

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaharja III Jl. Pakuncen No.184, Sukaharja, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan pada periode semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

B. Desain dan Metode Penelitian

Desain kualitatif ini dipilih karena dapat menjelaskan tentang fenomena atau kasus tertentu secara mendalam serta memberikan pemahaman yang jelas tentang dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial siswa kelas IV SDN Sukaharja III. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menghasilkan deskripsi rinci mengenai kasus yang diamati oleh peneliti.

Menurut Moleong (2017:6) dalam Wijaya (2020), menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan aspek lainnya. Data disajikan dalam bentuk narasi verbal menggunakan bahasa deskriptif dan keseluruhan proses dilakukan dalam kondisi alami melalui penerapan berbagai metode yang bersifat naturalistik. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif umumnya digunakan untuk mengkaji suatu fenomena dari sudut pandang yang holistik dan mendalam. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, dan dianalisis secara

induktif guna mengungkap makna yang tersembunyi dari fenomena yang sedang diteliti.

Dalam penelitian ini peneliti merupakan kunci utama dalam penelitian, dimana peneliti secara langsung mengamati, mendalami dan menganalisis suatu kasus atau fenomena secara alami dan sesuai dengan kondidi sebenarnya yang terjadi di lapangan pada waktu penelitian berlangsung. Dengan menggunakan desain penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bersifat deskriptif bukan berupa angka atau statistik karena tidak melibatkan alat ukur kuantitatif. Selanjutnya peneliti menggunakan deskriptif untuk mencocokkan temuan di lapangan dengan teori yang relevan.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus (*case study*) diambil dari kata “Case” yang artinya kajian atau peristiwa. Sedangkan “Study” mempunyai arti belajar, mempelajari, meneliti, dan menganalisis. Dengan demikian studi kasus adalah pendekatan untuk mempelajari kejadian, situasi, atau fenomena sosial yang bertujuan untuk mengungkap kekhasan atau keunikan dalam kasus yang diteliti. Menurut Yin, metode penelitian studi kasus merupakan strategi yang sesuai digunakan dalam penelitian yang mengajukan pokok pertanyaan berupa *how* atau *why*, terutama ketika peneliti memiliki sedikit kendali atas peristiwa yang diteliti, dan fokus penelitian diarahkan pada fenomena kontemporer untuk menelusuri kejadian-kejadian aktual. Dalam metode studi kasus, peneliti memberikan perhatian khusus pada aspek perancangan dan pelaksanaan penelitian.

Dalam metode studi kasus, yang bertujuan memahami fenomena secara mendalam bahkan hingga tahap eksplorasi dan elaborasi, Yin mengemukakan

bahwa tidak cukup jika pertanyaan dalam penelitian case study atau studi kasus hanya menanyakan “apa”(*what*), tetapi juga “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). Pertanyaan “apa” dimaksudkan untuk memperoleh pengetahuan deskriptif (*descriptive knowledge*), “bagaimana” (*how*) untuk memperoleh pengetahuan eksplanatif (*explanative knowledge*), dan “mengapa” (*why*) untuk memperoleh pengetahuan eksploratif (*explorative knowledge*). Yin menekankan penggunaan pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”, karena kedua pertanyaan tersebut dipandang sangat tepat untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang gejala yang dikaji. Selain itu, bentuk pertanyaan akan menentukan strategi yang digunakan untuk memperoleh data (Ilhami et al., 2024).

Alasan menggunakan desain kualitatif dan metode studi kasus karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan *game online* memengaruhi interaksi sosial siswa sekolah dasar. Desain kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengalaman subjektif siswa, termasuk perilaku, pola komunikasi, dan perubahan dalam hubungan sosial yang tidak dapat dijelaskan secara kuantitatif. Sementara itu, metode studi kasus digunakan agar peneliti dapat menelusuri secara intensif dan holistik fenomena yang terjadi pada sekelompok siswa atau individu tertentu dalam konteks nyata, yaitu di lingkungan sekolah maupun rumah. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti mengeksplorasi berbagai faktor sosial, psikologis, dan lingkungan yang memengaruhi interaksi sosial siswa akibat penggunaan *game online*.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian memiliki peran krusial dalam penelitian karena menjadi sumber utama dalam pengumpulan data dan informasi. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti perlu mengamati dan meneliti subjek secara mendalam. Subjek penelitian berfungsi sebagai informan kunci yang memberikan wawasan terkait kasus yang dikaji, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Teknik *Non-Probability Sampling* merupakan metode pemilihan sampel di mana tidak semua individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Salah satu bentuknya adalah "purposive sampling", yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dalam teknik ini, peneliti secara subyektif menentukan sampel yang dianggap relevan. Pemilihan "sampel bertujuan" dilakukan karena peneliti meyakini bahwa informasi yang dibutuhkan hanya dapat diperoleh dari kelompok tertentu yang memiliki pengetahuan atau pengalaman sesuai dengan kebutuhan penelitian, serta memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti (Asrulla et al., 2023).

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Bahwa "Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data pertimbangan tertentu." Kriteria sampling yang ditentukan peneliti sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV SDN Sukaharja III yang aktif bermain *game online*
2. Siswa kelas IV SDN Sukaharja III yang menunjukkan perubahan dalam interaksi sosial setelah bermain *game online*

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian

No.	Subjek Penelitian	Jumlah Responden
1.	Siswa Kelas IV	5 Orang
2.	Wali Kelas IV	1 Orang
3.	Orang Tua Siswa Kelas IV	5 Orang
Keseluruhan Jumlah Responden : 11 Orang		

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sanafiah Faisal (1990) dalam Sugiyono (2021), observasi diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis yaitu observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation* dan *covert observation*), dan observasi yang tak berstruktur (*unstructured observation*).

Teknik yang digunakan adalah metode observasi partisipasi (*participant observer*), di mana data dikumpulkan dengan mengamati objek secara langsung sambil merasakan dan terlibat dalam aktivitas kehidupan objek tersebut. Metode ini melibatkan keterlibatan langsung di lingkungan tempat penelitian berlangsung, disertai pencatatan berbagai hal yang relevan dengan informasi yang dibutuhkan. Proses pengamatan mencakup fokus pada suatu objek menggunakan seluruh alat indra. Penulis menerapkan metode ini untuk mengamati langsung data yang ada di lapangan, khususnya informasi terkait mengenai siswa Kelas IV SDN Sukaharja III. Untuk mengidentifikasi perubahan dalam interaksi sosial siswa ini juga bisa

dilakukan saat siswa berinteraksi di luar kelas, seperti saat bermain bersama teman atau kegiatan lainnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan apabila peneliti bermaksud melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, maupun ketika peneliti ingin memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden. Teknik ini bertumpu pada laporan diri (*self-report*), atau setidaknya bersandar pada pengetahuan dan keyakinan pribadi yang dimiliki oleh responden. Menurut Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2021), terdapat beberapa jenis wawancara yaitu terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur.

Wawancara yang dilakukan secara semi struktur dengan sejumlah siswa kelas IV dipilih 5 orang siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pandangan siswa tentang bagaimana *game online* mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan teman-teman di sekolah dan di rumah selain itu wawancara juga melibatkan guru kelas dan orang tua dari 5 siswa. Rekam wawancara untuk tujuan analisis lebih lanjut. Wawancara dilakukan untuk meneliti bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial sekolah di SDN Sukaharja III.

**Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Siswa Mengenai Dampak
Game Online Terhadap Interaksi Sosial**

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Penggunaan <i>Game Online</i>	a) Waktu dan tempat bermain <i>game online</i>	Lama bermain <i>game</i> per hari dan lokasi bermain (rumah, sekolah, warnet)	1&2
		b) Lawan bermain	Bermain sendiri atau bersama siapa (teman, saudara, orang asing)	3
		c) Macam-macam <i>game online</i> yang dimainkan	Jenis <i>game online</i> yang sering dimainkan	4
		d) Pengaruh <i>game online</i>	Dampak negatif/positif yang dialami	5
2.	Interaksi Sosial	a) Percakapan	Sering/ tidaknya mengobrol dengan teman	6
		b) Saling pengertian	Bisa memahami / dipahami teman	7
		c) Bekerja sama	Kerja kelompok atau aktivitas bersama teman	8

	d) Empati	Menunjukkan rasa peduli terhadap teman	9
	e) Kesamaan persepsi	Kesepakatan dalam diskusi atau saat bermain	10
	f) Rasa positif	Perasaan senang, dihargai, atau nyaman saat berinteraksi	11
	g) Keterbukaan	Mau berbagi cerita atau pengalaman dengan teman	12
	h) Memberikan dukungan	Memberikan semangat saat teman kesulitan	13

Sumber : (Saputra, 2019), (NABILA et al., 2024)

Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Wali Kelas IV Mengenai Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Penggunaan <i>Game Online</i>	a) Waktu dan tempat bermain <i>game</i> online	Dugaan guru terhadap durasi bermain <i>game online</i> berdasarkan pengamatan dan perkiraan tempat bermain <i>game</i>	1&2

			<i>online</i> (rumah, sekolah, warnet)	
		b) Lawan bermain	Siswa terlihat membicarakan <i>game online</i> dengan teman kelas	3
		c) Macam-macam <i>game online</i> yang dimainkan	Jenis <i>game online</i> yang sering disebutkan/ Diketahui oleh wali kelas	4
		d) Pengaruh <i>game online</i>	Dampak negatif/positif yang dialami dikelas	5
2.	Interaksi Sosial	a) Percakapan	Seberapa aktif siswa dalam berkomunikasi di kelas maupun luar kelas	6
		b) Saling pengertian	Kemampuan siswa memahami teman saat kerja kelompok atau diskusi	7
		c) Bekerja sama	Kerja sama dalam tugas atau proyek kelompok	8

		d) Empati	Kepedulian siswa terhadap teman yang kesulitan atau sedang mengalami masalah	9
		e) Kesamaan persepsi	Kesesuaian pendapat antar siswa saat menyelesaikan tugas	10
		f) Rasa positif	Sikap ramah, menghargai dan semangat saat berinteraksi	11
		g) Keterbukaan	Mau terbuka bercerita kepada guru dan teman	12
		h) Memberikan dukungan	Memberikan semangat saat teman kesulitan atau ujian	13

Sumber : (Saputra, 2019), (NABILA et al., 2024)

Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara Orang Tua Mengenai Dampak *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial

No.	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Butir Pertanyaan
1.	Penggunaan	a) Waktu dan tempat	Dugaan orang tua terhadap durasi bermain <i>game</i>	1&2

	<i>Game Online</i>	bermain <i>game</i> online	<i>online</i> berdasarkan pengamatan dan perkiraan tempat bermain <i>game online</i> (rumah, sekolah, warnet)	
		b) Lawan bermain	Anak bermain bersama teman sekitar/ teman online	3
		c) Macam-macam <i>game online</i> yang dimainkan	Jenis <i>game online</i> yang sering dimainkan anak	4
		d) Pengaruh <i>game online</i>	Dampak negatif/positif yang dialami di rumah	5
2.	Interaksi Sosial	a) Percakapan	Apakah anak aktif bercerita/ Berkomunikasi dengan keluarga	6
		b) Saling pengertian	Kemampuan anak memahami perasaan orang lain	7
		c) Bekerja sama	Keterlibatan anak dalam kegiatan keluarga/	8

			sosialisasi dengan tetangga	
		d) Kesamaan persepsi	Kecenderungan anak menyepakati pendapat orang lain	9
		e) Empati	Kepedulian anak terhadap saudara/teman yang mengalami masalah	10
		f) Rasa positif	Sikap anak dalam bersikap sopan, ramah, dan menghargai	11
		g) Keterbukaan	Apakah anak terbuka menceritakan aktivitas atau masalahnya	12
		h) Memberikan dukungan	Apakah anak suka membantu / menyemangati teman atau saudara	13

Sumber : (Saputra, 2019), (NABILA et al., 2024)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui berbagai sumber tertulis berupa catatan, laporan, surat, buku, maupun dokumen

resmi. Melalui studi dokumentasi, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam mengenai konteks historis, kebijakan, peristiwa, serta dinamika yang berkaitan dengan fenomena yang sedang dikaji (Creswell, 2014) dalam (Jailani, 2023).

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai pendukung untuk melengkapi instrumen lainnya serta untuk memperoleh informasi tambahan yang diperlukan oleh peneliti. Dokumentasi yang digunakan mencakup foto kegiatan interaksi sosial di kelas dan foto saat wawancara berlangsung. Saat siswa bermain *game online*. Dokumentasi ini berfungsi untuk memberikan gambaran tentang jalannya penelitian dan juga berperan sebagai bukti bahwa penelitian dilakukan secara nyata dan dapat dipertanggung jawabkan.

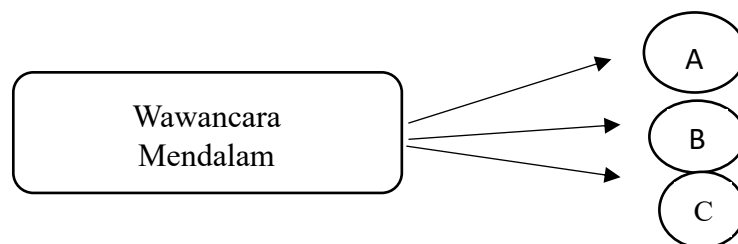
E. Teknik Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Metode ini berarti data yang diperoleh dalam penelitian dilaporkan secara apa adanya, kemudian diinterpretasikan secara kualitatif untuk menarik kesimpulan. Proses analisis data diawali dengan menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan, baik dari catatan lapangan hasil pengamatan, wawancara dengan responden, maupun hasil observasi. Data tersebut kemudian dideskripsikan secara keseluruhan agar mudah dipahami bagi penulis dan pembaca. Menurut Miles dan Huberman, terdapat dua model utama dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) model alur atau mengalir dan (2) model analisis interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pertama, yakni model alur atau mengalir (Nurfaidah, 2025).

1. **Reduksi data**, data yang diperoleh di lapangan sangat beragam, sehingga perlu dicatat secara teliti dan mendetail. Peneliti harus melakukan analisis data melalui proses reduksi data. Untuk mempermudah pengelolaan data, langkah-langkah yang dilakukan meliputi merangkum data, memilah hal-hal utama, serta memusatkan perhatian pada informasi penting guna menemukan pola yang relevan. Data yang direduksi penulis adalah data tentang hasil pengamatan terhadap hasil wawancara dengan narasumber.

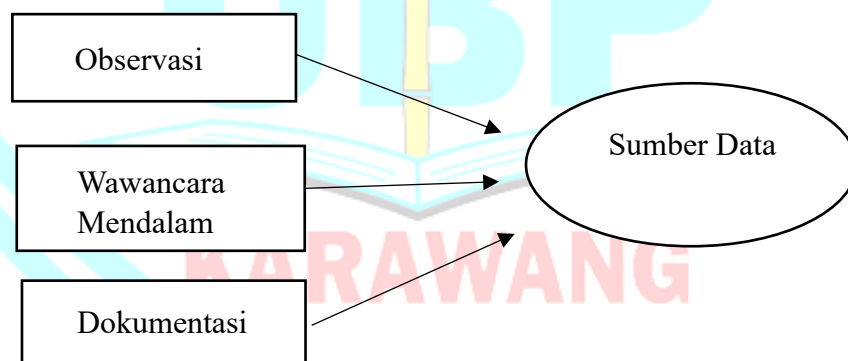
2. **Triangulasi** adalah teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan memanfaatkan sumber atau metode lain di luar data itu sendiri. Yang Peneliti gunakan yaitu :

- a) Triangulasi sumber adalah teknik validasi data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Tujuannya untuk memastikan keakuratan dan kedalaman data, serta memperkaya pemahaman terhadap fenomena melalui identifikasi pola, kesamaan, atau perbedaan antar sumber. yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa, wali kelas dan orang tua kelas IV di SDN Sukaharja III. Hasil akan dibandingkan untuk melihat apakah ada konsistensi atau perbedaan dalam temuan. Misalnya, data yang dikumpulkan dari wawancara dengan siswa akan dibandingkan dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan orang tua. Jika temuan tentang dampak positif atau negatif *game online* konsisten di antara ketiga kelompok ini, hasilnya akan lebih kuat dan dapat dipercaya.



Gambar 3. 1 Triangulasi Sumber

- b) Triangulasi teknik, yaitu menguji kredibilitas data dari sumber yang sama dengan berbagai pendekatan berbeda. Misalnya, peneliti mengumpulkan data melalui tiga metode, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan validitas data.



Gambar 3. 2 Triangulasi Teknik

- 3. Penyajian data**, dalam penelitian kualitatif data dapat disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, bagan, hubungan atau bentuk lainnya. Menurut Miles dan Huberman yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif, penyajian data bertujuan untuk mempermudah pemahaman apa yang sedang terjadi serta membantu merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

- 4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi** Sebuah kesimpulan awal bersifat tentatif dan masih dapat berubah jika belum dilengkapi dengan bukti yang mendukung selama proses pengumpulan data berikutnya. Dalam konteks penelitian kualitatif, kesimpulan adalah temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan ini bisa berupa deskripsi atau gambaran tentang suatu objek yang sebelumnya kurang jelas atau samar, sehingga melalui penelitian menjadi lebih terang. Temuan juga dapat berupa hubungan sebab-akibat, interaksi, hipotesis, atau teori.

