetahui gaya angka dan komunikasi siswa dan bagaimana perbedaan gaya angka dan komunikasi siswa dengan mengamati mereka didalam kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana siswa berkomunikasi dalam lingkungan sekolah, baik saat belajar di kelas maupun saat berinteraksi dengan teman sebaya.
- b. Angket merupakan instrumen yang berisi daftar pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan variabel penelitian. Angket digunakan untuk

mengetahui kebiasaan bermain *game online*, gaya bahasa, dan komunikasi siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang.

- c. Lembar wawancara merupakan metode pengembangan pengumuman data agar peneliti mendapatkan informasi langsung dari subjek yang akan diteliti dengan menggunakan wawancara peneliti dapat menggali pembahasan yang lebih mendalam tentang kelompok yang akan diteliti. Wawancara dilakukan secara langsung kepada subjek penelitian, yaitu 5 orang siswa kelas V SD Negeri 06 Sintang yang terdiri dari 3 siswa yang aktif bermain *game online* dan 2 siswa yang jarang bermain *game online*. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap guru kelas dan orang tua untuk memperoleh perspektif yang lebih luas.
- d. Lembar dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Dokumen yang dikumpulkan dapat berupa hasil , foto, dan tangkapan layar siswa bermain *game online*. Dokumentasi dapat menjadi sumber data tambahan yang melengkapi informasi yang diperoleh melalui wawancara atau observasi. Alat: kamera, dokumen sekolah.

F. Keabsahaan Data

Keabsahan data merupakan padanan dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) menurut versi penelitian kualitatif dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri (Hasan, et al., 2022:198).

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yang berfungsi sebagai strategi untuk menguji keabsahan data.

1. Triangulasi sumber

Sugiono dalam (Nurfajriani & Afgani 2024:829) menyatakan bahwa “Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya”. Triangulasi sumber dapat mempertajam daya dapat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh selama perisetan melalui beberapa sumber atau informan sehingga, sebuah kesimpulan diperoleh dari data yang telah dianalisis dari berbagai sumber oleh periset. Melalui teknik triangulasi sumber, periset berusaha membandingkan data hasil dari wawancara yang diperoleh dari setiap sumber atau informan perisetan sebagai bentuk perbandingan untuk mencari dan menggali kebenaran informasi yang telah didapatkan. Dalam penelitian ini digunakan dengan cara yaitu membandingkan data dari siswa, guru, dan orang tua.

Jika siswa mengatakan sering menggunakan istilah *game* saat berbicara, pertanyaan ini akan dibandingkan dengan observasi serta pendapat guru dan orang tua mengenai kebiasaan siswa bermain *game online*. Penulis membandingkan pernyataan siswa dengan informasi yang didapat dari guru dan orang tua. Misalnya, jika siswa mengaku sering menggunakan bahasa *game* dalam percakapan, peneliti mengonfirmasi pernyataan tersebut melalui observasi guru dan

pendapat orang tua, jika ketiganya menunjukkan informasi yang selaras, maka data tersebut dianggap valid.

2. Triangulasi Teknik

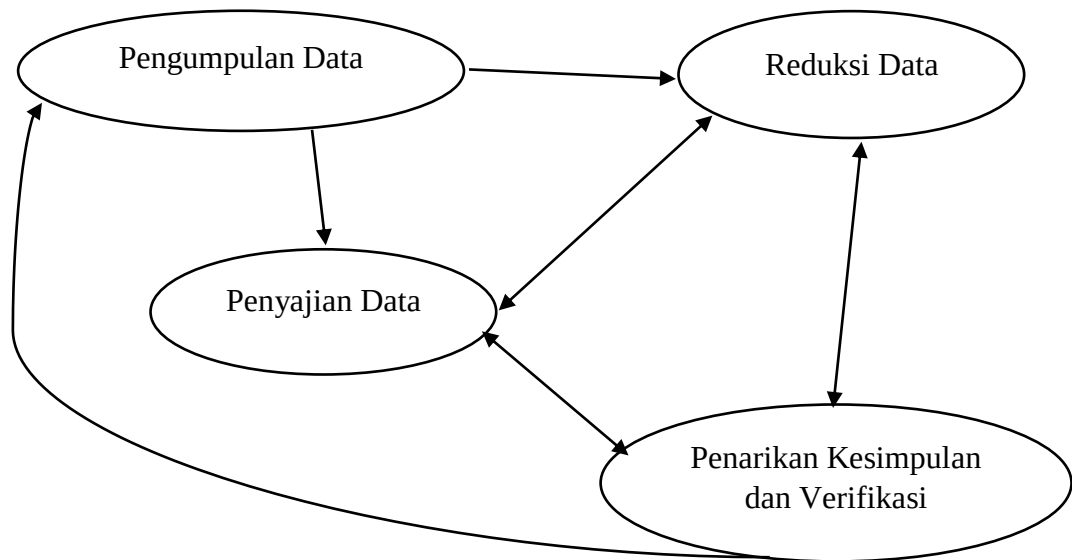
Menurut Nurfajriani & Afgani (2024:3) “Teknik adalah penelitian yang menggunakan pengumpulan data yang berbeda-beda guna mendapatkan data dari sumber yang sama”. Untuk menguji kredibilitas data melalui pengecekan data. Dalam penelitian ini digunakan dengan cara yaitu membandingkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

- a. Wawancara untuk menanyakan secara langsung kepada siswa tentang kebiasaan bermain game dan gaya komunikasi mereka.
- b. Observasi untuk mengamati perilaku nyata siswa dalam berinteraksi, di kelas.
- c. Dokumentasi untuk melengkapi data melalui bukti tertulis pada saat wawancara, dan mengamati, foto kegiatan didalam kelas, atau catatan guru, dan rekaman.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Teknik analisis data adalah teknik untuk mengubah data menjadi informasi sehingga karakteristiknya menjadi mudah dipahami dan bermanfaat untuk memecahkan masalah terutama rumusan masalah yang berkaitan dengan topik penelitian (Sholihin & Anggraini 2021:57). Pada garis besarnya, tahapan dalam analisis data ditempuh langkah-langkah;

Pengumpulan Data (*Data Collection*), Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*).



Gambar 3.1 Model Analisis Data Miles & Huberman

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh adalah siswa dan guru kelas V SD Negeri 06 Sintang kan diklasifikasikan berdasarkan aspek yang relevan, seperti jenis game yang dimainkan, perubahan gaya bahasa, serta komunikasi yang terbentuk akibat kebiasaan bermain game online.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Reduksi data yakni proses memilah, mengkoordinasikan dan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Reduksi data ini mencakup identifikasi istilah yang sering siswa gunakan dalam komunikasi sehari – hari.

Reduksi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data dari catatan lapangan, wawancara, dan observasi. Contoh: dari hasil wawancara dengan siswa, peneliti menyaring hanya bagian yang relevan dengan gaya bahasa dan kebiasaan bermain game.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan mendi splaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

4. Kesimpulan/verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Kesimpulan dalam penelitian ini didasarkan pada pola-pola yang muncul dalam data yang telah dianalisis. Kesimpulan awal yang

dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditentukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Verifikasi dilakukan melalui cara membandingkan data dari berbagai sumber. Dengan demikian Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal.