

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yakni menggambarkan keadaan atau kejadian secara langsung.

Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis data yang bersumber dari hasil wawancara dan hasil dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung mengenai peran guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa di SDN Pekauman 2 Banjarmasin. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V dan guru PAI mengenai bagaimana peran guru dalam mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain *game online* terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin.

Pendekatan ini bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana adiksi *game online* mempengaruhi akhlak siswa, sekaligus memahami bagaimana guru merespons serta memaknai penggunaan *game online* dalam kehidupan sehari-hari siswa.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Pekauman 2, yang berlokasi di Banjarmasin Selatan. Pemilihan tempat penelitian ini dikarenakan di sekolah tersebut ada beberapa anak yang memiliki indikator sudah kecanduan atau

kecanduan bermain *game online*. Hal itu membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai permasalahan itu.

C. Subjek dan Objek penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda, organisme yang dijadikan sebagai sumber atau tempat informasi yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian jika berbentuk orang maka disebut sebagai responden dan juga bisa disebut sebagai informan. Akan tetapi, kebanyakan subjek penelitian kualitatif banyak menggunakan istilah informan sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini informan yang digunakan adalah guru kelas, guru PAI, Kepala Sekolah, dan Semua murid kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin.

2. Objek penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat dan nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki pilihan tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dikaji untuk mendapatkan kesimpulan. Objek penelitian ini merupakan sasaran ilmiah untuk mendapatkan sebuah data dengan tujuan serta kegunaan tertentu tentang sesuatu yang bersifat objektif, valid, serta reliabel atau dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah peran guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa kelas V SDN Pekauman 2.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang didapat dari penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data primer adalah data yang berkenaan dengan permasalahan yang sudah dirumuskan, yakni:

- 1) Data yang berkenaan dengan peran guru kelas dalam meningkatkan akhlak siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin.
- 2) Data tentang faktor-faktor yang menghambat guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui metode dokumentasi yang dipilih sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan, baik berupa catatan-catatan, foto yang telah dilakukan di SDN Pekauman 2 Banjarmasin yang berhubungan dengan tujuan penelitian, Data-data tersebut diantaranya:

- 1) Gambaran singkat lokasi penelitian
- 2) Sejarah singkat mengenai SDN Pekauman 2 Banjarmasin.
- 3) Visi, Misi, dan Tujuan SDN Pekauman 2 Banjarmasin.
- 4) Tenaga guru dan pegawai di SDN Pekauman 2 Banjarmasin.

2. Sumber Data

Sumber data yang ada pada penelitian ini diambil dari para informan, yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas V dan Guru Pendidikan Agama Islam, serta siswa kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin. Sumber data ini diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, Angket dan catatan lapangan.

Sumber data yang diperoleh, diantaranya:

- a. Informan utama dalam penelitian ini yakni guru kelas, Guru PAI, dan Siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin.
- b. Informan tambahan yakni kepala sekolah SDN Pekauman 2 Banjarmasin.
- c. Dokumentasi berupa hasil foto atau tulisan yang ada di sekolah dan berhubungan dengan data yang ingin diteliti.³³

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif ini, teknik pengumpulan data yang digunakan dengan empat cara yakni wawancara, angket dan dokumentasi. Peneliti sendiri yang secara langsung terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data, menganalisis dan menarik kesimpulan.

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk menggali data secara lebih mendalam mengenai peran guru dalam mengatasi dampak negatif

³³ Fadila Ramadona Wijaya et al. "Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu terkait" *Jurnal edukaatif*, Vol, 3, No. 2

kecanduan game online terhadap akhlak siswa dan faktor-faktor yang menjadi penghambat guru dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah sangat penting dilakukan untuk mengetahui mengenai sejarah, program dan kebijakan yang dikelola sekolah.

2. Angket

Angket digunakan sebagai instrumen pendukung untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai game online serta mengidentifikasi tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online. Data yang diperoleh dari angket digunakan sebagai informasi awal untuk mendukung proses pengumpulan data dalam penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai teknik pengumpulan data yang berfungsi untuk mendukung dan melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara dan angket. Data dokumentasi yang dikumpulkan berupa catatan harian guru, foto kegiatan pembelajaran, serta berbagai dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi tersebut digunakan untuk mengonfirmasi, memperkuat, dan melengkapi data utama sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi:

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber mengenai peran guru kelas dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2 banjarmasin, yang meliputi:

a. Peran guru sebagai sumber informasi

Bentuk Pertanyaan:

- 1) Menurut bapak/ Ibu, bagaimana perkembangan teknologi yang terus berkembang ini berpengaruh pada sistem pendidikan sekarang ini?

b. Peran guru sebagai fasilitator

Bentuk Pertanyaan:

- 1) Pendekatan apa yang bapak lakukan ketika menemukan ada anak yang adiktif game online?
- 2) Strategi edukatif seperti apa yang Ibu terapkan dalam pembelajaran PAI untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa kecanduan game online bisa merusak kesehatan mental dan spiritual?

c. Peran guru sebagai motivator

Bentuk Pertanyaan:

- 1) Menurut ibu, apakah game online ini termasuk dalam membangun atau merusak akidah dan akhlak siswa?

- 2) Bagaimana guru PAI menanggapi sikap siswa yang mulai kehilangan rasa hormat atau kedisiplinan akibat terlalu sering terpapar konten kekerasan dalam game?

d. Peran guru sebagai evaluator

Bentuk Pertanyaan:

- 1) Apakah Ibu sering menemukan perubahan perilaku atau akhlak pada siswa, seperti berkata kasar (toxic) atau berbohong, sebagai dampak dari interaksi mereka di komunitas game online?
- 2) Apakah ada sanksi yang bapak terapkan untuk anak yang sering mengatakan kata yang tidak pantas diucapkan ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung?

e. Peran guru sebagai pembimbing

Bentuk Pertanyaan:

- 1) Menurut bapak, apakah perlu dilakukan kolaborasi antara guru dan siswa untuk menjadikan akidah dan akhlak siswa yang adiktif game online menjadi lebih baik di sekolah maupun di rumah?
- 2) Untuk anak yang sering berbicara kasar di dalam kelas, apa yang bapak lakukan agar anak itu tidak melakukan hal itu lagi?
- 3) Menurut pandangan Ibu, apa solusi jangka panjang yang paling efektif agar siswa tetap bisa mengikuti perkembangan

teknologi tanpa harus mengorbankan integritas akidah dan kemuliaan akhlak mereka?

2. Pedoman Angket

Angket ini digunakan untuk mencari tahu sejauh mana siswa mengenal game online, bentuk angketnya seperti:

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kalian tau tentang game online?	
2.	Game apa yang kalian sering mainkan di rumah?	
3.	Dalam satu hari, berapa jam kalian bermain game online?	a. Kurang dari 1 jam b. 1 – 3 Jam c. Lebih dari 3 Jam
4.	Pernahkah kalian mengatakan kata kasar atau kotor ketika kalah bermain game online?	a. Tidak pernah b. Kadang – kadang c. Sering, Karna sangat kesal
5.	Bagaimana reaksimu jika orang tua memintamu berhenti bermain game untuk belajar atau membantu mereka?	a. Langsung berhenti dan membantu mereka b. Meminta waktu sebentar untuk menyelesaikan bermain game c. Marah atau membantah perkataan ibu
6.	Jika tidak diperbolehkan bermain game oleh orang tua, bagaimana perasaanmu seharian itu?	a. Biasa saja b. Merasa sedikit sedih dan bosan c. Merasa marah, gelisah, dan tidak bersemangat
7.	Apakah kamu sering begadang (tidur larut malam) untuk bermain game sehingga sering merasa mengantuk saat pagi?	a. Tidak pernah b. Kadang-kadang c. Sering begadang, dan ngantuk ketika pagi

3. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan penelitian mengenai peran guru kelas dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online terhadap akhlak siswa kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin, yang meliputi:

- a. Profil Sekolah Dasar Negeri Pekauman 2 Banjarmasin
- b. Visi dan Misi sekolah
- c. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- d. Kegiatan belajar siswa di dalam kelas
- e. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah

Untuk lebih jelasnya mengenai data, sumber data dan teknik pengumpulan data, bisa dilihat dari matrix berikut:

No	Jenis data	Sumber data	TPD
1	Data mengenai peran guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan <i>game online</i> terhadap akhlak siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin.	Informan	Wawancara dan Dokumentasi
2	Data mengenai faktor-faktor yang menghambat guru kelas dalam mengatasi dampak kecanduan <i>game online</i> terhadap akhlak siswa kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin.	Informan dan Dokumen	Wawancara dan Dokumentasi
3	Data tentang seberapa banyak siswa yang kecanduan bermain <i>game online</i> di Kelas V SDN Pekauman 2 Banjarmasin	Informan dan Dokumen	Angket dan Dokumentasi
4	Data penunjang yang meliputi: - Sejarah singkat mengenai SDN Pekauman 2 Banjarmasin. - Profil singkat SDN Pekauman 2 Banjarmasin. - Visi dan misi SDN Pekauman 2 Banjarmasin. - Tenaga guru, karyawan dan siswa SDN Pekauman 2 Banjarmasin. - Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Pekauman 2 Banjarmasin	Informan dan Dokumen	Wawancara dan Dokumentasi

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data adalah sebuah analisis yang bersumber pada data yang didapatkan, lalu diuraikan menjadi sebuah hipotesis yang datanya dicari lagi secara berkelanjutan agar bisa mendapat sebuah kesimpulan yang bisa diterima atau tidak.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman yang terkenal dengan metode analisis data yang interaktif. Dalam teknik ini ada tiga tahapan yakni tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Redaksi data merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk menyederhanakan dan mengolah data yang masih dalam bentuk mentah menjadi sebuah informasi yang kompleks dan terstruktur. Tujuan utama dalam reduksi data adalah untuk menajamkan, mengelompokkan, mengarahkan, membuang suatu yang tidak diperlukan, serta mengorganisasikan data hingga bisa di tarik kesimpulannya.

Dalam prakteknya, reduksi data melibatkan beberapa kunci. Pertama adalah mengidentifikasi informasi penting yang sesuai dengan fokus penelitian, selanjutnya mengkategorikan berdasarkan karakteristik tertentu. Dan yang terakhir adalah membuat abstrak yang berisi rangkuman inti dari sejumlah data mentah menjadi informasi yang lebih kompleks dan mudah dipahami.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses analisis data yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menyusun data secara sistematis agar mudah dipahami untuk merencanakan kerja selanjutnya. Melalui penyajian data ini, peneliti bisa mengidentifikasi pola pola, hubungan, serta tema yang akan mungkin timbul dari sebuah data mentah. Penyajian data ini memberikan konteks dan makna yang mendalam mengenai fenomena apa yang sedang diteliti, sehingga peneliti tidak bingung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam penerapannya, penyajian data kualitatif ini bersifat naratif dan deskriptif yang menceritakan secara menyeluruh mengenai informasi yang sudah diterima dari data yang didapatkan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses akhir dari pengumpulan data di lokasi yang diteliti kemudian peneliti harus berusaha memahami makna data yang diperoleh sebagai bentuk dari sebuah proses yang telah dilakukan. Tujuan penarikan kesimpulan ini ialah untuk menentukan rencana kedepannya yang didasarkan pada hasil data yang diperoleh dalam sebuah penelitian. Pengambilan kesimpulan ini harus diverifikasi terlebih dahulu dengan beberapa cara, yakni dengan meninjau kembali catatan yang diperoleh di lokasi penelitian, mengkaji ulang dan mendiskusikan serta menjabarkan hasil yang sudah diperoleh.³⁴

³⁴ Qomaruddin et al. "Kajian tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *Journal of Management, Anccounting and Administartion* no. 2 Vol. 1 (20024)

H. Teknik Validitas dan reabilitas Data

Konsep validitas dan reabilitas dalam konteks penelitian kualitatif dijelaskan sebagai sebuah konsep yang menekankan suatu ketepatan atau kredibilitas suatu deskripsi, kesimpulan, penjelasan dan interpretasi dari sebuah hasil penelitian. Validitas bisa dilihat sebagai sebuah evaluasi yang menjadi penentu apakah interpretasi dan kesimpulan penelitian didukung oleh bukti-bukti atau data yang ada. Teknik validitas ini berkaitan dengan ketepatan prosedur melakukan penelitian sehingga hasil dan kesimpulan data dapat dipercaya sebagai suatu kebenaran umum.

Reabilitas dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai konsistensi metode dan hasil penelitian yang bisa dikatakan reabel jika hasil penelitian tersebut dapat direplikasi oleh para peneliti lainnya. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang reliabel, peneliti harus mendokumentasikan catatan lapangan dengan baik dalam bentuk jurnal atau catatan harian. Dalam keadaan yang sekarang, reabilitas penelitian ditentukan oleh sejauhmana instrumen penelitian yang digunakan bisa menghasilkan penelitian yang sama dan konsisten jika diterapkan dalam konteks yang lain.

Dalam penelitian ini, ada beberapa teknik yang digunakan untuk menjamin keabsahan data yakni:

1. Triangulasi

Triangulasi adalah sebuah teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan cara membandingkan berbagai sumber data melalui angket, wawancara ataupun dokumen yang berisi catatan yang diperlukan dalam

sebuah penelitian. Tujuan triangulasi data adalah untuk mendapatkan gambaran yang utuh, jujur dan tidak bias dengan menggabungkan beberapa garis dari arah yang berbeda. Triangulasi terdiri dari triangulasi teknik pengumpulan data atau teknik dan triangulasi sumber data.

2. Perbandingan hasil penelitian

Teknik perbandingan hasil penelitian adalah sebuah teknik dalam meningkatkan validitas keutuhan data dalam bentuk sebuah perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu, sehingga setelah dibandingkan akan mendapatkan informasi dan hasil analisis data sesuai dengan kasus yang ingin diteliti. Fokus perbandingan ini dapat dilihat pada apakah hasil yang sama diperoleh dengan metode yang sama atau apakah perbedaan metode yang digunakan bisa menentukan perbedaan hasil penelitian.

3. Transfereabilitas

Transferabilitas merupakan hak dan tanggung jawab penelitian berikutnya yang ingin membandingkan hasil penelitian dengan hasil penelitian terdahulu. Tujuan transferabilitas adalah untuk membantu penelitian berikutnya dalam mendeskripsikan secara lengkap, detail, serta mendalam agar dapat dibandingkan dengan teknik yang akan digunakan oleh peneliti berikutnya. Secara singkat, transferabilitas berkaitan dengan sejauh mana hasil analisis data pada penelitian dapat diaplikasikan pada penelitian yang lain.³⁵

³⁵ Muhammad Fakhri Ramadhan et al. "Validitas and Reabilitas," *Journal of Education* No. 02, Vol. 06, (2 Januari 2024)