

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Dalam penelitian, peneliti perlu mempersiapkan metode penelitian yang menunjang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, karena penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan, pencarian, dan percobaan data dalam bidang tertentu untuk mendapatkan fakta dan prinsip serta definisi baru mengenai masalah yang diteliti.

Penelitian ini tentang fenomena kecanduan *game online* dalam perubahan perilaku sosial remaja. Untuk mendapatkan data untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *mixed method* dengan metode studi kasus serta partisipan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *game online* di kecamatan Sukasari.

Sesuai dengan pernyataan Stake (dalam Creswell, 2012 hlm.20), bahwa metode studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Selanjutnya Alwasilah (2003, hlm. 274) menyebutkan bahwa dalam penulisan studi kasus terdapat hubungan yang lebih fokus terhadap beberapa responden dan penulisan juga seperti menulis fiksi, tetapi tidak murni fiksi karena ini adalah suatu penelitian ilmiah, penulisan juga bergaya informal, tugas penulis menampilkan sudut pandang emik sebagaimana dipersepsi responden tentang fenomena yang dikonstruksi.

Dalam penelitian ini akan dianalisis data mengenai latar belakang dari remaja yang bermain *game online*, proses dan orientasi remaja tersebut saat bermain *game online*, serta dampak yang remaja rasakan karena bermain *game online*. Data yang diperoleh dari permasalahan yang dianalisis di atas nantinya akan ditampilkan menggunakan metode deskriptif karena metode tersebut menggambarkan atau menjabarkan penelitian mengenai fenomena kecanduan

game online dalam perubahan perilaku remaja dengan kata-kata. Dengan metode ini hasil penelitian akan cenderung lebih mudah untuk dipahami.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di kecamatan Sukasari, dengan alasan sebagai berikut:

- a. Kecamatan Sukasari memungkinkan peneliti untuk mendapat data – data yang sesuai dengan masalah penelitian karena di kota ini sendiri juga terdapat bermacam – macam jenis *gamer*.
- b. Pertimbangan ekonomi di mana lokasi tersebut dekat dengan tempat tinggal peneliti.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi di dalam penelitian ini adalah para remaja *gamer* di kecamatan Sukasari. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Selain itu menurut Bungin (2010, hlm. 99) populasi penelitian merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udaram, gejala, nilai, peristiwa, sikap, hidup, dan sebagainya, sehingga obyek-obyek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Dalam penelitian ini populasi remaja pemain *game online* di temukan dari warnet di kecamatan Sukasari, sekitar 6 warnet menjadi sasaran penelitian yang tersebar di seluruh kecamatan Sukasari.

Berikut adalah ke 6 wanet yang berada di kecamatan Sukasari beserta populasi remaja yang bermain *game online* di warnet-warnet tersebut.

Tabel 3.1
Daftar Warnet di Kecamatan Sukasari
(Sumber: Penelitian 2018)

No	Nama warnet	Jumlah remaja	Hasil persentase sampling	Pembulatan
1	Black Ops 1	10	4,8	5
2	Dash Net	9	4,3	4
3	Fabulous	7	3,4	3
4	The Core	8	3,9	4
5	B'Agus	5	2,4	2
6	Black Ops 2	3	1,16	2
Total		41	20	20

b. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel menurut Sugiyono (2015, hlm. 81) adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini berfokus pada bagaimana *game online* dapat memengaruhi perubahan perilaku sosial pada kalangan remaja di kecamatan Sukasari.

Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* untuk mengambil sampelnya. Seperti pernyataan Sugiyono bahwa teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang diteliti atau sumber data sangat luas, misal penduduk di suatu negara, provinsi, atau kabupaten. Dan teknik *cluster sampling* yang digunakan adalah *multistage cluster sampling* untuk memudahkan peneliti untuk menghambil jumlah sampel yang akan diteliti.

Jika di dalam penentuan sampel di dalam sebuah penelitian jumlah subyeknya kurang dari 100 dapat digunakan sampel sebesar 50%, dan jika jumlah subyeknya berada diantara 100-1000 maka dipergunakan sampel sebesar 15-50% dari jumlah populasi penelitian tersebut. Rumus yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel adalah rumus Slovin

$$\text{Rumus} \Rightarrow n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel minimum

N : populasi

d: presentase yang ditetapkan

Dengan rumus di atas dan presentase yang ditetapkan yaitu sebesar 5 %, maka sampel dari populasi diketahui sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

$$n = \frac{41}{1 + 41 \cdot (0,5)^2}$$

$$n = \frac{41}{1 + 41 \cdot (0,025)}$$

$$n = \frac{41}{2,025}$$

$$n = 20,24$$

n dibulatkan menjadi 20 remaja.

3.4 Sumber Data

Menurut Lofland and Lofland (Moleong, 1991:112), sumber data utama dalam penelitian ini dalam penelitian kualitatif adalah kata – kata atau tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain – lain. Kata–kata atau tindakan orang – orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui perekaman audio tape dan pengambilan foto.

Pencatatan sumber data utama melalui pengamatan atau wawancara merupakan hasil gabungan dari kegiatan melihat dan, mendengar dan bertanya. Pada penelitian kualitatif kegiatan – kegiatan ini dilakukan secara sadar, terarah dan senantiasa bertujuan memperoleh suatu informasi yang diperlukan.

Berbagai sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari informan yang diperoleh melalui wawancara dan angket. Informan dalam penelitian ini adalah orang yang bersangkutan secara langsung yaitu para *gamer* itu sendiri. Data yang dihasilkan berupa hasil wawancara dan angket mengenai dampak apa yang ditimbulkan oleh *game online* ini terhadap para remaja di kecamatan Sukasari.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh tidak secara langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber data tertulis seperti internet, buku, arsip – arsip yang bersangkutan serta dokumentasi dari pihak – pihak yang terkait mengenai penelitian tentang dampak dari keberadaan *game online* ini terhadap remaja kecamatan Sukasari yang menjadi *gamer*. Dan hasil observasi yang ditemukan peneliti dalam mengamati langsung objek penelitian dengan mengamati kegiatan yang mereka lakukan sehari-hari di dalam warnet.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode:

a. Kuesioner/Angket

Kuesioner menurut Narbuko dan Achmadi (2009, hlm. 76) adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Penelitian ini akan menggunakan angket tertutup yang jawabannya sudah disediakan dalam angketnya dan informann tinggal mengisi sesuai dengan pengalaman pribadi.

Menurut Riduwan (2012, hlm. 27) angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda ceklis (√). Bobot nilai skala yang digunakan adalah bobot nilai skala Likert.

Tabel 3.2
Bobot Nilai Skala Likert

Sumber : Morrisan (2014, hlm. 88)

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

b. Wawancara

Wawancara sering disebut sebagai suatu proses komunikasi dan interaksi, sebagai proses komunikasi antara pewawancara dan responden mensyaratkan adanya penggunaan simbol-simbol tertentu yang saling dapat dimengerti kedua belah pihak sehingga memungkinkan terjadinya aktifitas wawancara (Mashud, 2008: 70), dalam Metode Penelitian Sosial). Wawancara ini tidak untuk menggali serjauh mana dampak yang ditimbulkan oleh *game online* bagi para remaja di kecamatan Sukasari. Wawancara yang digunakan adalah wawancara informal yang dapat dilakukan pada waktu dan konteks yang dianggap tepat guna mendapatkan data eksplisit. Dalam tanya jawab ini penulis berusaha mendapatkan gambaran tentang sedalam mana *gamer* ini menekuni dunianya serta gambaran bentuk perilaku mereka terhadap kehidupan sehari – harinya.

Wawancara ini bisa dilakukan berkali – kali sesuai dengan keperluan tentang kejelasan masalah yang diteliti dan dengan cara yang dilakukan dengan tidak menggunakan struktur yang ketat dan formal, sehingga informasi yang terkumpul memiliki kedalaman yang cukup. Dalam melakukan wawancara ini peneliti juga menggunakan pedoman wawancara agar dalam pelaksanaannya dapat terstruktur dengan baik sehingga memudahkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Untuk mencari latar belakang remaja yang bermain *game online*, peneliti mengambil pengkategorian setiap individu menurut Gerry (dalam Sugihartono,

dkk., hlm 34-53): Perbedaan fisik (gender, usia, dll.), perbedaan sosial (hubungan keluarga, teman sebaya, dll.), perbedaan kepribadian, perbedaan kemampuan, dan perbedaan kecakapan belajar. Peneliti kemudian mengambil perbedaan tersebut untuk latar belakang setiap remaja dan kemudian menjabarkannya menjadi: Usia, pendidikan, lingkungan keluarga, lingkungan sebaya.

c. Observasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat non verbal. Sekalipun dasar utamanya adalah penggunaan indera visual, tapi dapat juga melibatkan indera lain, seperti rabaan, penciuman dan pendengaran. Dengan teknik observasi kita tidak mengabaikan teknik – teknik pengumpulan data yang lain (Slamet, 2006:86). Dan menurut John W. Creswell (2013, hlm.267) bahwa observasi kualitatif adalah bentuk observasi yang peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas dari sekelompok individu di lokasi penelitian.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen – dokumen, juga bisa berbentuk sebuah foto. Di dalam dokumentasi ini peneliti akan mengambil arsip berupa *chatting online* dari forum komunitas dan foto keadaan di dalam warnet. Dokumentasi tersebut dilakukan guna melengkapi dan mendukung penelitian ini.

e. Studi Kepustakaan

Peneliti menggunakan studi kepustakaan untuk menemukan dan juga mencari data atau informasi yang berkaitan penelitian yang diambil yang bisa ditemukan dari jurnal, buku, makalah, serta dokumen-dokumen lainnya. Teknik ini juga diperlukan untuk mendapatkan teori-teori yang mendukung penelitian ini.

3.6 Proses Pengembangan Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 73) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Oleh karena itu, sebelum

dilakukan penelitian instrumen harus diuji coba terlebih dahulu apakah instrumen benar-benar dapat mengukur serta menghasilkan data yang diinginkan. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)\{(n\sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}}$$

(Arikunto, 2010, hlm. 213)

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi butir
- $\sum x$: jumlah skor tiap item
- $\sum y$: jumlah skor total item
- $\sum x^2$: jumlah skor-skor x yang dikuadratkan
- $\sum y^2$: jumlah skor-skor y yang dikuadratkan
- $\sum xy$: jumlah perkalian x dan y
- n : jumlah sampel

Kemudian hasil perhitungan tersebut r_{xy} harus diperbandingkan dengan r_{tabel} , jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} , maka kuesioner tersebut dinyatakan valid. Untuk melihat r_{tabel} dibutuhkan df (derajat kebebasan)

$$df = n - 2$$

Keterangan :

- df : derajat kebebasan
- n : sampel

Peneliti melakukan uji validitas pada 20 responden remaja pemain *game online* dengan persentase signifikan 5% serta derajat kebebasan $df = 20 - 2 = 18$. Sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 1,734.

Jika instrumen yang dibuat valid maka melihat indeks korelasinya (r) menurut Riduwan dan Sunarto (2013, hlm. 83) diantaranya sebagai berikut:

Antara 0,800 => 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 => 0,799 : tinggi

Antara 0,400 => 0,599 : cukup tinggi

Antara 0,200 => 0,399 : rendah

Antara 0,000 => 0,199 : sangat rendah

Validitas dari soal angket mengenai latar belakang dari responden diperoleh hasil

18 pertanyaan yang valid dan 2 pertanyaan yang tidak valid.

Tabel 3.3
Rekapitulasi Validitas Instrumen Latar Belakang

No	Besarnya Nilai r	Hasil Uji
1	0,128	Valid
2	0,058	Valid
3	0,030	Valid
4	0,221	Valid
5	0,183	Valid
6	0,155	Valid
7	0,109	Valid
8	0,113	Valid
9	0,186	Valid
10	0,040	Valid
11	0,181	Valid
12	0,064	Valid
13	0,066	Valid
14	0,094	Valid
15	0,331	Tidak Valid
16	0,167	Valid
17	0,300	Tidak Valid
18	0,018	Valid
19	0,139	Valid

20	0,099	Valid
-----------	--------------	--------------

Selanjutnya adalah variabel motivasi para responden diperoleh hasil 7 pertanyaan yang valid dan tidak ada pertanyaan yang tidak valid.

Tabel 3.4
Rekapitulasi Validitas Instrumen Motivasi

No	Besarnya Nilai r	Hasil Uji
1	0,042	Valid
2	0,110	Valid
3	0,105	Valid
4	0,065	Valid
5	0,057	Valid
6	0,288	Valid
7	0,242	Valid

Kemudian variabel proses dan orientasi para responden dalam bermain *game online* diperoleh hasil 7 pertanyaan yang valid dan 1 pertanyaan yang tidak valid.

Tabel 3.5
Rekapitulasi Instrumen Proses dan Orientasi

No	Besarnya Nilai r	Hasil Uji
1	0,203	Valid
2	0,293	Valid
3	0,123	Valid
4	0,167	Valid
5	0,076	Valid
6	0,247	Valid
7	0,435	Tidak Valid
8	0,107	Valid

a. Triangulasi Data

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 125) triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk memastikan keabsahan dengan membandingkan data dari responden yaitu remaja pemain *game online*, sedangkan triangulasi teknik digunakan peneliti untuk membandingkan data yang diperoleh dari berbagai teknik seperti angket, wawancara, dan observasi.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada pernyataan yang telah dianggap valid melalui pengujian validitas. Menurut Arikunto (2010, hlm. 239) rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket dan soal bentuk uraian. Uji reliabilitas ini menggunakan formula *Cronbach's Alpha* dalam program *SPSS v. 24*.

a. Instrumen Latar Belakang

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,842. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen latar belakang sangat 18 pertanyaan yang valid.

Tabel 3.6

Reliabilitas Instrumen Latar Belakang

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,842	18

b. Instrumen Motivasi

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,347. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen latar belakang 7 pertanyaan yang valid.

Tabel 3.7
Reliabilitas Instrumen Motivasi

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,347	7

c. Instrumen Proses dan Orientasi

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen proses dan orientasi sebesar 0,466. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen proses dan orientasi 8 pertanyaan yang valid.

Tabel 3.8
Reliabilitas Instrumen Proses dan Orientasi

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,466	8

3.7 Proses Penelitian

1. Tahap persiapan penelitian:
 - a. Mencari informasi yang terkait dengan fenomena kecanduan *game online* dan perilaku sosial remaja.
 - b. Melakukan pra penelitian berupa observasi dan wawancara singkat kepada calon responden.
 - c. Melakukan studi literatur mengenai fenomena kecanduan *game online* dan perilaku sosial remaja.
 - d. Menyusun proposal penelitian, mencari subjek yang dianggap relevan dengan tema penelitian, dan melakukan penelitian.

2. Tahap pelaksanaan penelitian:
 - a. Peneliti pertama akan berkenalan dengan subjek-subjek penelitian dan membuat kesan yang baik dengan mereka.
 - b. Peneliti kemudian menjelaskan maksud dari tujuan dari penelitian kepada subjek penelitian.
 - c. Peneliti membuat kesepakatan tentang waktu dilakukannya observasi dan wawancara serta kerahasiaan data.
 - d. Peneliti melaksanakan observasi, kuesioner, dan wawancara sesuai dengan kesepakatan yang sudah disusun sebelumnya
3. Tahap pengolahan data:
 - a. Peneliti menganalisis data yang telah didapat dari subjek penelitian. Kemudian mereduksi data yang akan diolah, kemudian menyajikan data dalam bentuk kuantitatif dan naratif deskriptif disertai data-data yang menjadi pendukung.
 - b. Mengambil kesimpulan dari keseluruhan data yang telah diolah.

3.8 Definisi Operasional

Rumusan Masalah	Indikator	Teknik Penelitian		
		Observasi	Wawancara	Dokumentasi
Bagaimana latar belakang dari remaja pemain <i>game online</i> di kecamatan Sukasari?	1. Pendidikan Terakhir 2. Lingkungan Keluarga : Perhatian orang tua, pola asuh orang tua, komunikasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekono-mi, 3. Lingkungan Pergaulan: Persaingan, penerimaan atau akulturasi, paduan atau asimilasi		√	
Apa motivasi remaja pemain <i>game online</i> dalam bermain <i>game online</i>	1. Penghargaan: <i>achievement</i> dan kompetisi 2. Sosial: <i>socializing</i> dan <i>relationship</i> 3. Penghayatan: penemu-an dan	√	√	

No		
1		
2		

No	Rumusan Masalah	Indikator	Teknik Penelitian		
			Observasi	Wawancara	Dokumentasi
3	Bagaimana proses dan orientasi yang terjadi para remaja saat bermain <i>game online</i> ?	1. Awal mula bermain <i>game online</i> 2. Lamanya waktu ber-main <i>game online</i> da-lam sehari 3. Pengaruh internal dan eksternal bermain <i>ga-me online</i> 4. Adanya keinginan un-tuk berhenti bermain		√	
4	Seberapa besar pengaruh perubahan perilaku yang dirasakan oleh remaja pemain <i>game online</i> setelah bermain <i>game online</i> ?	1. Keasyikan bermain <i>game online</i> 2. Berbohong atau sembunyi-sembunyi saat bermain <i>game online</i> 3. Kehilangan minat pada aktivitas lainnya selain bermain <i>game online</i> 4. Menarik diri dari lingkungan sosial 5. Keadaan membela diri dan marah 6. Menarik diri secara psikologis 7. Menggunakan <i>game</i> sebagai		√	

