

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong 2017:6). Penelitian kualitatif menekankan pada kualitas bukan kuantitas dan data-data yang dikumpulkan bukan berasal dari kuisioner melainkan berasal dari wawancara, observasi langsung dan dokumen resmi yang terkait lainnya. Penelitian kualitatif juga lebih mementingkan segi proses daripada hasil yang didapat. Hal tersebut disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses. Tujuan menggunakan penelitian jenis deskriptif kualitatif ini yaitu untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Gegeran.

Penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sesuai dengan data apa yang dibutuhkan, yaitu sebagai berikut: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Angket, 4) Dokumentasi dan 5) Tes. Dalam penelitian ini. Menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono, 2016: 369) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan

4	Pengumpulan Data								
5	Analisis Data								
6	Laporan								

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digali pada penelitian ini ada dua macam yaitu data pokok dan data penunjang.

1) Data Pokok

- a) Data yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V yaitu lama waktu bermain *game online*, banyak siswa yang bermain *game online*.
- b) Data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yaitu hasil belajar siswa menurun bagi siswa yang bermain *game*, hasil belajar tidak menurun siswa yang tidak bermain *game online*.

2) Data Penunjang

- a) Gambaran umum lokasi penelitian
- b) Sejarah SD Negeri Gegeran
- c) Jumlah keseluruhan siswa dan gur di SD Negeri Gegeran
- d) Sarana dan Fasilitas yang ada di SD Negeri Gegeran.

2. Sumber Data

Data-data tersebut di atas diperoleh melalui sumber data dari:

- a) Responden, yaitu siswa kelas V SD Negeri Gegeran, guru, dan orang tua.

- b) Dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi foto-foto kegiatan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti membutuhkan teknik atau metode tertentu dalam mengumpulkan data untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data ini digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diinginkan oleh peneliti dari informan atau narasumber yang dilakukan dalam bentuk lisan agar lebih mudah dalam memproses data atau informasi yang diperoleh. Sugiyono (2017:194) menjelaskan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

Peneliti akan melakukan wawancara dengan siswa dan guru yang bersangkutan di dalam kelas ketika sudah selesai dalam kegiatan belajar mengajar dan melakukan wawancara orang tua di rumah salah satu warga sekitar. Siswa, guru, dan orang tua sangat antusias karena adanya wawancara tentang *game online* yang

dimainkan siswa, oleh karena itu kegiatan wawancara berjalan dengan lancar.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa selama berada di sekolah dan selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Sugiyono (2017:203) mengatakan bahwa sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Adapun data yang ingin digali melalui teknik ini yaitu bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa adalah, melihat kondisi anak terhadap lingkungan sekitar ketika mereka bermain *game online*.

c. Angket

Angket atau disebut dengan kuesioner adalah teknik pengumpulan data secara tidak langsung atau peneliti tidak langsung menjawab dengan responden. Instrumen angket ini disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sudaryono, 2016:77). Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui data kualitatif yang telah digunakan pada penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti akan

mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar apa saja yang siswa rasakan sejak bermain *game online* serta bagaimana dampak yang didapatkan mempengaruhi hasil belajar atau tidak. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kecenderungan siswa dalam bermain *game online* berupa pertanyaan dalam wawancara kepada siswa kelas V SD Negeri Gegeran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat hasil wawancara, observasi, dan angket. Sugiyono (2027:329) menerangkan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, yang bisa berbentuk tulisan, gambar, foto, video, dan lain-lain. Penelitian ini peneliti menggunakan dokumen berbentuk foto. Data yang diperoleh dari metode dokumentasi ini dapat digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap. Peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan: a) Profil sekolah, b) Foto saat kegiatan wawancara anak-anak untuk mengumpulkan data.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Bantu Pertama

Instrumen bantu pertama pada penelitian ini adalah pedoman wawancara yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengambilan data:

1) Tujuan Pembuatan Instrumen

Tujuan dari pembuatan instrumen bantu pertama ini adalah sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan wawancara kepada subjek terkait yaitu siswa. Pertanyaan berkaitan dengan *game online*, yang dilakukan siswa dengan kebiasaannya bermain *game online*. Pedoman wawancara yang digunakan tidak terstruktur.

2) Proses Pembuatan Instrumen

Proses pembuatan instrument bantu pertama dibuat untuk membantu peneliti sesuai dengan kajian teori yang dibuat berdasarkan mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa dan kecenderungan *game online* yang dilakukan oleh siswa. Sebelum digunakan pedoman wawancara dianalisis atau divalidasi dengan kriteria kejelasan butir soal pertanyaan dan keterarahan pertanyaan terhadap tujuan penelitian. Validator instrument adalah guru sekolah dasar.

3) Proses Penggunaan atau Pelaksanaan

Instrumen bantu kedua digunakan pada saat mewawancarai subjek. Subjek nya adalah siswa.

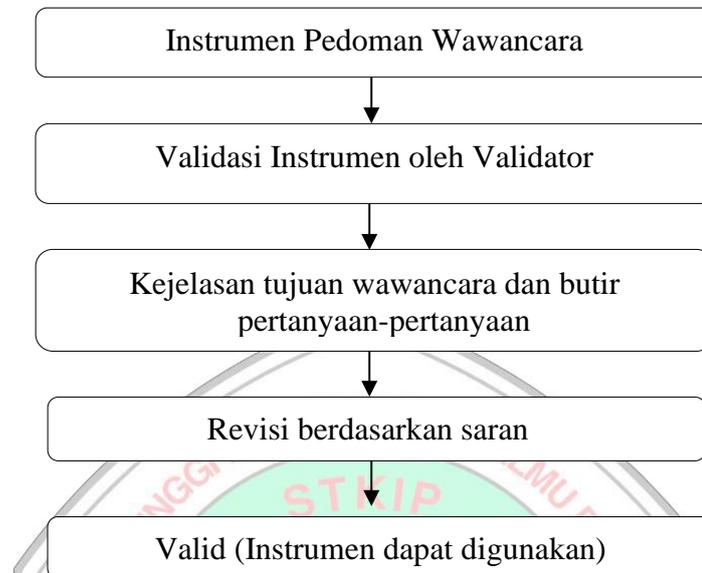
4) Proses Analisa Data

Data yang diperoleh melalui instrument ini kemudian dianalisis dengan tahapan dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

5) Penggunaan Data

Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kesesuaian hasil data pada sebelumnya.

Alur instrumen bantu pertama sebagai berikut:



Bagan 2.3 Alur instrumen bantu pertama

b. Instrumen Bantu Kedua

Instrumen bantu kedua pada penelitian ini adalah pedoman observasi yang digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan data saat melakukan observasi:

- 1) Tujuan Pembuatan Instrumen ini akan digunakan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui kecenderungan *game online* yang dilakukan siswa.

2) Proses Pembuatan Instrumen

Instrumen observasi dibuat sesuai dengan aspek indikator yang ada di lingkungan rumah yaitu kebiasaan siswa dalam bermain *game online*. Sebelum digunakan pedoman observasi divalidasi terlebih dahulu oleh validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah layak digunakan atau tidak. Berdasarkan hasil validasi atau validator, jika pedoman observasi tersebut sudah layak digunakan, maka peneliti siap untuk melakukan observasi.

3) Proses Penggunaan atau Pelaksanaan

Observasi dilakukan melalui peninjauan awal lokasi penelitian. Observasi dilaksanakan selama satu hari. Selain itu, observasi hanya dilakukan untuk mengamati dan melihat lokasi yang akan diteliti.

4) Proses Analisa Data

Proses analisis didahului dengan tahap pengumpulan hasil observasi kemudian dilakukan analisa data. Data berupa deskripsi.

5) Penggunaan Data

Data yang diperoleh melalui instrument ini digunakan untuk mengetahui seberapa sering siswa melakukan kebiasaan bermain *game online*.

c. Instrumen Bantu Ketiga

Instrumen bantu ketiga berupa angket. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seputar apa saja yang siswa rasakan sejak bermain *game online* serta bagaimana dampak yang didapatkan mempengaruhi hasil belajar atau tidak. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kecenderungan siswa dalam bermain *game online* berupa pertanyaan dalam wawancara kepada siswa kelas V SD Negeri Gegeran. Pengkategorian skor hasil angket dapat dilihat dari tabel tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penskroan Angket

Persentase	Kategori
0%-25%	Tidak Pernah
26%-50%	Jarang
51%-75%	Sering
76%-100%	Sangat Sering

Presentase 0%-25% intesitas bermain game online 30 menit, presentase 26%-50% intensitas bermain game 1 jam, presentase 51%-75% intensitas bermain game online 1jam 30 menit, dan presentase 76%-100% intensitas bermain game online 2 jam.

d. Instrumen Bantu Keempat

Instrumen bantu keempat berupa lembar dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi foto-foto kegiatan.

e. Instrumen Bantu Kelima

Instrumen bantu kelima berupa Tes. Instrumen tes hasil belajar berupa tes uraian yang mengacu pada indikator pembelajaran dalam pengetahuan. Penyusunan tes hasil belajar siswa merujuk pada melaksanakan tes. Tes dilaksanakan selama 90 menit diakhir proses pembelajaran. Selama tes berlangsung, siswa diawasi dan diamati oleh peneliti dan guru, bertujuan supaya siswa mengerjakan soal tes secara individu dan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Penilaian hasil tes pada penelitian menggunakan kategori penskoran hasil tes diadopsi dari Triyani (2021) pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kategori Penskoran Hasil Tes

Skor	Kategori
0-64	Kurang
65-74	Cukup
75-90	Baik
91-100	Sangat Baik

Proses analisis data yang dilaksanakan pada saat tes adalah mengenai nilai hasil belajar siswa dengan kategori penskoran dapat dilihat dari perbandingan kategorinya kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Sebelum instrumen bantu digunakan diperlukan validator untuk uji validitas data dilakukan dengan triangulasi teknik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data tes ini akurat.

E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Peneliti kualitatif dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas interbal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), *confirmability* (objektivitas) Sugiyono, (2017:366).

Penelitian ini menggunakan keabsahan data melalui teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2017:372) triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Peneliti dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu. Penelitian ini triangulasi sumber digunakan untuk mengecek data yang sama, namun dengan teknik pengumpulan data yang berbeda seperti yang digunakan dalam penelitian ini. Triangulasi sumber yaitu memanfaatkan data dengan valid dengan cara mengecek data yang sama namun dari sumber yang berbeda seperti

digunakan dalam penelitian ini. Sedangkan triangulasi waktu memanfaatkan data dimana data tersebut merupakan data yang valid digunakan dengan cara mengecek data yang sama, namun dalam waktu yang berbeda seperti yang digunakan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara mengorganisasikan data kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2017:335).

Miles and Humberman mengemukakan aktifitas dalam analisis data kualitatif berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data yang dibutuhkan sudah jenuh dan dilakukan secara interaktif. Aktivitas dalam analisis data meliputi data collection, data reduction, data display, dan conclusion drawing/ (Sugiyono, 2017: 133).

1. Data Collection (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data yaitu kegiatan utama penelitian untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2017: 134). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap siswa yang bermain *game online* di SD Negeri Gegean.

2. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2017: 135). Dalam penelitian ini peneliti melalui reduksi data, maka data kegiatan yang dilakukan dengan mengelompokkan data tentang dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat diarahkan kepada hal-hal yang penting serta dapat ditarik kesimpulan yang jelas. Reduksi data pada penelitian ini dilakukan sebagai berikut :

- a) Mengumpulkan, mencatat, mendeskripsikan, dan meringkas dokumen foto pada aktivitas siswa
- b) Mencatat dan meringkas data hasil observasi terhadap keseharian siswa selama di sekolah
- c) Melakukan wawancara terhadap siswa yang bermain *game online* dan siswa yang tidak bermain *game online*.

3. Data Display (Penyajian Data)

Mendisplaykan data adalah penyajian data dalam bentuk uraian singkat, jelas dan padat. Melalui penyajian data ini, maka data yang disajikan dapat terorganisir, tersusun dan mudah untuk dipahami. Penyajian data yang dilakukan adalah data yang akan disusun dengan jelas sehingga mudah dipahami, disesuaikan dengan fokus penelitian ini yaitu tentang dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

4. Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan)

Pada langkah terakhir ini yaitu langkah untuk menarik suatu kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2017: 141). Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini yaitu mengenai dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa.

