

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sugiyono (2012) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan pada kondisi yang alamiah ataupun natural, yang mana objek dari penelitian ini bersifat berkembang dan apa adanya. Sugiyono (2012) juga mengemukakan bahwa rumusan masalah deskriptif adalah sebuah rumusan masalah yang mampu memandu peneliti untuk mengembangkan serta memotret realita sosial yang akan diteliti secara komperhensif.

Adapun penelitian dengan pendekatan studi kasus atau biasanya disebut penelitian lapangan (*field study*) yaitu penelitian yang dilakukan guna mempelajari secara intensif tentang interaksi lingkungan, posisi, serta keadaan lapangan suatu unit penelitian, misalnya unit sosial atau unit pendidikan secara apa adanya. Subjek penelitian dapat berupa individu, masyarakat, ataupun institusi. Sesungguhnya subjek penelitiannya relatif kecil. Namun demikian, fokus dan variabel yang diteliti cukup luas.

Pengambilan studi kasus terkait dengan kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas didasari oleh beberapa alasan penting, diantaranya peningkatan kasus remaja mengalami kecanduan *game online* di Kabupaten Banyumas yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Selain itu, MTs Negeri 1 Banyumas memiliki konteks yang unik, termasuk demografi siswa, budaya, dan

kondisi sosial-ekonomi pada setiap muridnya. Studi kasus di MTs Negeri 1 Banyumas bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* yang spesifik untuk lingkungan MTs Negeri 1 Banyumas.

3.2 Penjelasan Istilah

3.2.1 Faktor Penyebab

Faktor penyebab merupakan suatu keadaan atau peristiwa yang menyebabkan terjadinya sesuatu. Dalam penelitian ini, faktor penyebab remaja mengalami kecanduan *game online* ditinjau dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan, rasa bosan, dan kontrol diri. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, hubungan sosial, dan harapan orang tua.

3.2.2 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan di mana seseorang memiliki kebiasaan terus menerus dalam bermain *game online* secara berlebihan. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* dapat menghabiskan waktu yang sangat lama hanya untuk bermain *game online* dan cenderung mengabaikan tanggung jawabnya.

3.2.3 Remaja

Remaja merupakan perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mengakibatkan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial. Remaja dalam penelitian ini meliputi murid-murid yang berusia 13-16 tahun dan sedang duduk di bangku MTs Negeri 1 Banyumas di mana setara dengan sekolah menengah pertama.

3.2.4 MTs Negeri 1 Banyumas

MTs Negeri 1 Banyumas adalah lembaga pendidikan dasar setingkat SMP yang berciri khas agama Islam dan menyelenggarakan program pendidikan selama tiga tahun. MTs Negeri 1 Banyumas memiliki murid sebanyak 960 orang dan merupakan sekolah yang dipilih oleh peneliti didasari belum adanya penelitian yang serupa dilakukan di lokasi ini, karakteristik siswa yang beragam sehingga akan diperoleh informasi yang beragam pula.

3.3 Penjelasan Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Banyumas, Jl. Jend. Sudirman Jl. Sokayasa No.791, Sokayasa, Purwokerto Wetan, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Peneliti menggunakan latar terbuka dan latar tertutup. Latar terbuka dalam penelitian ini yaitu informasi yang diambil saat peneliti berada di lingkungan terbuka sekitar sekolah dan saat melakukan observasi. Sementara latar tertutup dalam penelitian ini yaitu informasi yang diambil oleh peneliti dengan berinteraksi secara langsung bersama informan dan guru BK seperti melakukan wawancara secara mendalam.

3.4 Sumber Data dan Cara Menentukan Sumber Data

Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data yang bersumber dari pihak-pihak yang memiliki keterlibatan atau berkaitan langsung dalam pengumpulan data dan informasi di MTs Negeri 1 Banyumas.

3.4.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Berikut penjelasan dari sumber data yang digunakan tersebut.

3.4.1.1 Data Primer

Data primer adalah data basis atau utama yang digunakan dalam penelitian. Data primer adalah jenis data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utamanya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dan observasi. Data primer biasanya selalu bersifat spesifik karena disesuaikan oleh kebutuhan peneliti. Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada siswa/siswi MTs Negeri 1 Banyumas yang memiliki karakteristik kecanduan *game online* berdasarkan pantauan, catatan, dan data yang dimiliki oleh guru bimbingan konseling (BK) di sekolah. Wawancara mendalam juga dilakukan dengan guru BK untuk mengetahui catatan-catatan perilaku yang diakibatkan oleh kecanduan *game online* pada siswa/siswi tersebut.

Dalam penelitian ini, dilakukan observasi langsung terhadap siswa/siswi di MTs Negeri 1 Banyumas terkait dengan aktivitas yang dilakukan di sekolah, terutama pada saat istirahat. Hasil dari observasi terhadap siswa/siswi ini nantinya akan menjadi data pendukung dan penguat terhadap fokus penelitian yang sedang diteliti, yaitu faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* pada remaja di MTs Negeri 1 Banyumas.

3.4.1.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Biasanya data-data ini berupa diagram, grafik, atau tabel. Data sekunder bisa dikumpulkan melalui berbagai sumber seperti buku, situs, atau dokumen milik sekolah.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data terkait jumlah siswa/siswi yang mengalami kecanduan *game online*, catatan perilaku, catatan mengenai penurunan nilai maupun prestasi siswa/siswi yang diakibatkan oleh *game online*. Data sekunder ini akan melengkapi temuan-temuan peneliti di lapangan.

3.4.2 Informan

Peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa informan yang meliputi:

1) Siswa/siswi di MTs Negeri 1 Banyumas

Wawancara dilakukan kepada 5 (lima) orang siswa/siswi di MTs Negeri 1 Banyumas yang terdiri dari kelas VII dan VIII serta memiliki kriteria tertentu terhadap apa yang ingin peneliti dapatkan informasinya, yaitu siswa/siswi yang memiliki hobi bermain *game online* dan mampu bermain *game online* melebihi 4 jam dalam sehari serta memiliki catatan perilaku oleh Guru BK.

2) Guru Bimbingan Konseling (BK)

Informasi lainnya juga diperoleh dari Guru BK agar peneliti mendapatkan data mengenai murid-murid yang memiliki catatan perilaku kecanduan *game online* atau dari *game online* tersebut menimbulkan perilaku-perilaku yang tidak

diinginkan, seperti penurunan nilai maupun prestasi, terlibat perkelahian, berkata kasar, membolos, dan lain sebagainya.

3) Wali Kelas

Wali kelas dapat menjadi informan tambahan yang mampu memberikan informasi pelengkap terhadap informasi yang sudah peneliti peroleh sebelumnya.

3.4.3 Cara Menentukan Sumber Data

Sumber data penelitian atau informan ditentukan menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2012) mengemukakan bahwa penentuan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan secara *purposive* adalah dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Pertimbangan tersebut adalah orang yang menguasai informasi dari objek ataupun aspek yang diteliti serta memenuhi kriteria informan yang ditetapkan oleh peneliti. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Siswa/siswi kelas VII dan VIII.
- b. Berusia 13-16 tahun.
- c. Memiliki hobi atau senang bermain *game online*.
- d. Sering bermain *game online* dengan durasi dari lebih dari 4 jam dalam sehari.
- e. Telah bermain *game online* minimal selama 12 bulan.
- f. Memiliki catatan penurunan nilai dan prestasi, ataupun perilaku negatif dari wali kelas atau guru BK.
- g. Bersedia menjadi informan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

3.5.1 Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara merupakan proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh informasi tentang faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas.

Wawancara mendalam (*in-depth interview*), di mana peneliti menggali informasi secara mendalam dengan cara terlibat langsung dengan informan dan bertanya jawab secara bebas namun disertai dengan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan dilakukan berkali-kali. Pada penelitian ini, peneliti akan mewawancarai 5 orang siswa/siswi yang berdasarkan catatan dan pertimbangan dari Guru BK mengalami kecanduan *game online* untuk memperoleh informasi secara mendalam.

Alat yang digunakan dalam wawancara mendalam ini berupa alat tulis, telepon genggam sebagai alat perekam dan dokumentasi. Adapun hasil dari wawancara mendalam ini peneliti mendapatkan informasi mengenai faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan siswa/siswi di MTs Negeri 1 Banyumas mengalami kecanduan *game online*.

3.5.2 Observasi

Susan Stainback (1988) menyatakan di dalam observasi, peneliti mengamati apa yang dikerjakan subjek, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di sekolah terkait dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh siswa/siswi MTs Negeri 1 Banyumas pada saat pembelajaran maupun jam istirahat, terutama pada siswa/siswi yang memiliki catatan perilaku kecanduan *game online*.

Dalam melakukan observasi ini, peneliti menggunakan alat berupa buku dan bolpoin untuk mencatat, telepon genggam untuk merekam atau mendokumentasikan aktivitas siswa/siswi. Hasil dari observasi yang dilakukan di lapangan dapat berupa temuan-temuan baru yang diperoleh peneliti serta dapat membuktikan kesesuaian informasi yang diterima melalui wawancara sebelumnya dengan bukti yang ada di lapangan.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan pengumpulan informasi yang dapat diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini dapat digunakan untuk menggali informasi yang terjadi di masa lampau. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoritis untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekadar barang yang tidak bermakna.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data melalui studi dokumentasi diperoleh dilakukan dengan mengkaji dokumen atau catatan mengenai siswa/siswi yang mengalami kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas. Selain itu, peneliti

juga menggunakan dokumen pendukung lainnya seperti jumlah siswa/siswi, jenis ekstrakurikuler yang ada, hingga fasilitas penunjang yang ada di sekolah.

3.6 Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian yang dilakukan di MTs Negeri 1 Banyumas terkait dengan faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online* dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Sugiyono (2012) pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif berupa uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmabilitas. Adapun pengujian keabsahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Melalui uji kredibilitas (*credibility*) akan menghasilkan apakah hasil penelitian memiliki kepercayaan yang tinggi sesuai dengan fakta yang ada di lapangan atau perlu dilakukan seperti memperpanjang keterlibatan peneliti di lapangan, melakukan observasi terus-menerus dan sungguh-sungguh, peneliti dapat mendalami fenomena yang ada, melakukan triangulasi (metode, isi, dan proses), melibatkan atau diskusi dengan teman sejawat, dan melakukan kajian atau analisis kasus negatif, dan juga melacak kesesuaian dan kelengkapan hasil analisis.

a) Perpanjangan Pengamatan

Teknik perpanjangan pengamatan menurut Sugiyono (2012) adalah teknik yang dilakukan oleh peneliti dengan kembali ke lapangan sekaligus melakukan pengamatan dan mewawancarai kembali informan yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan teknik ini peneliti melakukan pengecekan terkait

data yang telah diberikan dengan memastikan data yang ada sudah benar atau tidak.

Dalam penelitian ini, peneliti berkomunikasi dengan pihak sekolah dalam rangka mendiskusikan isu penelitian yaitu terkait faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online*. Peneliti melakukan perpanjangan pengamatan dengan kembali ke lapangan untuk mengkonfirmasi kepada informan dan pihak sekolah mengenai data yang telah diperoleh dan diolah oleh peneliti.

b) Peningkatan Ketekunan

Peningkatan ketekunan menurut Sugiyono (2012) adalah peneliti melakukan pengamatan dan pengecekan kembali terkait data yang diperoleh sesuai atau tidak sesuai dengan referensi teori terkait temuan yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan peningkatan ketekunan dengan mencocokkan data yang telah peneliti dapat di lapangan dengan teori-teori mengenai faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online*.

c) Triangulasi Data

Sugiyono (2012) menyatakan bahwa triangulasi dapat diartikan sebagai sebuah teknik pengumpulan data dengan memadukan beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah dimiliki. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas dapat diartikan sebagai sebuah cara untuk mengecek kembali data dari berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara dan berbagai waktu. Selanjutnya berkaitan dengan triangulasi data, peneliti menerapkan dua triangulasi data yaitu triangulasi sumber dan triangulasi

teknik. Triangulasi sumber data dilakukan peneliti dengan pengecekan dan pencocokan data yang bersumber dari informan dan pihak sekolah di MTs Negeri 1 Banyumas. Sedangkan triangulasi teknik pengumpulan data peneliti lakukan dengan melihat keselarasan dari hasil dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi yang sudah peneliti peroleh yang berkaitan dengan faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas.

3.6.2 Uji Transferabilitas (*transferability*)

Uji transferabilitas merupakan standar yang dinilai oleh pembaca laporan. Suatu hasil penelitian dianggap memiliki transferabilitas tinggi apabila pembaca laporan memiliki pemahaman yang jelas tentang fokus penelitian yang berupa faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online*. Oleh karena itu, agar orang lain dapat memahami hasil penelitian dan memiliki kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian ini, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian mengenai faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas, sehingga dapat memutuskan layak atau tidaknya hasil penelitian tersebut diaplikasikan di tempat lain.

3.6.3 Uji Dependabilitas (*dependability*)

Dalam uji dependabilitas, peneliti menunjukkan keseluruhan aktivitas peneliti dalam proses penelitian mengenai faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas. Peneliti menunjukkan proses bagaimana peneliti menentukan masalah atau fokus, proses perizinan di lapangan,

menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, serta membuat kesimpulan. Selain itu peneliti juga terus berkomunikasi dengan dosen pembimbing dalam rangka audit terhadap keseluruhan proses yang telah peneliti lakukan. Jika peneliti tidak mempunyai dan tidak dapat menunjukkan "jejak aktivitas lapangannya", maka depenabilitas penelitiannya patut diragukan (Sanapiah Faisal, 1990).

3.6.4 Uji Konfirmabilitas (*confirmability*)

Uji konfirmabilitas berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar konfirmabilitas. Dalam hal ini, hasil penelitian dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTs Negeri 1 Banyumas.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Data yang digunakan dalam hal ini tentunya data yang sudah diperoleh dalam proses pengumpulan data selama peneliti berada di MTs Negeri 1 Banyumas.

Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data meliputi:

3.7.1 Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit sehingga 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. Reduksi data dilakukan peneliti dengan menggunakan data dari hasil informasi yang didapatkan ketika peneliti melakukan pengumpulan data mengenai faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas serta mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

3.7.2 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) mengatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah diperoleh di lapangan mengenai faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas.

3.7.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

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 mengenai faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online* di MTs Negeri 1 Banyumas akan 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. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif juga merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

3.8 Jadwal dan Langkah-Langkah Penelitian

Jadwal dan langkah-langkah penelitian disusun untuk mengetahui proses pelaksanaan penelitian sebagai acuan yang dimiliki oleh peneliti. Adapun tahapan digambarkan dalam bentuk matriks sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan							
		Tahun 2024							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
1	Tahap Pra Lapangan								
	Pengajuan Seleksi Judul								
	Penyusunan Proposal								
	Seminar Proposal								
	Penyusunan Instrumen								
2	Tahap Pelaksanaan Penelitian								
	Pengumpulan Data								
	Pengolahan Data								
	Analisis Data dan Hasil Penelitian								

	Penyusunan Laporan								
3	Tahap Pengakhiran								
	Ujian Hasil Penelitian								
	Pengesahan dan Publikasi Hasil Penelitian								

Adapun langkah-langkah mengenai pelaksanaan penelitian yang dilakukan meliputi:

1) Tahap Pra Lapangan

Pada tahap pra lapangan, peneliti merencanakan kegiatan penelitian dengan mencari studi literatur yang berkaitan dengan penelitian, menghubungi pihak terkait yaitu MTs Negeri 1 Banyumas untuk meminta izin dan mendapatkan data sementara terkait dengan fokus penelitian, menyusun proposal penelitian, menyusun pedoman wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, serta membuat surat izin melakukan penelitian.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengumpulkan dan menggali informasi yang dibutuhkan sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan. Dalam tahap ini, peneliti turun ke lapangan yaitu ke MTs Negeri 1 Banyumas. Peneliti melakukan kegiatan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi kepada informan.

3) Tahap Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran, peneliti melaksanakan bimbingan penulisan dan melaksanakan sidang Ujian Akhir Program Studi (UAPS) untuk mempertanggungjawabkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta melakukan pengesahan laporan skripsi.