

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2013) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk menyelidiki kondisi obyek dengan alamiah, peneliti memiliki peran sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara triangulasi, analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif, dan juga hasil penelitian kualitatif cenderung lebih menekankan makna dibandingkan dengan generalisasi. Alasan dalam memilih metode ini, dikarenakan peneliti ingin mengetahui, mendeskripsi, dan memperoleh sesuatu yang spesifik dari pengamatan yang dilakukan terhadap fenomena yang ada. Penelitian bertujuan untuk memahami dan mengetahui fenomena tertentu yang diambil dari sudut pandang subjek, dan memiliki tujuan dalam menjelaskan suatu masalah secara general. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu dampak kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar.

Kasus yang diambil dalam penelitian kali ini membahas bagaimana dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di usia 9 - 13 tahun. Memahami kasus yang diteliti dan dilakukan secara mendalam akan menghasilkan makna yang penting baik untuk kepentingan masyarakat, organisasi dan komunitas tertentu

## B. Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi dalam penelitian ini didasarkan pada subjek penelitian yang merupakan anak usia 9 - 13 tahun yang bertempat tinggal di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Lokasi penelitian ini akan berada di lingkup Desa Jatibarang Baru

## C. Subjek Penelitian

### 1. Subjek Utama

Penelitian ini mengambil populasi yaitu anak usia 9 - 13 tahun di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Populasi merupakan keseluruhan yang terdiri atas objek atau subjek yang menunjukkan karakteristik dan sifat tertentu serta ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari agar dapat ditarik menjadi sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2013). Sedangkan sampel penelitian mengambil sebanyak 6 anak yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* untuk mendapatkan populasi.

*Purposive Sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang didasarkan pada standar kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Subjek pada penelitian ini harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Berjenis kelamin Perempuan atau laki-laki
2. Berusia 9 – 13 tahun

3. Bermain game online dalam rentang waktu 3 – 6 jam per-hari

2. Subjek Pendukung

Subjek kedua dalam penelitian ini menggunakan orang tua dari masing-masing anak yang menjadi subjek dalam penelitian. Peneliti akan mewawancarai orang tua untuk mendapatkan data atau informasi tambahan yang dapat mendukung topik penelitian.

**D. Sumber Data**

Penelitian ini terdapat 2 sumber data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Kedua data ini diperoleh dengan mengajukan perizinan kepada subjek penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini merupakan anak usia 9 - 13 tahun, sedangkan untuk sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua anak. Setelah mendapatkan persetujuan atas izin penelitian, peneliti mulai mendekati subjek penelitian untuk meminta izin secara pribadi

**E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah yang setelahnya digunakan sebagai tahap awal dalam mengambil Kesimpulan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan mata sebagai indera utamanya untuk memperoleh data atau informasi. Observasi memiliki ciri yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan metode lainnya seperti wawancara dan kuisisioner. Jika metode wawancara dan juga kuisisioner selalu berhubungan dengan manusia maka metode observasi tidak hanya berhubungan dengan manusia namun dengan objek alam lainnya juga. Observasi pada penelitian ini dilakukan kepada anak usia 9 - 13 tahun yang bermain *game online* selama 3 – 6 jam dalam sehari.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara sendiri merupakan administrasi angket yang dilakukan secara lisan dan secara langsung terhadap masing-masing subjek. Wawancara merupakan peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara dan subjek atau sumber informasi melalui komunikasi secara langsung. Wawancara juga disebut sebagai percakapan secara tatap muka antara pewawancara dan sumber informasi. Sumber informasi dalam penelitian ini adalah anak usia 9 - 13 tahun beserta orangtua

## F. Prosedur Analisis Data

Analisis data adalah salah satu tahap proses pengolahan data penelitian yang sebelumnya telah didapatkan dari lapangan dan sudah diproses dengan melakukan pengelompokan data menjadi kategori,

memberikan deskripsi berdasarkan tema, memilah data penting untuk penelitian, dan berakhir dengan ditariknya Kesimpulan. Metode Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman menyatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan secara terus menerus sehingga data mencapai pada titik jenuh (Rijali, 2019)

Terdapat beberapa tahapan dalam menganalisis data pada model interaktif ini, diantaranya:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan bentuk analisis data yang bertujuan untuk mempertajam, memilih, membuang, memfokuskan, dan menyusun data yang merujuk pada pengambilan kesimpulan. Mengingat data yang diperoleh pada saat dilapangan masih mentah dan kurang sistematis, maka dari itu peneliti memerlukan analisis dengan melakukan reduksi data agar nantinya penelitian memiliki makna.

2. Display data

Display data adalah proses penyajian data yang dilakukan setelah reduksi data. Display data pada penelitian kualitatif disajikan dalam bentuk hubungan antar kategori, bagan, ikhtisar, ataupun pola hal ini dilakukan agar konsep penelitian mudah dimengerti oleh pembaca

3. Kesimpulan

Langkah terakhir dalam model interaktif yaitu pengambilan keputusan dan juga verifikasi. Kesimpulan dalam hasil penelitian tidak

hanya harus memberikan solusi untuk masalah yang telah dirumuskan, tetapi juga harus menghasilkan temuan baru di bidang ilmu yang sebelumnya tidak di temukan.

### **G. Pengujian Keabsahan Data**

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan uji *credibility*. Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan melakukan perpanjangan, pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sebaya, analisis kasus negatif, dan juga *membercheck*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi.

Menurut Sugiyono (2013) triangulasi pada uji kredibilitas dapat diartikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan menggunakan metode yang berbeda dan waktu yang berbeda. Terdapat tiga metode triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*membercheck*). Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi. Triangulasi waktu digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan pengecekan dengan

wawancara, obeservasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA