

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif tentang kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental mahasiswa. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memperoleh pemahaman makna, menggambarkan realitas yang kompleks karena ingin mengkaji lebih dalam tentang Kecanduan *Game Online* dan Gangguan Kesehatan Mental pada Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.1 Desain Penelitian

Menurut Moleong (2008: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode kualitatif ini digunakan untuk mengkaji lebih dalam tentang kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu salah satu metode penelitian yang digunakan untuk memaparkan secara jelas atau menggambarkan suatu fenomena atau permasalahan yang terjadi, fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki dideskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Hal ini disesuaikan dengan pernyataan Moh. Nazir (2017: 43) yang menyatakan bahwa:

“Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang di selidiki”.

Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran secara lengkap mendetail dan mendalam mengenai kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.2 Penjelasan Istilah

3.2.1 Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan berlebihan terhadap aktivitas bermain *game* berbasis *online* sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari, tanggung jawab, dan hubungan sosial. Kecanduan ini sering melibatkan dorongan kuat untuk terus bermain meskipun memiliki konsekuensi negatif.

3.2.2 Kesehatan mental

Kesehatan mental yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keadaan kesejahteraan di mana individu mengenali kemampuan mereka, dapat mengatasi stres hidup yang normal, dapat bekerja secara produktif, dan dapat berkontribusi kepada komunitasnya.

3.2.3 Mahasiswa

Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Individu yang sedang menempuh pendidikan di tingkat perguruan tinggi, yaitu mahasiswa

Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang menjadi subjek penelitian.

3.2.4 Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung

Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang dimaksud adalah institusi pendidikan tinggi vokasi di bidang kesejahteraan sosial yang berlokasi di Bandung, tempat mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini menempuh pendidikan.

3.3 Sumber Data

Arikunto (2013: 172) menjelaskan bahwa sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif maka sumber data disebut informan. Sumber data penelitian dibedakan menjadi 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2015). Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.3.1 Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang berasal dari jawaban-jawaban informan tentang kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada yang diperoleh langsung dari mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.3.2 Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan, dimana data yang diperoleh dari studi dokumentasi dan literatur-literatur yang berhubungan langsung dengan masalah penelitian, yaitu kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik

Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.4 Penentuan Informan

Informan penelitian dalam penelitian kualitatif berkaitan dengan bagaimana langkah yang ditempuh peneliti agar data atau informasi dapat diperoleh. Metode pemilihan informan yang paling sesuai dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu memilih informan secara sengaja berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan. Dalam proses pengambilan data, penting untuk memperhatikan aspek etika penelitian.

Informan harus diberikan pemahaman terkait tujuan penelitian dan diberikan kebebasan untuk berhenti berpartisipasi kapan saja. Identitas dan informasi pribadi mereka harus dijaga kerahasiaannya. Selain itu, persetujuan tertulis diperlukan sebelum wawancara atau pengisian kuesioner dilakukan. Dalam menentukan informan untuk penelitian berjudul "Kecanduan *Game Online* dan Gangguan Kesehatan Mental pada Mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung," langkah pertama yang harus dilakukan adalah menetapkan kriteria informan. Proses pemilihan informan dengan ketentuan:

1. Mahasiswa aktif di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung yang memiliki pengalaman bermain *game online* dalam durasi yang cukup tinggi hingga berpotensi mengalami kecanduan.
2. Mahasiswa yang menunjukkan tanda-tanda gangguan kesehatan mental seperti stres, kecemasan, atau gangguan tidur akibat bermain *game*.
3. Mahasiswa yang bersedia memberikan informasi yang jujur serta

berpartisipasi dalam wawancara.

4. Informan lainnya sebagai data triangulasi yaitu teman dekat.

Dengan metode yang tepat dan etika yang dijaga, penelitian ini dapat menghasilkan data yang valid serta memberikan gambaran nyata tentang kecanduan *game online* terhadap kesehatan mental mahasiswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*)

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil tatap muka antara pewawancara dengan informan dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara yang dilakukan secara tatap muka dengan mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*, menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur agar responden dapat mengungkapkan pengalaman mereka secara bebas dan mendalam.

3.5.2 Observasi Partisipatif

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Sedangkan, observasi partisipatif adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh observer dengan ikut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan cara pengamatan secara langsung di lapangan untuk memperoleh informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan masalah penelitian.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Melalui studi dokumentasi, peneliti dapat mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan. Studi dokumentasi ini dilakukan oleh peneliti untuk menguatkan data-data yang sudah didapat dalam wawancara dan observasi.

3.6 Pemeriksaan Keabsahan Data

3.6.1 Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Uji kredibilitas merupakan pengujian kepercayaan terhadap data hasil penelitian. Cara pengujian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah :

1. Peningkatan ketekunan

Peneliti melakukan peningkatan ketekunan melalui pengamatan dengan teliti dan rinci serta secara berkesinambungan untuk menemukan fakta yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengenai kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung. Melalui peningkatan ketekunan, maka kepastian data dan urutan proses dapat direkam secara pasti dan sistematis.

2. Triangulasi

Peneliti melakukan triangulasi untuk memastikan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh mengenai kecanduan

game online dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung. Dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi sumber.

3. Pengecekan Anggota (*Member Check*)

Peneliti melakukan pengecekan anggota dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Pengecekan anggota dilakukan dalam bentuk diskusi dengan individu-individu yang terlibat dalam penelitian dan mewakili kelompok tertentu. Apabila data yang diperoleh mengenai kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung. disepakati oleh para pemberi data, berarti data tersebut valid. Tetapi apabila data tersebut tidak disepakati, maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan pemberi data.

3.6.2 Uji Transferability (*Transferability*)

Uji transferabiliti merujuk pada tingkat kemampuan hasil penelitian kualitatif yang dapat digeneralisasikan untuk semua konteks. Peneliti melakukan uji transferabiliti dengan cara menjelaskan hasil penelitian dengan rinci agar dapat dipahami oleh orang lain sehingga penelitian ini dapat diberlakukan dan diterima.

3.6.3 Uji Kebergantungan (*Dependability*)

Kebergantungan dalam penelitian kualitatif disebut juga reliabilitas. Suatu penelitian dapat dikatakan reliabel apabila orang lain dapat mereplikasi penelitian tersebut. Uji kebergantungan dapat dilakukan dengan cara melakukan audit

terhadap keseluruhan proses penelitian melalui kegiatan bimbingan dengan dosen pembimbing. Audit ini dilakukan oleh dosen pembimbing terhadap seluruh aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian mengenai kecanduan *game online* dan gangguan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.6.4 Uji Kepastian (*Confirmability*)

Uji kepastian berhubungan dengan objektivitas hasil penelitian. Jika hasil penelitian disepakati banyak orang maka penelitian dikatakan objektif. Untuk mencapai kepastian suatu temuan dengan data pendukungnya, peneliti melakukan pencocokan diantara keduanya melalui audit. Peneliti melakukan audit kepada dosen pembimbing.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian data-data tersebut diorganisasikan serta dipilah mana yang penting dan kemudian dibuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain.

Proses analisis data pada penelitian ini pun dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah menurut Miles dan Huberman (2014: 12), yaitu koleksi data, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan/verifikasi.

3.7.1 Koleksi Data

Koleksi data yaitu proses mengumpulkan data melalui berbagai sumber,

seperti wawancara, pengamatan terhadap lapangan, serta dokumentasi yang diperoleh di lapangan. Hal tersebut dilakukan secara terus-menerus hingga datanya jenuh.

3.7.2 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai suatu proses analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik serta diverifikasi. Reduksi data diperlukan untuk mempermudah peneliti mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai kecanduan *game online* dan kesehatan mental pada mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

3.7.3 Penyajian Data

Penyajian data merupakan kegiatan penyusunan data secara sistematis agar mudah dipahami sehingga dapat menghasilkan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan, ataupun bagan. Melalui penyajian data, maka data akan terorganisasi serta tersusun dalam pola hubungan yang dapat memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi.

3.7.4 Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan serta verifikasi data merupakan tahap akhir dari teknik analisis data kualitatif. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang telah dikumpulkan sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

3.8 Jadwal Penelitian dan Langkah-Langkah

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu membuat jadwal dan langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, jadwal penelitian ini dirancang untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan penelitian. Kecanduan *Game Online* dan Gangguan Kesehatan Mental pada Mahasiswa di Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

Tabel 1. 1 Jadwal dan Langkah-langkah

No	Kegiatan	2025						
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Studi Literature							
2.	Studi Lapangan							
3.	Penyusunan Dan Pengajuan Proposal Penelitian							
4.	Seminar Proposal							
5.	Bimbingan Dan Penyusunan Instrument Penelitian							
6.	Pelaksanaan Pengumpulan Data							
7.	Pengolahan Data Dan Analisis Data							
8.	Bimbingan Penyusunan Laporan							
9.	Ujian Lisan Karya Tulis Ilmah (Skripsi)							

Penelitian ini dilakukan dari awal bulan Januari 2025 sampai dengan Juni 2025 dengan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Studi Literatur melalui studi literatur, peneliti mempelajari dan memahami serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka serta mengolah bahan penelitian terutama berkaitan dengan variabel serta sasaran yang dijadikan sebagai judul penelitian.
2. Studi Lapangan melalui studi lapangan, peneliti mempelajari dan memahami situasi serta kondisi lokasi yang dijadikan sebagai latar penelitian, yaitu Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung
3. Pengajuan Judul yaitu Kecanduan Game Online dan Gangguan Kesehatan Mental pada Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.
4. Bimbingan Proposal dilaksanakan untuk membantu peneliti dalam menyusun proposal yang jelas, sistematis, dan sesuai dengan kaidah ilmiah.
5. Penyusunan Proposal dilaksanakan oleh peneliti dengan arahan dosen pembimbing.
6. Seminar Proposal dilakukan untuk mendapatkan saran atau kritik terkait dengan proposal penelitian.
7. Penyusunan Pedoman dilaksanakan dengan melakukan penyempurnaan terhadap rancangan penelitian, pedoman wawancara mendalam, serta pedoman observasi.
8. Pengurusan Surat Izin Penelitian dilakukan setelah penyelesaian proposal dilakukan pada bulan Februari 2025.
9. Proses Pengumpulan Data Pengolahan dan Analisis Data Lapangan dengan cara wawancara mendalam, observasi, studi dokumentasi, mengolah dan

menguji data yang telah ditemukan.

10. Bimbingan Skripsi dilakukan agar skripsi yang akan disajikan sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah.
11. Sidang Skripsi dilakukan untuk mempertanggungjawabkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.