

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan pencarian data, penyelidikan dan percobaan dalam suatu bidang tertentu yang dimaksudkan dan dilakukan untuk mendapatkan fakta-fakta dan prinsip-prinsip baru dan pengertian baru mengenai suatu masalah yang diteliti.

Penelitian ini mengenai kecenderungan perilaku belajar para *gamers*. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti hendak menggunakan rancangan penelitian/desain penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sebagaimana pendapat Sukmadinata (2012, hlm. 60) bahwa “Penelitian kualitatif (*Qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”. Penelitian kualitatif bersifat holistik sehingga permasalahan yang hendak diteliti akan menjadi lebih akurat atas kebenarannya. Dalam hal ini yang dideskriptifkan yaitu mengenai intensitas mahasiswa yang gemar bermain *game online*, motivasi belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online*, perilaku belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online*, dampak positif dan negatif mahasiswa yang gemar bermain *game online*, dan bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif mahasiswa yang gemar bermain *game online*.

Data yang diperoleh guna menjawab permasalahan yang diteliti maka peneliti ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang berupaya menggambarkan atau menjabarkan suatu hal dengan kata-kata dalam hal ini mengenai kecenderungan perilaku belajar para *gamers*. Dengan metode deskriptif tersebut maka hasil dari penelitian cenderung akan lebih mudah dipahami.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Fahrul Wazdi, 2016

KECENDERUNGAN PERILAKU BELAJAR PARA GAMERS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.1 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang gemar bermain *game online*, pemilik atau penjaga warnet, mahasiswa dari jurusan Ilmu Komputer dan salah satu dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini yaitu mahasiswa yang gemar bermain *game online*, sedangkan informan pendukung dalam penelitian ini adalah pemilik atau penjaga warnet, mahasiswa dari jurusan Ilmu komputer dan dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Untuk menentukan partisipan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling, yaitu menggunakan teknik *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan tujuan). Sebagaimana pendapat Arikunto (1997, hlm. 127) “*Purposive sample* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu”. Dalam hal ini teknik tersebut digunakan karena adanya tujuan tertentu atau peneliti mencari partisipan yang sesuai dengan kriteria penelitiannya. Dalam penelitian ini kriteria tersebut yaitu mahasiswa yang memang gemar sekali bermain *game online*. Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam *purposive sample* menurut Arikunto (1997), yaitu :

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan. (hlm. 128)

Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang gemar bermain *game online*. Dimana yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana perilaku belajar mahasiswa yang gemar bermain *game online*.

3.2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Mengapa peneliti mengambil lokasi penelitian di Kelurahan Isola Kecamatan Sukasari Kota Bandung karena memang dalam hal ini Kelurahan Isola merupakan Kelurahan yang lokasinya berdekatan dengan beberapa kampus, diantaranya adalah kampus Universitas Pendidikan Indonesia, kampus Universitas

Pasundan, dan kampus Sekolah Tinggi Pariwisata ini berkaitan dengan informan yang memang diinginkan oleh peneliti yaitu mahasiswa yang memang gemar bermain *game online*, selain itu di Kelurahan Isola pun terdapat beberapa warung internet yang mempunyai fasilitas untuk bermain *game online*, hal ini pula tentunya sangat mendukung dalam penelitian ini karena peneliti akan mudah mencari informan dan akan lebih mudah untuk melakukan observasi.

3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan maksud mengumpulkan sejumlah data-data dan fakta-fakta yang terjadi dalam sebuah penelitian guna menjawab atau memecahkan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data terdiri dari beberapa macam sehingga memiliki fungsi yang berbeda karena digunakan sesuai dengan tujuan penelitian dan jenis data yang ingin didapatkan serta keadaan subjek penelitian. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kecenderungan perilaku belajar para pecandu *game online*. Data penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi bertujuan untuk mengetahui secara langsung bagaimana perilaku dan aktivitas responden di lokasi penelitian, sehingga dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi peneliti bisa mendapatkan informasi secara jelas dan tentunya tepat sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Observasi yang diteliti oleh peneliti yaitu warnet-warnet yang di dalamnya terdapat mahasiswa yang gemar bermain *game online* dan juga kost-kostan yang digunakan untuk bermain *game online*.

Teknik pengumpulan data melalui observasi sebagaimana menurut John W. Creswell (2013) bahwa

Observasi kualitatif merupakan observasi yang didalamnya peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti merekam/mencatat baik dengan cara terstruktur maupun semi struktur (misalnya, dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang memang

ingin diketahui oleh peneliti) aktivitas-aktivitas dalam lokasi penelitian. Para peneliti kualitatif juga dapat terlibat dalam peran-peran yang beragam, mulai dari sebagai non partisipan hingga partisipan utuh. (hlm. 267)

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2014, hlm. 72). Dalam teknik pengumpulan data melalui wawancara peneliti menggunakan teknik wawancara terbuka dimana wawancara terbuka yaitu peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan-pertanyaan kepada responden yang jawabannya tidak dibatasi, artinya pertanyaan yang mengundang jawaban terbuka. Misalnya, bagaimana pendapat Anda mengenai mahasiswa yang bermain *game online* ? Informan yang diteliti merupakan mahasiswa yang gemar dalam hal bermain *game online*. Informan inti yang peneliti wawancara sebanyak 7 orang dan selebihnya merupakan responden pendukung. Waktu pelaksanaan wawancara dilaksanakan ketika responden bersedia untuk diwawancara, kemudian untuk tempat dilaksanakannya wawancara itu fleksible tergantung ketersediaan responden baik itu di warnet, kostan, ataupun kawasan kampus.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data berupa foto, majalah, dan lain-lain yang dipergunakan untuk memperkuat data-data sebelumnya. Dalam penelitian ke lapangan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi untuk mendapatkan informasi atau data-data yang dapat mendukung sebagai bagian dari teknik pengumpulan data yang lain untuk saling memperkuat satu dengan yang lainnya.

3.3.4 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan digunakan peneliti untuk mencari atau menemukan data-data/ informasi berupa konsep-konsep atau teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang hendak diteliti yang bisa didapatkan dari buku, jurnal, ataupun

dokumen-dokumen lainnya. Teknik studi kepustakaan diperlukan karena peneliti memerlukan sejumlah teori-teori untuk mendukung terlaksananya penelitian ini.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui “Kecenderungan Perilaku Belajar Para *Gamers* (Studi Deskriptif Kualitatif Mahasiswa di Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari, Bandung)” penelitian ini harus didukung oleh instrumen penelitian. Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Nasution dalam Sugiyono (2005, hlm. 60-61) menyatakan bahwa ‘ dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama’. Alasannya ialah bahwa segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu.

3.5 Analisis Data

Menurut Emzir (2010) mendefinisikan analisis data sebagai

Proses sistematis pencarian dan pengaturan transkripsi wawancara, catatan lapangan, dan materi-materi lain yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi-materi tersebut dan untuk memungkinkan menyajikan apa yang sudah ditemukan peneliti kepada orang lain. (hlm. 85)

Menurut Miles dan Huberman (dalam Emzir, 2010, hlm. 129-135) ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan. Reduksi data dilakukan oleh peneliti dengan cara mendeskripsikan kembali

secara singkat hasil wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa yang gemar bermain *game online*, salah satu dosen sosiologi komunikasi, dan beberapa mahasiswa ilmu komputer.

2. Model Data/ Penyajian Data

Model data/penyajian data adalah suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Pada langkah ini penulis mendeskripsikan data hasil temuan di lapangan, untuk bisa ditarik kesimpulan. Display data ini disusun peneliti berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dalam bentuk tabel terkait dengan kisi-kisi penelitian.

3. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah langkah akhir dalam analisis data kualitatif versi Miles dan Huberman. Setelah data dideskripsikan selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dari hasil dari pelaksanaan yang telah dilakukan dan juga dilakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh subjek tempat penelitian itu dilaksanakan. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dengan mengacu kepada tujuan penelitian, yaitu: (1) mengetahui intensitas mahasiswa dalam bermain *game online*, (2) mengetahui motivasi belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*, (3) mengetahui perilaku belajar mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*, (4) mengetahui dampak positif dan negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*, (5) mengetahui bagaimana upaya menanggulangi dampak negatif mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.

3.6 Validitas Data

Untuk melakukan pembenaran terhadap data yang diperoleh maka diperlukannya validitas data untuk dapat menguji data yang diperoleh untuk menguji valid tidaknya data yang diperoleh dari informan, adapun caranya yaitu sebagai berikut :

1. Memperpanjang Waktu Penelitian

Pada saat melakukan observasi diperlukan waktu untuk mengenal warnet yang dijadikan tempat bermain *game online* oleh pelajar serta kegiatan mahasiswa yang kecanduan dalam bermain *game online*, oleh sebab itu peneliti berusaha memperpanjang waktu penelitian jika terdapat data yang masih dibutuhkan oleh peneliti dengan cara mengunjungi kembali lokasi penelitian untuk dapat mengumpulkan data kembali dimana pada penelitian sebelumnya mengadakan hubungan baik dengan orang-orang disana, dengan cara mengenal kebiasaan yang ada dan mengecek kebenaran informasi di lokasi penelitian guna memperoleh data dan informasi yang valid yang diperlukan dalam penelitian ini.

Adapun lamanya perpanjangan penelitian ini didasarkan kepada kebutuhan peneliti untuk melakukan cek ulang terhadap data yang telah didapat. Hal ini seperti yang dikatakan Sugiyono (2009, hlm. 123) bahwa “Perpanjangan penelitian bisa diakhiri bila data yang dilakukan cek ulang sudah benar yang berarti kredibel”.

2. Triangulasi

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 125) bahwa “Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi dilakukan oleh peneliti guna menentukan data yang benar-benar dipercaya dan valid”. Triangulasi dapat dilakukan dengan tiga cara demi memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti. Adapun cara triangulasi sebagai berikut :

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber data dilakukan agar dapat memastikan kebenaran data penelitian, karena dengan tidak hanya satu sumber

data penelitian dapat dikatakan benar, oleh karena itu triangulasi sumber data itu penting.

b. Triangulasi Teknik

Cara yang digunakan dalam triangulasi teknik ini yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan baik di warnet-warnet tempat para mahasiswa sedang bermain *game online* atau di kostan-kostan yang biasa dijadikan tempat *game online*. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan data yang tentunya valid, dan studi dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu yaitu menekankan pada waktu dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan kurang lebih dalam kurun waktu 3 bulan.

3. Menggunakan Bahan Referensi

Sebagai bahan referensi untuk meningkatkan kepercayaan akan kebenaran data, peneliti menggunakan bahan dokumentasi yakni hasil rekaman wawancara dengan subjek penelitian atau bahan dokumentasi yang diambil dengan cara tidak mengganggu atau menarik perhatian informan, sehingga informasi yang didapatkan memiliki validitas yang tinggi.

4. Melakukan *Member Check*

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 129) bahwa *member check* adalah “proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data”. Salah satu cara yang sangat penting ialah melakukan *member check* pada akhir wawancara dengan menyebutkan garis besar atau inti dari hasil wawancara dengan maksud agar responden memperbaiki bila ada kekeliruan, atau menambahkan apa yang masih kurang. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data-data yang valid yang di dapat dari informan kunci dan informan tambahan.

3.7 Isu Etik

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui kecenderungan perilaku belajar para mahasiswa yang kecanduan dalam bermain *game online*. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau sebagai bahan rujukan bagi kita untuk bijaksana dalam menggunakan teknologi yang berkembang jangan sampai merugikan kita dan juga generasi yang akan datang.