

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamiah, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan (Mahmud, 2011). Pendekatan ini menekankan pada pemahaman makna dari suatu fenomena yang dialami oleh individu atau kelompok dalam konteks alamiah, bukan sekedar mengukur gejala melalui angka atau data kualitatif. Dengan demikian, persepsi, motivasi, dan interaksi sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari partisipan

Menurut Rukajat (2018) penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Penelitian ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling, bahkan populasi atau samplingnya terbatas. Salah satu ciri khas penelitian kualitatif adalah orientasi pada proses. Peneliti tidak hanya berfokus pada hasil akhir, melainkan juga memperhatikan dinamika, interaksi, serta perubahan yang terjadi sepanjang penelitian. Hal ini berbeda dengan penelitian kuantitatif yang cenderung mengukur variabel secara terpisah dan statis. Dalam kualitatif, peneliti dengan partisipan sangat menentukan kualitas data yang diperoleh

Sementara itu, Yusuf (2016) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan *multimetode*, bersifat alamiah dan holistik dengan mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Pendekatan kualitatif dilakukan dalam kondisi sebenarnya tanpa

manipulasi atau rekayasa buatan. Peneliti hadir di lapangan untuk mengamati secara langsung bagaimana suatu fenomena terjadi, lalu merekam, mendokumentasikan, dan menafsirkan data berdasarkan sudut pandang partisipan.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial atau kemanusiaan dalam konteks alamiah, dengan menghasilkan data deskriptif dan interpretasi makna dari sudut pandang partisipan penelitian.

3.1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode fenomenologi dengan pendekatan kualitatif, merupakan desain penelitian yang diperuntukkan membedah fenomena yang berada pada realitas yang dinamis dengan kondisi yang tidak diukur dengan angka melainkan penilaian interpretatif. Penelitian ini berusaha memaknai realitas yang ada secara subjektif. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengandalkan pengukuran variabel dengan angka, fenomenologi lebih menekankan pada penilaian interpretatif. Realitas dipandang bersifat dinamis, penuh makna, dan tidak bisa direduksi hanya menjadi angka atau statistik. Peneliti fenomenologi berusaha untuk “menunda” atau bracketing segala prasangka, asumsi, dan kerangka berpikir yang dimiliki sebelumnya, agar dapat melihat fenomena sebagaimana adanya menurut pengalaman subjek penelitian. Proses ini penting untuk memastikan bahwa makna yang muncul benar-benar berasal dari pengalaman sadar partisipan, bukan interpretasi sepihak dari peneliti.

Menurut Nasir dkk., (2023) fenomenologi berkaitan dengan persepsi suatu benda, peristiwa, atau keadaan. Dalam pandangan manusia, pengetahuan berasal dari pengalaman sadar. Dalam konteks ini, fenomenologi menyiratkan membiarkan segala sesuatunya muncul sebagaimana adanya. Makna muncul, di satu sisi, dengan memungkinkan realitas/fenomena/pengalaman terungkap. Sebaliknya makna muncul sebagai hasil interaksi antara subjek dengan

fenomena yang ditemuinya. Penelitian fenomenologis memberikan jawaban atas permasalahan ontologis.

Studi ini dilakukan untuk menyoroti fenomena maraknya dampak negatif dari *game online free fire* terhadap siswa sekolah dasar. Bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut dari dampak *game online free fire* ini terhadap motivasi belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar dan untuk mengetahui upaya orang tua dan guru dalam menyikapi siswa yang berlebihan dalam bermain *game online free fire*. Dengan menggunakan metode fenomenologi, penelitian ini tidak hanya akan memaparkan dampak negatif dari *game online Free Fire*, seperti gangguan fisik, kelelahan, atau penurunan motivasi belajar, tetapi juga mengungkap variasi pengalaman antar siswa. Ada siswa yang mungkin merasa sangat terganggu, namun ada pula yang mampu mengatur diri sehingga tidak terlalu terdampak. Selain itu, perspektif orang tua dan guru akan memperkaya hasil penelitian dengan memberikan pandangan mengenai upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meminimal kan dampak negatif *game online* terhadap anak.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa metode fenomenologi dalam pendekatan kualitatif merupakan pilihan yang tepat untuk penelitian ini. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami realitas secara lebih mendalam dan menyeluruh, serta menggali makna yang dirasakan partisipan dalam kehidupannya sehari-hari. Hasil penelitian fenomenologi diharapkan tidak hanya menambah pengetahuan akademik, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merancang strategi untuk mengatasi pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

3.2 Lokasi dan Partisipan

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah dasar di daerah Sumedang Selatan yang berdasarkan temuan studi awal ditemukan bahwa siswa yang mengalami kurang tidur pada saat kegiatan pembelajaran ketika ditelusuri oleh guru ternyata siswa tersebut bermain *game online free fire* pada malam hari

sampai jam 2 pagi. Guru tersebut menambahkan bahwa siswa tersebut mengalami penurunan dalam hasil belajarnya.

Adapun sekolah yang dijadikan Lokasi penelitian sebagai berikut:

- A. SD Sukaraja 1, sebuah sekolah dasar negeri di kelurahan Regol Wetan kec. Sumedang Selatan
- B. SD Palasari , sebuah sekolah dasar negeri di kelurahan kota kulon kec. Sumedang Selatan

3.2.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire*, dengan intensitas bermain *game online free fire* dalam kategori selalu. Kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire* adalah minimal 2 jam. Siswa yang termasuk ke dalam kategori tersebut tidak mendapatkan dampak positif rata-rata siswa mendapatkan dampak negatif terhadap dirinya (Ganda & Hidayat, 2021). Untuk mencari siswa dengan kategori tersebut dilakukannya teknik *purposive sampling*, teknik ini sering juga dikenal dengan pengambilan sampel penilaian, selektif atau subjektif, menggambarkan sebuah kelompok Teknik pengambilan *sample* yang bersandar pada penilaian peneliti ketika datang untuk memilih unit (misalnya orang, kasus/organisasi, peristiwa, potongan data) yang akan dijadikan subjek dalam penelitian (Firmansyah & Dede, 2022). Penerapan *puroisive sampling* dalam penelitian ini yaitu; Pertama, penelitian ini menentukan *game online* yang akan diteliti yaitu *game online free fire* lalu melakukan penelitian awal dengan menggunakan angket diketahui terdapat 9 siswa SDN Sukaraja 1 dan 6 siswa SDN Palasari siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire*. Kedua, setelah diketahui siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire* lalu ditentukan siswa tersebut menjadi subjek penelitian. Ketiga, dari Secara total ada 15 siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire* lalu ditentukan sampel siswa sekolah dasar yang merupakan siswa tersebut termasuk ke dalam kategori selalu dalam kategori intensitas bermain *game online*, ditemukan 13 siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online*. Keempat 13 siswa sekolah dasar

tersebut ditindak lanjuti melalui wawancara dan angket kepada orang tua siswa sekolah dasar tersebut. Ini sudah memenuhi standar penelitian fenomenologis yang berkisar 3 hingga 25 subjek penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan angket dan wawancara sebagai berikut:

A. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono,2017). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang intensitas bermain *game online Free Fire* dan minat belajar siswa. Angket dipilih karena dapat mengumpulkan data dari sejumlah besar responden dalam waktu yang relatif singkat dan yang menjadi responden nantinya merupakan orang tua siswa. Hasil dari angket orang tua siswa digunakan sebagai penguat atau triangulasi dari hasil yang di temukan melalui wawancara kepada siswa sekolah dasar.

Penggunaan angket dipandang efektif karena mampu menjangkau sejumlah responden dalam waktu relatif singkat. Selain itu, angket membantu peneliti memperoleh gambaran umum mengenai kondisi anak dari sudut pandang keluarga, sehingga dapat dijadikan triangulasi data dengan data yang diperoleh dari siswa melalui wawancara. Kelebihan penggunaan angket adalah: (1) responden dapat mengisi sesuai waktunya sehingga lebih leluasa, (2) data yang terkumpul lebih mudah dikodekan, dan (3) dapat menjangkau responden lebih banyak. Namun, angket juga memiliki keterbatasan, misalnya adanya kemungkinan jawaban kurang jujur karena responden cenderung memberikan jawaban yang dianggap “baik” secara sosial. Oleh karena itu, peneliti melengkapinya dengan wawancara mendalam. Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesehatan Fisik dan Mental	• Kesehatan • emosional	1. Bagaimana kondisi kesehatan anak ibu/bapak setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>? 2. Apakah anak ibu/bapak dapat mengatur emosi setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>?
2.	Minat	• Belajar di rumah • mengerjakan PR	3. Bagaimana minat anak ibu/bapak untuk belajar di rumah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>? 4. Apakah anak ibu/bapak mengerjakan PR yang di berikan guru setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>?
3.	Kemampuan kognitif	• Kemampuan memahami informasi • Kemampuan mengingat dan mengolah informasi	5. Bagaimana kemampuan memahami anak ibu/bapak ketika belajar di rumah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>? 6. Bagaimana ingatan anak ibu/bapak terhadap Pelajaran yang telah anak ibu/bapak pelajari di rumah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>?
4.	Kepribadian	• Kemandirian • Tanggung jawab	7. Apakah anak ibu/bapak bisa belajar di rumah tanpa suruhan/orang lain setelah selalu bermain <i>game online free fire</i>? 8. Bagaimana rasa tanggung jawab anak ibu/bapak terhadap tugas sekolah setelah

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan
			selalu bermain <i>game online free fire</i> ?

B. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif. Menurut Esterberg (2002), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Moleong (2017) mendefinisikan wawancara sebagai percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara ini dituju untuk menggali informasi dari siswa.

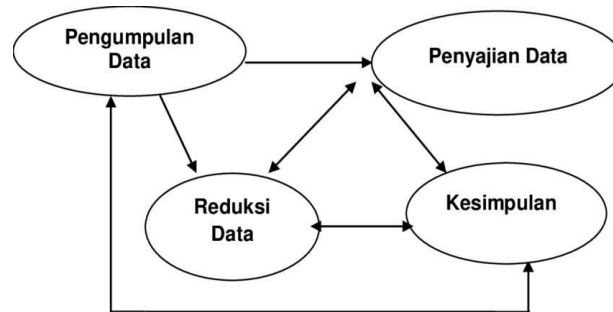
Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap siswa yang intens bermain Free Fire, serta guru yang mengajar mereka di kelas. Tujuan wawancara adalah untuk memahami pengalaman langsung siswa terkait dampak bermain game online, baik pada kesehatan fisik, mental, maupun motivasi belajarnya. Wawancara dengan guru berfungsi untuk memperoleh perspektif pihak sekolah mengenai perilaku belajar siswa, perubahan sikap di kelas, serta upaya guru dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, artinya peneliti menyiapkan pedoman pertanyaan namun tetap memberikan ruang bagi responden untuk mengemukakan pengalaman mereka secara bebas. Model ini dipilih karena lebih fleksibel, memungkinkan peneliti menggali jawaban yang lebih luas, serta menyesuaikan arah wawancara dengan situasi dan respons partisipan. Pertanyaan wawancara mencakup aspek kesehatan fisik, kondisi emosi, kebiasaan belajar, dukungan keluarga, hingga pandangan siswa tentang game Free Fire itu sendiri. Untuk menjaga keabsahan data, wawancara direkam (dengan izin responden) dan didukung dengan catatan lapangan. Hasil wawancara kemudian ditranskrip secara verbatim, dianalisis, dan menjadi triangulasi dengan data dari angket.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Angket

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesehatan Fisik dan Mental	• Kesehatan • emosional	1. Bagaimana kondisi kesehatan anda setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ? 2. Bagaimana emosi anda setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ?
2.	Minat	• Belajar di rumah • mengerjakan PR	3. Bagaimana minat belajar dirumah anda setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ? 4. Apakah anda mengerjakan PR yang di berikan guru setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ?
3.	Kemampuan kognitif	• Kemampuan memahami informasi • Kemampuan mengingat dan mengolah informasi	5. Bagaimana kemampuan memahami anda saat anda belajar di rumah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ? 6. Apakah anda dapat mengingat Pelajaran yang telah anda pelajari di rumah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ?
4.	Kepribadian	• Kemandirian • Tanggung jawab	7. Apakah anda bisa belajar dirumah tanpa suruhan/orang lain setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ? 8. Bagaimana rasa bertanggung jawab anda untuk menyelesaikan tugas sekolah setelah selalu bermain <i>game online free fire</i> ?

3.4 Teknik Analisis Data Penelitian



Gambar 3. 1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah Miles dan Huberman yang memiliki 4 tahapan yaitu: (Ramadani & Dafit, 2023)

- A. Analisis data dimulai dari mengumpulkan data. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada 13 siswa sekolah dasar yang bermain *game online free fire* dengan kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire* dan angket kepada orang tua siswa sekolah dasar tersebut.
- B. Kemudian dilanjutkan dengan mereduksi data. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih data yang telah didapat untuk kemudian disesuaikan dengan indikator yaitu: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*. Data yang tidak sesuai selanjutnya dibuang atau tidak digunakan.
- C. Selanjutnya penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan menjabarkan data yang telah dikelompokkan menjadi uraian deskriptif dan di jelaskan sesuai indikator: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*. Dilakukan triangulasi secara teknik, data-data terelaborasi satu sama lain, antara wawancara siswa sekolah dasar dengan angket orang tua siswa tersebut
- D. Kemudian tarik kesimpulan terkait dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah siswa sekolah dasar berdasarkan indikator: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif dan kepribadian siswa sekolah dasar yang

termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*.

3.4.1 Teknik Analis Data Angket

Teknik analisis data angket memiliki 3 tahapan yaitu:

- A. Pertama mereduksi hasil data angket orang tua siswa dengan kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*. Reduksi data dengan cara memilih data yang sesuai dengan indikator yaitu: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar. Data yang tidak sesuai tidak di gunakan.
- B. Kedua setelah data sesuai dengan indikator: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar. Data dijabarkan atau menjadi triangulasi bagi data hasil wawancara siswa sekolah dasar.
- C. Ketiga tarik kesimpulan terkait dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah siswa sekolah dasar berdasarkan indikator: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif dan kepribadian siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*.

3.4.2 Teknik Analis Data Wawancara

Teknik analisis data wawancara memiliki 3 tahapan yaitu:

1. Pertama mereduksi hasil wawancara siswa sekolah dasar dengan kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*. Reduksi data dengan cara memilih data yang sesuai dengan indikator yaitu: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar. Data yang tidak sesuai tidak di gunakan dan meringkas jawaban yang di dapatkan dari siswa sekolah dasar dengan kategori selalu dalam bermain *game online free fire*.
2. Kedua setelah data sesuai dengan indikator, data dijabarkan sesuai indikator yaitu: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif, dan kepribadian siswa sekolah dasar. Data juga di perkuat oleh hasil data dari angket orang tua siswa sekolah dasar tersebut

3. Ketiga tarik kesimpulan terkait dampak *game online free fire* terhadap motivasi belajar di rumah siswa sekolah dasar berdasarkan indikator: kesehatan fisik dan mental, minat, kognitif dan kepribadian siswa sekolah dasar yang termasuk ke dalam kategori selalu dalam intensitas bermain *game online free fire*.