

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77).

### **3.2 Penjelasan Istilah**

1. Motivasi belajar merupakan adanya dorongan pada individu untuk melakukan suatu hal sehingga tercapainya tujuan belajar.
2. Siswa dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang yang kecanduan *game online* selama 3-4 jam dalam sehari untuk bermain *game online*.
3. Kecanduan *game online* adalah siswa lebih memfokuskan diri pada *game online* daripada Pelajaran atau materi yang diberikan, tugas sekolah dan lain-lain.
4. Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy kabupaten Subang adalah Lembaga Pendidikan swasta bersifat keagamaan Tingkat SMP yang berlokasi di kabupaten Subang dan menjadi lokasi penelitian.

### **3.3 Penjelasan Latar Penelitian**

Pada latar penelitian ini peneliti melakukan penelitian di lokasi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Kabupaten Subang. Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy merupakan sekolah swasta yang berkomitmen untuk menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas. Dengan pembelajaran yang lebih disiplin dari Sekolah Menengah Pertama lainnya membuat siswa mengalami kejenuhan dan melampiaskannya dengan bermain game online di rumah. Hal tersebut membuat siswa lebih senang bermain game dan mempengaruhi motivasi belajarnya.

Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan ingin mengetahui motivasi belajar siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu ‘Alamy Kabupaten Subang.

### **3.4 Sumber Data dan Cara Menentukan Sumber Data**

#### **3.4.1 Sumber Data**

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jadi sumber data merupakan informasi yang diperoleh oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan yaitu sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

1. Sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dari siswa yang kecanduan Game Online, Teman siswa, guru dan orang tua.
2. Sumber data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa foto, video dan buku.

#### **3.4.2 Cara Menentukan Sumber Data**

Pada sumber data ini juga menjelaskan siapa yang menjadi sumber pemberi informasi dalam penelitian (subjek) penelitian, bagaimana subjek tersebut ditentukan atau dipilih. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik tertentu sesuai dengan masalah penelitian, yaitu pemilihan secara bertujuan maka dalam hal ini menggunakan *purposive*.

Menurut Sugiyono (2016) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini dilakukan pemilihan kriteria, kriteria dalam menentukan sumber data adalah sebagai berikut:

1. Siswa laki-laki yang kecanduan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang dengan kriteria sebagai berikut:
  - 1) Bermain *game online* 3-4 jam dalam sehari.
  - 2) Rekomendasi dari Guru BK
  - 3) Bersedia menjadi informan
2. Orang tua siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang yang kecanduan *Game Online*.
3. Teman siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang yang kecanduan *Game Online*.
4. Wali kelas siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang yang kecanduan *Game Online*.

### **3.5 Teknik Pengumpulan**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data menurut Kriyantono (2020, 289-308) yaitu wawancara, observasi, dan metode dokumentasi. Peneliti menjabarkan sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan antara peneliti dengan informan untuk mendapatkan informasi secara verbal terkait dengan motivasi belajar siswa yang kecanduan *Game Online*. Informan dari wawancara tersebut adalah siswa yang kecanduan *Game Online*, Teman siswa yang kecanduan *Game Online*, guru dan orang tua yang kecanduan *Game Online*.

#### **2. Observasi**

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengamati secara langsung kepada informan. Pada observasi ini peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan terhadap apa yang di amati oleh peneliti sesuai dengan dilapangan. *Observasi* dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu 'Alamy Subang yang kecanduan *Game Online*.

### 3. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan yang terjadi dari masa lalu atau lampau. Dokumen ini biasanya berbentuk gambar atau tulisan-tulisan dari seseorang. Dokumen tulisan biasanya berupa cerita kehidupan seseorang, riwayat hidup seseorang dan lain-lainnya. Dokumen gambar biasanya berupa gambar hidup seseorang, foto seseorang dan lain-lainnya. Dokumentasi ini dilakukan untuk menggambarkan siswa yang kecanduan *Game Online*, Teman siswa yang kecanduan *Game Online*, guru dan orang tua yang kecanduan *Game Online*.

#### 3.6 Pemeriksaan Keabsahan Data

Triangulasi data adalah membandingkan dan melakukan pengecekan terhadap kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat peneliti lakukan dengan cara, antara lain:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

Peneliti disini melakukan wawancara tidak hanya satu informan melainkan beberapa informan lainnya seperti teman, guru, dan orang tua siswa yang kecanduan *Game Online*. Hal ini peneliti lakukan agar hasil dari pengamatan dan hasil dari wawancara tersebut didapatkan kepastian dan kebenaran datanya.

2. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan

Peneliti disini menguji keabsahan data dengan dilakukannya mengecek data dengan terus-menerus agar sesuai dengan yang telah diperoleh dari beberapa sumber.

#### 3.7 Teknik Analisa Data

1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk

melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

## 2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) menyatakan sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut. Selanjutnya disarankan, dalam melakukan display data, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, network (jejaring kerja) dan chart.

## 3. *Conclusion Drawing/Verification*

Menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

### **3.8 Jadwal Penelitian dan Langkah-Langkah Penelitian**

#### **3.8.1 Jadwal Penelitian**

Jadwal penelitian ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan. Berikut adalah matriks penelitian:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Jadwal	Bulan									
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agu	Sep	Okt
1.	Studi Pendahuluan dan Studi Literatur										
2.	Penyusunan Laporan										
3.	Seminar Proposal										
4.	Penyusunan Instrumen										
5.	Pengumpulan Data										
6.	Pengolahan dan Analisa Data										
7.	Bimbingan Penulisan Skripsi										
8.	Siding Skripsi										

Sumber: Rancangan Peneliti 2024

### 3.8.2 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu ‘Alamy Subang adalah sebagai berikut:

1. Pengajuan Judul Penelitian
2. Menyusun Studi Literatur
3. Menyusun Proposal Penelitian
4. Melakukan Seminar Proposal Penelitian
5. Penyusunan Instrumen Penelitian
6. Mengurus Izin Penelitian