

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mengkaji tentang pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012:6). Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus mampu mengungkapkan kebenaran yang objektif, karena keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting sehingga bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Bangunsari Pacitan dengan pertimbangan pemilihan lokasi sebagai berikut:

- a. Terdapat permasalahan siswa terkait dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak.
- b. Belum pernah diadakan penelitian terkait dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak.
- c. Peneliti dengan pihak sekolah sudah menjalin hubungan kerjasama yang baik.

## 2. Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Jadwal dan Waktu Penelitian**

No.	Uraian Kegiatan	Bulan											
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Studi Awal	■	■										
2.	Penyusunan Proposal		■	■	■	■							
3.	Seminar Proposal					■							
4.	Perizinan						■						
5.	Uji Instrumen / Validitas Instrumen						■						
6.	Pengumpulan Data						■	■					
7.	Analisis Data								■	■			
8.	Penyusunan Laporan										■		
9.	Diseminasi Hasil Penelitian											■	
10.	Penyusunan Laporan Akhir												■

**Keterangan:** 9 = September, 10 = Oktober, 11 = November, 12 = Desember, 1 = Januari, 2 = Februari, 3 = Maret, 4 = April, 5 = Mei, 6 = Juni, 7 = Juli, 8 = Agustus

### B. Subjek dan Objek

#### 1. Subjek

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam sebuah penelitian. Subjek dari penelitian ini digunakan untuk membantu memenuhi data penelitian yang akan diperoleh dan informasi yang terdapat pada subjek penelitian. Subjek atau responden pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bangunsari Pacitan semester genap tahun pelajaran 2022/2023, guru kelas V, dan kepala sekolah.

## 2. Objek

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang akan dikaji pada pelaksanaan penelitian. Objek penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar di SDN Bangunsari Pacitan.

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan metode kualitatif dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data dimana dalam berlangsungnya penelitian dapat melalui kegiatan observasi, wawancara dan analisis berdasarkan hasil dokumentasi.

##### a. 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 (Herdiansyah, 2011:132). Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung dampak *game* dan tingkah laku sosial anak kelas V di SDN Bangunsari Pacitan.

##### b. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan langsung dan tatap muka dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua pihak, yaitu pewawancara dan responden. Wawancara secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu wawancara tak terstruktur dan wawancara terstruktur. Wawancara tak terstruktur sering juga disebut dengan wawancara mendalam atau terbuka, sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut dengan wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya dengan jawaban yang sudah disediakan.

Teknik penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur atau mendalam dengan tujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden,

tetapi susunan kata dan urutannya disesuaikan dengan ciri-ciri setiap responden. Wawancara tak terstruktur juga bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah dalam setiap wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara (Mulyana,2010:180). Penelitian ini, peneliti mewawancarai anak kelas V SDN Bangunsari Pacitan yang aktif bermain *game*.

c. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian didukung data-data sebagai berikut: sejarah latar belakang sekolah, autobiografi sekolah, dan foto-foto pada saat mewawancarai anak. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kepribadian sosial siswa kelas V yang aktif bermain *game* di SDN Bangunsari Pacitan.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Oleh karena itu, penelitian ini dibantu dengan instrumen pedoman observasi, pedoman wawancara, alat kamera (*handphone*), alat tulis dan catatan lapangan. Catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting bagi penelitian kualitatif. Apa yang didapatkan peneliti melalui pengamatan dan wawancara tidak boleh dibiarkan tersimpan di dalam memorinya atau dalam perekam suara. Semua yang didapatkan wajib dituangkan dalam catatan kualitatif yaitu catatan lapangan. Catatan lapangan merupakan basis data utama dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data atau informasi secara objektif selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak terekam melalui lembar observasi.

Instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data, merujuk kata benda, yang digunakan. Sedangkan teknik merupakan cara merujuk kata kerja atau operasional. Pada penelitian kualitatif, instrumen utama adalah peneliti sendiri, sehingga peneliti harus membekali diri dengan pengetahuan, wawasan, pemahaman, sikap, serta keterampilan

yang baik sehingga mampu sebagai alat untuk mendapatkan data yang diharapkan secara komprehensif, valid, dan kredibel. Sehingga teknik wawancara menjadi teknik yang utama digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam. Guna mendapatkan data yang valid atau kompatibel, peneliti dapat menggunakan instrumen bantu. Ada beberapa instrumen pendukung yang digunakan dalam penelitian ini selain instrumen utama, peneliti juga menggunakan tiga jenis instrumen bantu yang diuraikan sebagai berikut:

a. Instrumen Utama

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang bertugas mencari dan mengumpulkan data langsung dari sumbernya. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari subjek penelitian yang meliputi siswa kelas V, guru kelas, dan kepala sekolah SDN Bangunsari Pacitan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yang akan diungkap terkait bagaimana pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

b. Instrumen Bantu Pertama

Instrumen bantu pertama pada penelitian ini berupa lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mempermudah peneliti dalam penelitian yang berhubungan dengan data administrasi.

1) Tujuan Pembuatan Instrumen

Pembuatan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung kondisi di lapangan. Sehingga melalui lembar observasi peneliti dapat mengetahui secara mendalam masalah yang terjadi secara akurat. Proses pembuatan instrumen bantu ini dibuat untuk membantu peneliti mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar di SDN Bangunsari Pacitan.

2) Proses Pelaksanaan

Instrumen bantu pertama ini digunakan pada saat di lapangan, yakni peneliti dapat melakukan observasi di kelas dengan kurun waktu beberapa hari dengan minimal dua kali observasi agar mendapatkan data yang lebih objektif.

3) Proses Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan pada saat observasi adalah mengenai hasil dari kegiatan observasi di lapangan dengan mencocokkan hasil observasi



pertama dengan hasil observasi selanjutnya. Kemudian untuk menguji validitas data dapat dilakukan dengan triangulasi waktu, teknik, dan data. Dengan demikian kesimpulan hasil analisis yang diperoleh lebih akurat.

#### 4) Proses Penggunaan Data

Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kesesuaian data terhadap karakter siswa dengan menguji validitas data.

### c. Instrumen Bantu Kedua

Instrumen bantu kedua dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara. Dalam melakukan wawancara perlu adanya sebuah pedoman untuk membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga dalam penelitian ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada objek yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah guna mendapatkan jawaban yang lebih spesifik dan menyeluruh.

#### 1) Tujuan Pedoman Instrumen

Sebagai acuan dalam melakukan wawancara kepada subjek, peneliti membuat pedoman wawancara. Pedoman wawancara dibuat untuk memperkuat data yang telah diperoleh di lapangan agar diperoleh data yang kredibel. Pedoman wawancara disusun untuk membantu peneliti memperoleh keterangan lebih kompleks dari guru maupun kepala sekolah.

#### 2) Proses Pembuatan Instrumen

Proses pembuatan instrumen bantu kedua ini dibuat untuk membantu peneliti sesuai dengan kajian teori yang dibuat berdasarkan teori perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Sebelum digunakan, pedoman wawancara divalidasi oleh validator yang ditentukan peneliti. Proses validasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada lembar validasi yang dibuat oleh peneliti. Aspek yang digunakan dalam proses validasi meliputi kejelasan butir pertanyaan dan kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian.

#### 3) Proses Penggunaan/Pelaksanaan

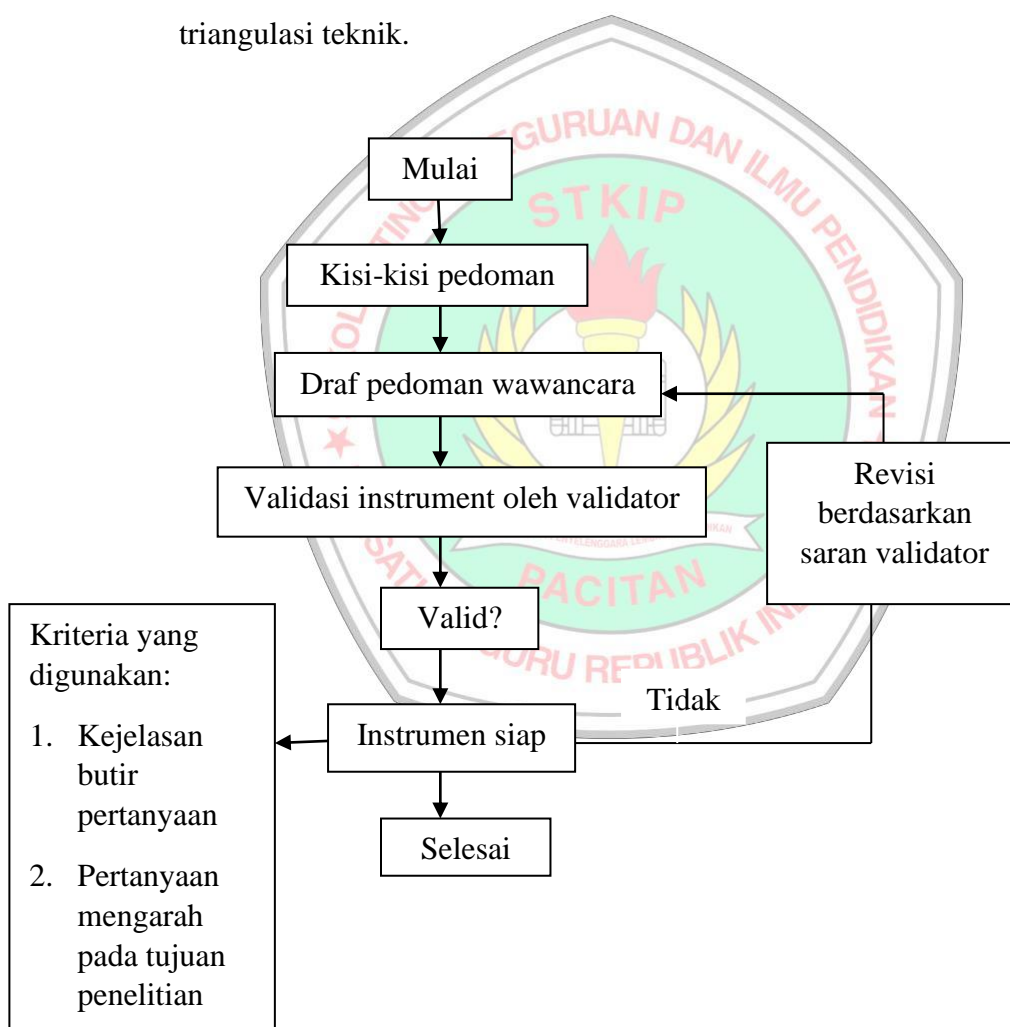
Instrumen bantu kedua ini digunakan pada saat mewawancarai subjek yakni guru dan kepala sekolah. Peneliti dapat melakukan wawancara dengan kurun waktu satu atau dua hari agar mendapatkan data yang lebih akurat.

#### 4) Proses Analisis Data

Proses analisis data yang dilakukan terhadap hasil wawancara didahului dengan menggabungkan beberapa informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan. Selanjutnya, informasi tersebut digunakan untuk menguji validitas data dengan triangulasi teknik. Dengan demikian kesimpulan hasil analisis yang diperoleh menjadi lebih akurat.

#### 5) Penggunaan Data

Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kesesuaian hasil pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar dan dijadikan dasar dalam menguji validitas data dengan menggunakan triangulasi teknik.



**Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Instrumen Pedoman Wawancara**

#### d. Instrumen Bantu Ketiga

Instrumen bantu ketiga dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yakni pengambilan data yang berupa gambar atau foto untuk memperoleh data yang diperlukan oleh peneliti. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi konfirmasi data observasi, dan wawancara yang telah digunakan. Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto-foto mengenai proses penelitian.

### D. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan suatu alat untuk mengkaji keakuratan dan kebenaran data yang telah diperoleh. Sehingga peneliti dapat mengetahui data yang sesuai untuk dijadikan pedoman bagi peneliti. Dalam menguji keabsahan data terdapat uji validitas yang dapat diartikan data yang ditemukan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Pada penelitian kualitatif untuk menguji keabsahan data terdapat berbagai teknik seperti: 1) kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*transferability*), 3) kebergantungan (*dependability*), 4) kepastian (*confirmability*) (Sugiyono, 2016:270).

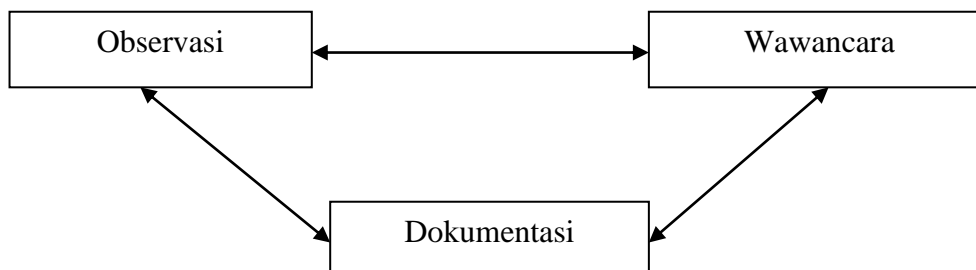
1. Uji kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Dalam penelitian kualitatif uji konfirmasi pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan.
2. Uji keteralihan diartikan sebagai nilai transfer yang bergantung pada pemakai, sehingga manakala hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi sosial lain.
3. Uji kebergantungan dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.
4. Menguji kepastian berarti menguji hasil penelitian, yang dilakukan dengan proses yang dilakukan, maka penelitian tersebut memenuhi standar konfirmasi.

Pengujian kredibilitas dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2012:330).



Triangulasi dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dalam penelitian dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Adapun gambar triangulasi teknik dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:





**Bagan 3. 2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data**

Keabsahan data dengan triangulasi teknik untuk mengecek kebenaran data mengenai pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar dari berbagai teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan melalui triangulasi teknik dapat menentukan validitas instrumen. Triangulasi sumber adalah teknik untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama (Sugiyono,2016:330). Sedangkan untuk triangulasi sumber dalam penelitian ini sebagai berikut:



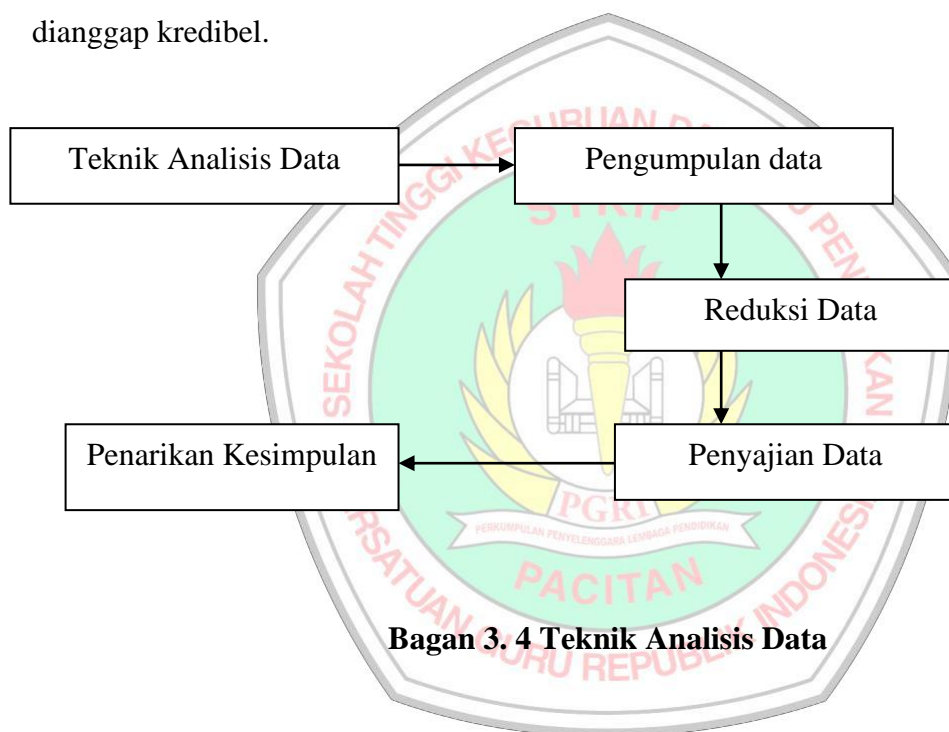
**Bagan 3. 3 Triangulasi Teknik Sumber**

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses penyusunan data yang didapat dan dikumpulkan secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan dokumentasi dengan cara mengklarifikasikan hal-hal yang dianggap penting dan membuat kesimpulan

(Sugiyono,2016:335). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sehingga pembahasan dilakukan dengan bentuk deskripsi yaitu penjelasan menggunakan bahasa dan kalimat yang jelas, datanya dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik atau angka.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data lapangan model Miles and Huberman. 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 terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.



Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam analisis data adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis sebelum di lapangan

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak *game* pada perilaku dan perkembangan sosial anak di SD Negeri Bangunsari Pacitan.

### 2. Analisis selama di lapangan

Tahapan analisis selama di lapangan, peneliti menggunakan teknis analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman, (2014) , yang terdiri empat tahapan yang harus dilakukan.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

a. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, dan bahkan di akhir penelitian. Pada awal penelitian, peneliti melakukan studi *pre-eliminatory* di SD Negeri Bangunsari Pacitan, yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa dampak *game* pada perilaku dan perkembangan sosial anak itu benar-benar ada.

b. Reduksi data

Reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis (Usman & Akbar, 2017:85). Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan.

c. *Display* Data (Penyajian Data)

*Display* data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami.

d. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Penelitian harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan (Usman & Akbar, 2017:86).