

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan sekaligus mengkaji kondisi nyata tentang “Dampak *game online* terhadap perilaku anak pada usia 6-12 tahun. Penelitian ini yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Gunawan, 2003 h 3).

Peneliti ingin memahami interaksi yang terjadi kemudian mendeskripsikan mengenai Dampak *game online* terhadap perilaku pada anak usia 6-12 tahun. Oleh karena itu penulis memilih Pendekatan kualitatif karena sesuai dengan tujuan kegiatan penelitian yang diharapkan dapat berjalan secara alamiah serta memperoleh data-data yang objektif dan mendalam.

#### 3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tapuhaka, Kecamatan Kabaena Timur, Kabupaten Bombana. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak Agustus sampai September 2021

#### 3.3 Data dan Sumber Data

Data jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif jenis data yang digunakan dalam penelitian yaitu data yang diungkapkan dalam bentuk kalimat serta uraian-uraian. Sumber data dalam penelitian ini:

3.3.1 Data primer data yang diperoleh langsung dari lapangan. Adapun yang menjadi pusat dari data primer yaitu dari orang Tua, masyarakat dan anak pemain *game Online*.

3.3.2 Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk jadi dan telah diolah pihak lain yang biasanya dalam bentuk publikasi, misalnya dokumen, buku-buku, Masyarakat dan lain-lain yang diperoleh dari pihak kelurahan/desa.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **3.4.1 Pengumpulan Data Dengan Observasi**

Menurut Sugiyono (2012, h 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamata dan ingatan.

Menurut Riduwan (2011, h. 30) Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan permainan *game online* pada pendidikan perilaku anak usia 6-12 tahun di desa Tapuhaka. Dalam observasi ini peneliti mengamati apa yang dilakukan anak dalam lokasi penelitian, dan mendengarkan apa yang mereka katakan kemudian mencatat, dengan cara semi terstruktur terhadap aktivitas orang yang berada dalam lokasi penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi ke warung, ke rumah, bertemu di jalan yang sesuai lokasi penelitian. Untuk mengetahui seberapa banyak anak usia 6-12 tahun yang

sering maupun senang bermain *game online*, seberapa banyak anak yang bermain *Game online* setiap harinya untuk bermain *Game Online*. Sehingga peneliti mampu mengetahui bagaimana dampak *Game Online* terhadap perilaku anak usia 6-12 tahun di Desa Tapuhaka.

#### 3.4.2 Pengumpulan Data Dengan Interview (Wawancara)

Menurut Sugiyono (2012 h 231) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui permasalahan dari responden secara mendalam. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur karena peneliti ingin mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Hasil wawancara dalam penelitian ini akan direkam menggunakan alat rekam dan ditulis pada lembar ringkasan wawancara. Wawancara masyarakat/orang tua anak dilakukan di rumah masing-masing sementara wawancara anak pemain *game online* dilakukan di lokasi bermain *game online* dan di rumah anak pemain *game online*.

Wawancara yaitu pengumpulan data dengan jalan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara lain. Informan yang dimaksud dalam hal ini yakni kepala desa, anak pemain *game online* dan orang tuanya di Desa Tapuhaka Kec Kabaena Timur.

#### 3.4.3 Dokumentasi

Sugiyono (2012 h 240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah

kehidupan, cerita, biografi, peraturan kebijakan dokumentasi yang berbentuk gambar mislanya foto gambar hidup, sketsa. metode dokumentasi peneliti menyelidiki anak-anak Usia 6-12 tahun yang bermain *Game online*. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk melihat keadaan anak-anak, tempat bermain *game online*, jumlah kumpulan anak-anak serta proses kegiatan bermain *game online* dan foto-foto peneliti beserta anak-anak yang bermain *game online* pada saat sedang berlangsung.

### **3.5. Teknik Analisis Data**

Teknik penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yakni penyusunan data untuk kemudian dijelaskan dan dianalisis serta dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Analisis deskriptif ini dimaksudkan untuk menentukan data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. (sugiono, 2008 h 244).

Proses pengolahan data mengikuti teori Miles dan Huberman. Miles and Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahap penelitian sehingga sampai tuntas. Komponen analisis data yaitu :

#### **3.5.1 Reduksi data**

Dalam hal ini peneliti mereduksi data dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang berkaitan dengan dampak *game*

*online* terhadap perilaku anak pada usia 6-12 tahun. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif dalam laporan penelitian.

### 3.5.2 Penyajian Data

Dalam penyajian data dilakukan penafsiran terhadap data yang diperoleh sehingga kesimpulan yang dirumuskan menjadi lebih objektif. Penyajiian yang bersifat kualitatif seperti sikap, perilaku dan pernyataan disajikan dalam bentuk deskriptif naratif.

### 3.5.3 Penyimpulan dan Verifikasi Data

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Tri Hastuti, 2019).

## 3.6. Pengecekan Keabsahan Data

Triangulasi yaitu pengujian keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang telah ada untuk kepentingan pengecekan, sehingga data yang telah ada difilter kembali dan diuji kelayakannya untuk mendapatkan hasil data yang valid, aktual dan terpercaya. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi pengumpulan data dan waktu (Sugiono, 2014 h 372).

Dalam pengecekan keabsahan data maka peneliti menggunakan triangulasi sebagai cara untuk memastikan keakuratan data dengan menggunakan triangulasi sebagai berikut.

### **3.6.1. Triangulasi sumber**

Triangulasi sumber yaitu cara yang dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama, dengan tujuan untuk menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan apa yang menjadi keinginan dari peneliti.

### **3.6.2. Triangulasi teknik**

Triangulasi teknik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. (Sugiyono, 2005 h 330).

### **3.6.3. Triangulasi waktu**

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari dan sore hari pada saat informan selesai beraktifitas, cara melakukan wawancara pada informan yang sama dalam rentang waktu yang berbeda.