

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian kualitatif.¹ yang dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk menggali data, meneliti data yang berkenaan dengan Dampak *Mobile Legends* terhadap Agretivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan jenis pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki dan memahami sebuah kejadian atau masalah yang telah terjadi dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang kemudian diolah untuk mendapatkan sebuah solusi agar masalah yang diungkap dapat terselesaikan.²

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini ialah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang ditetapkan secara *random* berjumlah 5 orang mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tahun angkatan mulai dari 2013,2014,2015 dan 2016 serta jurusan yang berbeda berdasarkan intensitas bermain *Mobile Legends* Data yang

¹Nanan Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), cet ke 10, hal 18

²<http://penalaran-unm.org/metode-penelitian-kualitatif-dengan-jenis-pendekatan-studi-kasus/>

diperoleh merupakan data primer yakni sumber data memberikan data langsung kepada peneliti. Selain itu, peneliti juga menggunakan data sekunder yakni dari penelitian atau buku yang berkaitan dengan game online.

2. Objek penelitian ialah Dampak Game Online *Mobile Legends* terhadap agresivitas mahasiswa serta bentuk agresivitas.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang digali dalam penulisan ini terdiri dari dua klasifikasi, yaitu:

- a) Data pokok, meliputi data tentang (1) Dampak Game Online *Mobile Legends* terhadap agresivitas mahasiswa, (2) Bentuk Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin dalam *Game Online Mobile Legends*.
- b) Data Pelengkap, ialah data yang berkenaan dengan gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi:
 - 1) Sejarah berdirinya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
 - 2) Visi dan Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
 - 3) Jurusan serta Akreditasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

2. Sumber Data

Memperoleh data tersebut penulis mendapatkannya dari sumber berikut:

- 1) Responden yaitu mahasiswa yang kuliah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
- 2) Wawancara pada mahasiswa yang menjadi sumber data dalam penelitian kualitatif.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini sangat penting dalam suatu penelitian karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber dan cara. Dilihat dari *settingnya*, data dikumpulkan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah) jika dilihat dari sumber datanya data dikumpulkan dengan menggunakan sumber data primer.

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data saat peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga saat peneliti ingin mengetahui hal-hal dari respondennya. Wawancara merupakan alat ampuh untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan informan penelitian.

Melalui tanya jawab peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai dunia informan.³ Dalam melakukan wawancara peneliti menggunakan pedoman

³ S. Nasution, *Metode Research* (Penelitian Ilmiah) (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 114.

wawancara (wawancara terstruktur) sehingga tujuan wawancara lebih terpusat dan lebih jelas serta tidak menyimpang dari topik penelitian.⁴

Peneliti menggunakan *purpose sampling* dengan mengambil orang-orang yang terpilih yakni mahasiswa yang aktif dalam bermain game online. Adapun jumlah informan dalam penelitian ini adalah 5 mahasiswa. Sumber yang akan diwawancara adalah para pemain game online dari kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

2. Observasi

Selain menggunakan wawancara, peneliti juga menggunakan jenis instrumen lain untuk membantu melengkapi data dan informasi, yaitu Observasi. Observasi ialah metode penelitian yang berdasarkan pengamatan yang dicatat dengan sistematis pada fenomena yang diselidiki secara teliti dan seksama.⁵ Dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yaitu teknik pengumpulan data dilakukan dengan secara langsung terhadap gambaran umum lokasi penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder sebagai sarana pembantu peneliti dalam mengumpulkan data atau membaca surat kabar, surat dan bahan tulisan yang lainnya.⁶ Dalam hal

⁴*Ibid* h. 116.

⁵Nasution, Muhammad Farddan Fachrudin, *Penelitian Praktis*, (Medan: Pustaka Widya Sarana. 1997), h. 17

⁶Izzatun, Iffah, “*Kerenggangan Sosia Jama’ah Majelis Tafsir AL-Qur’an (MTA) dengan Masyarakat Dusun Kunan, Kelurahan Kebon, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten*”, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014, h. 18.

ini peneliti mencari data dengan mengumpulkan dokumen berupa buku, notulen, catatan harian yang terkait dengan game online.

MATRIKS

Tabel II Data, Sumber Data dan Tehnik Pengumpulan Data

NO	DATA	SUMBER DATA	TPD
1	Data pokok: a. Data tentang dampak <i>game online mobile legend</i> terhadap Agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. b. Apa saja bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasati Banjarmasin dalam <i>game online mobile legends</i> .	Mahasiswa	Wawancara dan dokumentasi.
2	Data Penunjang: a. Sejarah Singkat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. b. Visi dan Misi Fakuktas Tarbiyah dan Keguruan. c. Jurusan dan Akredetasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.	Mikwa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Mahasiswa	Observasi, wawancara dan dokumentasi

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Tehnik analisi data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman⁷, yaitu sebagai berikut:

⁷ Miles Mattew dan Huberman A. Michael, *Analisi Data Kualitatif: Buku Sumber Tantang Metode-Metode Baru* (Jakarta: UI Press, 1992)

a. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum dan memilih hal-hal yang pokok mengenai data yang telah terkumpul, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan dan pengalihan data mentah atau kasar yang muncul dalam catatan-catatan atau dokumen yang tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan dengan membuat ringkasan, menelusuri tema dan mengilangkan data-data yang tidak diperlukan.

b. Display Data (Penyajian Data)

Display data yaitu penyusunan informasi yang kompleks dalam bentuk yang sistematis sehingga menjadi lebih sederhana dan selektif, serta dapat dipahami maknanya. Penyajian data dimaksudkan untuk menentukan pola-pola yang bermakna dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan.

c. Verifikasi (Kesimpulan)

Verifikasi yaitu membuat penarikan kesimpulan terhadap data yang telah diperoleh kemudian melacak data baru untuk lebih melengkapi simpulan yang dibuat. Dalam rangka memperoleh kesimpulan yang benar, maka data tersebut dianalisis secara kualitatif berdasarkan landasan teoritis yang telah disusun sebelumnya.

d. Analisis data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data terdiri dari pengujian, pengkategorian, pentabulasian atau mengkombinasikan kembali bukti-bukti untuk menunjuk proposisi awal suatu penelitian. Langkah pertama bagi peneliti menganalisis data adalah melihat kembali usul penelitian guna memeriksa

penyajian data dan pelaksanaan analisisnya. Data diperoleh, kemudian dikumpulkan untuk diolah secara sistematis. Dimulai dari wawancara, mengklasifikasi, mereduksi, selanjutnya aktivitas penyajian data serta menyimpulkan data.

Dengan demikian analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis. Data yang dideskripsikan memerlukan interpretasi pendalaman sehingga dapat diketahui makna dari data. Dalam hal menganalisis data peneliti mengadopsi yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, bahwa ada tiga tahapan yang dikerjakan dalam menganalisis data yaitu: data *reduction*, data *display*, *conclusion drawing/verivication*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif sebagaimana yang dikemukakan Miles untuk mengungkapkan dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas mahasiswa serta bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dalam *gameonline mobile legends*.

F. Prosedur penelitian

Pencapaian tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan
 - a. Telaah Perpustakaan
 - b. Penjajakan lokasi penelitian
 - c. Membuat proposal penelitian
 - d. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing

- e. Mengajukan desain proposal serta persetujuan judul kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Tahap Persiapan
 - a. Melaksanakan seminar proposal skripsi yang telah disetujui Fakultas.
 - b. Merevisi proposal skripsi dengan berpedoman kepada hasil seminar dan petunjuk dosen pembimbing.
 - c. Mohon surat riset dari dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
 - d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data dan pedoman wawancara.
 - e. Menyampaikan surat perintah riset kepada pihak yang bersangkutan.
 3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melakukan pendekatan kepada responden,
 - b. Melakukan wawancara.
 - c. Mengumpulkan data.
 - d. Mengolah dan menganalisis data.
 4. Tahap penyusunan laporan
 - a. Menyusun data kedalam laporan sambil berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
 - b. Laporan penelitian diserahkan kepada dosen pembimbing skripsi untuk dikoreksi dan disetujui.
 - c. Laporan penelitian diperbanyak dan selanjutnya siap untuk diujikan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah skripsi untuk dapat dipertanggung jawabkan.