

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif lapangan (*Field Research*)³³. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif* dengan jenis pendekatan kualitatif, yaitu metode penelitian yang menghasilkan deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang lain atau perilaku yang diamati.³⁴ Adapun perilaku yang diamati adalah jenis *game online* dan sistem permainannya yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit, dampak negatif dari *game online* bagi siswa SMA Negeri 3 Sampit, dan upaya penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit, yang akan melibatkan kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi. Serta faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi, serta 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit yang mengalami kecanduan *game online* kategori tinggi. Setelah peneliti melakukan analisis hasil, dari 12 orang siswa yang mengisi kuesioner

³³Saifuddin Azwar, "*Metode Penelitian*", (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2005), h.5

³⁴Tohirin, "*Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*", (Jakarta:Rajawali Press, 2013), h. 2

dengan media *google form*, terdapat 3 orang siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan katagori tinggi.³⁵

b. Objek Penelitian

Sedangkan objek penelitian adalah dampak negatif *game online* dan upaya penanganannya.

3. Data dan Sumber Data

a. Data

1. Data Pokok

- 1) Jenis *game online* dan sistem permainannya yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit
- 2) Dampak negatif yang dihasilkan oleh *game online* bagi siswa SMA Negeri 3 Sampit
- 3) Upaya penanganan dampak negatif *game online* bagi Siswa SMA Negeri 3 Sampit.

2. Data Penunjang

- 1) Gambaran umum lokasi penelitian
- 2) Keadaan ruangan bimbingan dan konseling
- 3) Keadaan SMA Negeri 3 Sampit Keadaan sarana dan prasarana pelengkap di ruang bimbingan dan konseling.

³⁵ Hasil Kuesoner dari Dampak Negatif *Game Online* Yang di Buat Oleh Peneliti

b. Sumber Data

- 1) Narasumber/Informan, yaitu kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi, serta 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit yang mengalami kecanduan *game online* katagori tinggi.
- 2) Dokumen, yaitu berupa catatan atau arsip sekolah yang memberikan kelengkapan informasi dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi, merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.³⁶

b. Wawancara

Wawancara ialah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti saat ini, wawancara bisa saja dilakukan tanpa tatap muka, yakni melalui media telekomunikasi.

³⁶Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (*Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*), (Alfabeta: Bandung, 2015), hal. 204.

Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya.³⁷

c. Angket

Kuesioner (angket), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁸

Adapun angket kecanduan *game online* yang digunakan peneliti diadaptasi dari angket Rahmat Anhar tahun 2014 dengan hasil uji reliabilitasnya sebesar 0.912 sebagai berikut.

Tabel I.II
Tabel Hasil Uji Reliabilitas Angket Kecanduan *Game online*

S	Kecanduan <i>game online</i>	0,912	Andal
---	------------------------------	-------	-------

Dari hasil uji keandalan angket didapatkan didapatkan $\alpha = 0,912$ untuk variabel kecanduan *game online*. yang berarti nilai α hampir mendekati angka 1. Artinya dapat dikatakan bahwa angket tersebut handal. Sehingga skala kecanduan *game online* tersebut layak untuk dijadikan instrumen penelitian

³⁷ Bungin, M. Burhan, “*Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*”, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2007) h.35

³⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*”,(Alfabeta: Bandung, 2015), h. 142-144

yang dilakukan.³⁹

Tabel II.III
Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1	<p>a. Data Pokok</p> <p>1. Jenis game online dan sistem permainnya</p> <p>2. Dampak negative dari <i>game online</i> Upaya penanganan dampak negatif <i>game online</i> SMA Negeri 3 Sampit.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa SMA Negeri 3 Sampit - Kepala SMA Negeri 3 Sampit - Guru BK SMA Negeri 3 Sampit - Guru bidang studi SMA Negeri 3 Sampit 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Angket
2	<p>d. Data Penunjang</p> <p>1. Gambaran umum lokasi penelitian</p> <p>2. Keadaan ruangan bimbingan dan konseling</p> <p>3. Keadaan sarana dan prasarana pelengkap di ruangan bimbingan dan konseling.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kepala SMA Negeri 3 Sampit - Siswa SMA Negeri 3 Sampit - Lingkungan Sekolah - Ruang BK - Dokumentasi sekolah - Buku catatan kasus BK 	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Dokumentasi

Tabel III.III
Kategorisasi Norma Kecanduan *Game Online*⁴⁰

Rumus	Kategorisasi	Skor skala
$X \geq (M+1SD)$	Tinggi	$75,8 X \geq$
$(M-1 SD) \leq X < (M+1 SD)$	Sedang	$54,2 \leq X < 75,8$
$X < (M-1 SD)$	Rendah	$X < 54,2$

³⁹Rahmat Anhar, "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 *Game Center* di Kecamatan Klojen Kota Malang", Skripsi; FAkultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014. h. 66

⁴⁰Ibid, h. 70

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik pengolahan analisis data yang digunakan sebagai berikut :

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah, proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan di lapangan. Data lapangan yang telah diperoleh akan dituangkan dalam uraian lengkap dan terperinci. Data dan laporan lapangan kemudian direduksi, dirangkum, dan di pilah-pilah hal yang penting dan pokok. Hal ini dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Setelah data yang ada dipilah dan disederhanakan, data yang tidak diperlukan kemudian disortir agar memberikan kemudahan dalam penampilan penyajian, serta untuk menarik kesimpulan sementara.⁴¹

b. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk menemukan pola-pola yang bermakna serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menemukan suatu makna dari data-data yang telah diperoleh, kemudian disusun secara sistematis,

⁴¹Milles dan Huberman, “*Analisis Data Kualitatif*”,(Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), h.16.

dari bentuk informasi yang kompleks menjadi sederhana namun selektif.⁴²

c. Verifikasi

Kegiatan analisis pada tahap ketiga adalah menarik kesimpulan atau verifikasi. Menarik kesimpulan selalu harus mendasarkan diri atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian. Dengan kata lain, penarikan kesimpulan harus didasarkan atas data, bukan keinginan peneliti.⁴³

6. Prosedur Penelitian

Dalam proses penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

- 1) Tahapan pendahuluan
 - a. Melakukan peninjauan awal ke lokasi penelitian dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing
 - b. Membuat desain proposal skripsi dan mengajukan desain proposal skripsi untuk mendapatkan judul kepada dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- 2) Tahapan persiapan
 - a. Melaksanakan seminar proposal
 - b. memohon surat perintah riset dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 - c. Menyampaikan surat riset kepada pihak bersangkutan.

⁴²Ibid, h.21-22

⁴³Jamal Ma'mur Asmani, "*Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*", (Jogjakarta: Diva Press. 2011), h.129-130.

3) Tahapan pelaksanaan

- a. Melakukan wawancara, membagikan kuesioner, observasi dan dokumentasi
- b. Penyimpulan data
- c. Pengolahan data
- d. Menyusun dan menganalisis data yang diperoleh.

4) Tahapan penyusunan laporan

- a. Penyusunan laporan hasil penelitian
- b. Konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai laporan yang telah disusun serta diadakan koreksi dan perbaikan dan perbaikan hingga disetujui.

7. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian dalam bentuk bar chart. Dan maksimal 4 bulan.