

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2010: 4). Metode penelitian deskripsi kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2010: 6). Menurut Sugiyono (2016:9) metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2007, hlm. 6).

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan memberikan informasi mengenai dampak *game online mobile legend* terhadap perilaku agresif di kalangan Remaja Kampung Sukagalih Karawang. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori itu juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar

penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan. Sedangkan penelitian kualitatif, peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu teori.

Menurut Strauss dan Corbin (2014) yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial dan lain-lain. Adapun alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman para peneliti dimana metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan suatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan.

Penelitian ini juga terdapat rules atau penetapan aturan yang harus diikuti dan akan mengacu pada suatu rumusan masalah yang telah disiapkan. Dalam penelitian yang dilakukan ini, menjadikan rumusan masalah penelitian sebagai suatu acuan apa yang akan nanti diteliti, pertama kali penelitian peneliti akan mengidentifikasi permasalahan perilaku agresif yang kiranya dapat terjadi di dalam *game online mobile legend*, selanjutnya peneliti akan menganalisis remaja pernah atau masi bermain *game mobile legend*, langka selanjutnya yang akan peneliti lakukan adalah menggali informasi tentang perilaku agresif yang terjadi terhadap remaja yang bermain *game online mobile legend*, kemudian menggali mengenai alternatif solusi yang dapat digunakan.

3.2 Subjek dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang telah ditunjuk oleh peneliti atas dasar pertimbangan kebutuhan peneliti dalam penelitian. Dalam penelitian kuantitatif hal

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

tersebut disebut dengan panggilan responden atau sampel, disisi lain atau dalam penelitian kualitatif sampel tidak disebut responden tapi disebut sebagai nara sumber, partisipan bahkan guru dalam penelitian yang akan dilakukan.

Adapun hal atau kriteria yang harus dimiliki oleh setiap informan atau subjek penelitian kualitatif sebagaimana disebutkan oleh Faisal (dalam Sugiyono, 2013. Hlm. 303) antara lain:

- A. Player atau pemain yang masih tergolong aktif bermain *game online mobile legend*.
- B. Player yang memiliki sebuah tim atau SQUAD bermain bersama, juga player yang SOLO PLAYER atau bermain sendirididalam *game online mobile legend*.
- C. Player yang tergolong pendiam dilingkungan rumah atau teman dan tidak melakukan perilaku agresif di kehidupan sehari-harinya.
- D. Mereka yang tergolong TIER tinggi epic keatas.
- E. Dosen/ahli dalam bidang bidang perkembangan anak.

Didalam penelitian kualitatif yang dilakukan, peneliti harus menentukan subyek atau informan atau sumber data yang dan dibutuhkan oleh penelitian serta sesuai dengan tujuan penelitian sehingga peneliti dapat mendapatkan penjelasan dari masalah penelitian. Tujuan dari pemilihan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan subjek yang mengalami keadaan atau fenomena sesuai dengan fokus penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti. Informan penelitian ini akan terbagi dua, yaitu informan utama dan informan pendukung, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Data Informan kunci dan Informan Pendukung

Informan Pokok	Informan Pangkal
----------------	------------------

Anggota yang tergabung dalam remaja eruzami:	Orangtua & Kerabat dekat remaja eruzami:
1. Admin Eruzami	1. Orangtua remaja eruzami
2. Anggota Eruzami	2. Keluarga remaja eruzami
3. Dosen/Ahli	

Berdasarkan data informan di atas, dapat dijelaskan bahwa remaja eruzami dan ahli/dosen sebagai informan utama dikarenakan keduanya adalah subyek yang mengetahui yang terjadi dan berkaitan dalam *game online* dan kaitannya dengan perilaku agresif. Sedangkan orangtua, keluarga remaja eruzami dijadikan sebagai informan pendukung karena sebagai klarifikasi atau penguatan jawaban dari informan utama.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Karawang, namun diperlukan penempatan lokasi untuk mempertanggungjawabkan data yang diperoleh, maka dari itu lokasi penelitian dilakukan di Kampung Sukagalih, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Peneliti memilih Kampung Sukagalih sebagai lokasi penelitian dikarenakan aspek di bawah ini:

- 1) Kampung Sukagalih merupakan tempat tinggal para remaja eruzami pemain *game online mobile legend*, yang dikenal sebagai remaja yang sering berperilaku agresif saat memainkan *game online* di daerahnya ataupun turnamen.
- 2) Hasil wawancara sementara dengan remaja eruzami menyebutkan bahwa benar adanya para remaja eruzami ini berperilaku agresif pada saat bermain *game online*. Maka dari itu penelitian ini tepat dilakukan di Kampung Sukagalih.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mencari data yang diperlukan sesuai dengan rumusan masalah. Pencarian data ini sebagai suatu cara untuk mencari jawaban dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam penelitian. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

oleh Sugiyono (2009, hlm 224) “merupakan bagian paling cocok atau strategis dalam pelaksanaan penelitian, hal demikian dikarenakan tujuan paling utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data sesuai dengan teknik pengumpulan data yang akan digunakan”. Adapun Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Karawang ini meliputi observasi, wawancara, studi literature dan studi dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Hal tersebut dilakukan sebagai cara untuk mengamati sebuah keadaan yang ada di lapangan sehingga dapat diperoleh sebuah gambaran yang terjadi untuk selanjutnya dilakukan tindak lanjut. Hal yang akan diamati dalam penelitian ini adalah seluruh kegiatan para remaja eruzami serta mengamati lingkungan tempat mereka tinggal yakni kampung sukagalih kabupaten karawang. Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis. Observasi harus dilakukan secara teliti dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang bisa diandalkan, dan peneliti harus mempunyai latar belakang atau pengetahuan yang lebih luas tentang objek penelitian mempunyai dasar teori dan sikap objektif yang di observasi oleh peneliti adalah segala sesuatu yang ada disana terutama remaja eruzami pemain *game online* yang berperilaku agresif yaitu dengan cara mencatat berupa informasi yang berhubungan dengan pemain *game online mobile legend*, meliputi sifat remaja, atau cara dia bermain dengan temannya pada saat bermain permainan *mobile legend*. Dengan observasi secara langsung yang telah dilakukan, peneliti harus dapat memahami konteks data dalam berbagai situasi yang ada, maksudnya peneliti harus memperoleh pandangan secara menyeluruh mengenai tempat dan semua yang akan diteliti, oleh sebab itu melakukan pengamatan secara langsung kelapangan akan mendapatkan bukti yang terkait dengan objek penelitian.

3.3.2 Wawancara

Wawancara sebagai upaya mendekati informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan tanpa wawancara peneliti akan kehilangan informasi.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara yang tidak berstruktur, dimana metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung luwes, atau arah pertanyaan lebih terbuka, tetapi tetap fokus pada rumusan masalah, sehingga diperoleh informasi yang keadaan pembicaraan tidak kaku antara peneliti dan informan. Adapun dalam hal ini peneliti telah menyiapkan pertanyaan untuk melakukan wawancara secara langsung kepada subjek yakni remaja yang bermain *game online mobile legend : Bang Bang*, dosen/ahli, orangtua, keluarga remaja eruzami, hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara luas dan menyeluruh sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

3.3.3 Studi Literatur

Merupakan cara dapat memudahkan peneliti untuk memaknai suatu kejadian yang berada dilapangan, peneliti menggunakan studi literatur sebagai pelengkap alat atau media pengumpul data untuk mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data teoretis yang dapat mendukung kebenaran data yang diperoleh melalui penelitian. Alat atau media ini sebagai metode yang menggunakan sumber dokumen yang terdiri dari buku dan jurnal sebagai sebuah kajian yang dapat menjadi pelengkap untuk menjawab permasalahan penelitian. Pada bagian ini, nantinya peneliti akan mencoba memanfaatkan dengan mempelajari teori yang berkaitan dengan penelitian dari dalam sumber bacaan. Disini peneliti harus mencari sumber bacaan yang berhubungan dengan dampak *game online mobile legend* terhadap perilaku agresif remaja, yang didapatkan melalui sumber yang tersedia pada jurnal atau penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kajian penelitian dan tentunya harus sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan pada remaja pemain *game online mobile legend*. Peneliti membaca mengenai referensi yang tersedia, lalu menuliskan bagian penting yang akan dibutuhkan dalam penelitian.

3.3.4 Studi Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data dan fakta yang ada dilapangan

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

sehingga dapat terlihat keaslian data yang diberikan oleh penulis. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya adalah catatan yang ada di kampung sukagalih pada saat wawancara kepada remaja pemain *game online mobile*. Selain itu dokumentasi yang dibutuhkan juga berupa foto untuk mempertegas serta memperjelas penelitian.

Tabel 3.2
Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik Pengumpulan Data	Subjek Penelitian	Data yang diperoleh
Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin dan anggota remaja eruzami 2. Kegiatan yang dilakukan remaja eruzami terutama dalam <i>game online mobile legend</i>, serta mengamati lingkungan dimana mereka tinggal dan berkumpul 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faktor apa yang menyebabkan remaja di kampung sukagalih berperilaku agresif pada saat bermain <i>game online mobile legend</i>? 2. Bagaimana bentuk perilaku agresif remaja kampung Sukagalih ketika bermain <i>game online mobile legend</i>?
Wawancara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Eruzami 2. Para remaja anggota eruzami 3. Dosen/ahli 4. Orangtua & keluarga remaja eruzami 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana dampak yang terjadi dari tindakan perilaku agresif terhadap remaja kampung Sukagalih yang bermain <i>game online mobile legend</i>? 4. Alternatif solusi apa yang dapat digunakan untuk mengurangi dampak negatif dari bermain <i>game online mobile legend</i>?
Studi Literatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku/ Jurnal/ Artikel terkait masalah 	Teori dan konsep yang relevan mengenai kajian dampak <i>game online mobile</i>

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

	2. Penelitian (jurnal)	terdahulu <i>legend</i> terhadap perilaku agresif remaja
Studi Dokumentasi	1. Data sekunder pendukung penelitian 2. Dokumentasi kegiatan para informan selama penelitian dilakukan	Data-data bukti gambaran kegiatan para remaja eruzami pada saat bermain <i>game online mobile legend</i> , serta pada saat melakukan wawancara bersama semua informan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan seseorang yang terjun ke lapangan untuk mencari sebuah data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Hal ini sebagaimana yang dikatan oleh Sugiyono (2013, hlm. 59) bahwa dalam sebuah penelitian kualitatif, yang menjadi sebuah instrument atau alat penelitian adalah seorang peneliti itu sendiri. Hal ini dikarenakan sebuah data penelitian akan ditentukan oleh bagaimana peneliti itu berperan dalam sebuah pencarian data.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer dan data sekunder, bahwa data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau yang pertama. Dan data tersebut tidak ada dalam bentuk *file*, data harus dicari melalui narasumber yang bersangkutan dengan penelitian, orang yang dijadikan sebagai objek penelitian. Data primer sendiri terdiri dari wawancara yang mendalam (*In-depth Interview*) dan Observasi Partisipatif. *In-depth Interview* adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden, atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan social yang relatif lama (Sutopo, 2006). Observasi Partisipatif adalah metode yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan atau penginderaan, dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian responden (Bungin, 2007).

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

Data sekunder sendiri adalah data yang sifatnya mendukung keperluan data primer. Data sekunder menggunakan dokumentasi, pengumpulan data dengan cara mencatat peristiwa yang sudah berlalu, seperti tulisan, dan gambar yang dapat mendukung untuk menjadi bahan suatu penelitian. Adapun *Purposive Sampling* purposive adalah teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Populasi yang dipilih oleh peneliti adalah Remaja Yang Berlokasi di Kampung Sukagalih Yang Memainkan *Game Online Mobile Legend*

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai macam sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

Analisis data merupakan suatu langkah penting dalam penelitian kualitatif dan dilakukan dari proses pertama sampai akhir penelitian, karena dapat memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan oleh peneliti. Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan menerus. Masalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

Tiga jenis kegiatan utama analisis data merupakan proses siklus dan interaktif. Peneliti harus siap bergerak diantara empat “sumbu” kumparan itu selama pengumpulan data, selanjutnya bergerak bolak-balik diantara kegiatan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk lebih memperjelas alur kegiatan analisis data penelitian tersebut, akan dijelaskan pada bagan berikut:

3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian, pada penyerdehanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama

proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Sebelum data benar-benar terkumpul antipasti adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang mana mau dipilih.

Istilah mereduksi berarti merangkum bagian yang dianggap penting, mencari pola dan mengenyampingkan hal-hal yang dianggap kurang penting untuk penelitian. Dalam tahapan ini, peneliti merangkum atau mereduksi data berdasarkan hasil observasi, wawancara studi dokumentasi dan studi literatur. Setelah melakukan hal tersebut, maka peneliti akan memperoleh data yang yang jelas sehingga dapat memudahkan peneliti dalam proses pengolahan serta analisis berikutnya.

Data kualitatif yang didapatkan dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara yang ada melalui : seleksi data yang ketat, uraian atau ringkasan data yang singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas dan relevan dengan tujuan diadakannya penelitian ini..

3.5.2 Penyajian Data (Data Display)

Langkah selanjutnya, setelah melakukan reduksi data, peneliti akan melakukan penyajian data. Data yang diperoleh melalui hasil wawancara terhadap narasumber akan dijabarkan dan disajikan sesuai dengan lingkup fokus penelitian yang dilaksanakan. Melalui penyajian data, peneliti akan memperoleh data yang terorganisir dan tersusun rapih sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

Penyajian ini dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian yang sering digunakan pada data kualitatif pada masa yang lalu adalah teks naratif. Penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Semuanya dirancang guna mengabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melangkah melakukan analisis menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai suatu yang berguna.

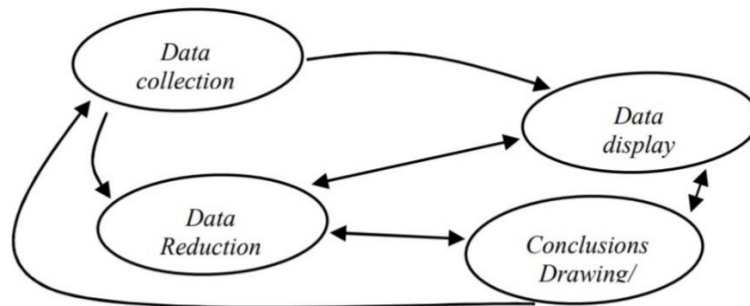
Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

3.5.3 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian “Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang” ini menggunakan analisis data interaktif. Pola analisis data interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1

Analisis Data Model Interaktif (Miles & Huberman, dalam Nugrahani, 2014, hlm. 173)

Analisis data model interaktif ini dilakukan dengan cara mengkomparasikan berbagai penemuan yang peneliti temukan selama penelitian berlangsung. Proses ini berlangsung secara siklus dan berkelanjutan. Proses analisis interaktif dilakukan sejak pengumpulan data dimulai. Dalam analisis data ini, peneliti melakukan analisis diantara tiga komponen yakni sajian data, reduksi data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. “Adapun, setiap penarikan kesimpulan, proses analisis data akan ditambahkan dan diyakinkan dengan pengumpulan data yang berkelanjutan hingga sampai pada tahap verifikasi” (Nugrahani, 2014, hlm. 174). Lebih lanjut Nugrahani mengemukakan bahwa peneliti dapat kembali ke lapangan untuk mencari data kembali apabila data yang sebelumnya diperoleh belum cukup untuk dijadikan sebagai acuan penarikan kesimpulan.

3.5.4 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Analisis berikutnya merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

bagian penarikan kesimpulan hanyalah sebagian kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Setelah mendapatkan kesimpulan, nantinya akan dilakukan suatu verifikasi selama penelitian. Verifikasi tersebut dilakukan untuk menganalisis selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan lapangan atau akan lebih seksama dan memerlukan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman untuk mengembangkan kesepakatan atau juga upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain. Makna yang akan muncul dari data harus diuji kebenarannya yang merupakan validitasnya. Penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini, sebuah data yang telah direduksi dan disajikan, selanjutnya akan dilakukan penarikan kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti yang valid serta konsisten.

3.6 Uji Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya selain dapat digunakan oleh peneliti untuk menyanggah balik yang ditujukan pada penelitian kualitatif apabila dianggap tidak, hal ini juga termasuk pada sebuah unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif, dan untuk menetapkan sebuah keabsahan data diperlukan Teknik pemeriksaan yang didasarkan atas kriteria tertentu (Moleong, 2017, hlm. 324).

Untuk menguji keabsahan data dapat dilakukan menggunakan metode triangulasi. Dalam penelitian mengenai dampak *game online mobile legend* terhadap perilaku remaja ini akan menggunakan triangulasi sumber. Hal ini digunakan untuk memperoleh keabsahan data sehingga data yang disajikan benar-benar kredibel.

3.6.1 Triangulasi Sumber Data

“Triangulasi sumber merupakan sebuah cara untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek berbagai data yang ada yang diperoleh melalui beberapa sumber” (Sugiyono, 2009, hlm. 274).

Adapun dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dilakukan pengecekan antara data yang diperoleh dari remaja eruzami pemain *game online mobile legend* dan dosen ahli sebagai informan kunci, Orangtua dan keluarga remaja eruzami sebagai informan pendukung.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

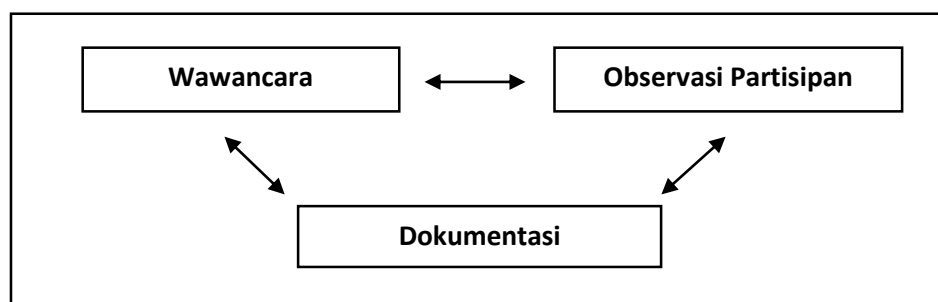


Gambar 3.2 Triangulasi Sumber Data
Sumber: diadaptasi dari Sugiyono (2018, hlm.368)

Dengan triangulasi sumber ini, remaja eruzami pemain *game online mobile legend* sebagai sebagai informan utama atau informan kunci diharapkan dapat memberikan informasi mengenai perilaku agresifnya pada saat bermain *game online mobile legend* maupun tidak. Orangtua atau keluarga lainnya diharapkan mampu memberikan informasi perilaku remaja eruzami pemain *game online mobile legend* dalam lingkungan keluarganya.

3.6.2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Merupakan cara menggunakan Teknik-teknik yang berbeda. Dengan menggunakan Teknik yang berbeda maka akan diperoleh data yang pasti berdasarkan perbandingan informasi yang diberikan oleh narasumber.



Gambar 3.2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data
Sumber: diadaptasi dari Sugiyono (2018, hlm.368)

Dalam penelitian ini, data yang diambil melalui observasi kemudian dikaitkan dengan data yang diperoleh melalui hasil wawancara. Kemudian, data hasil

dokumentasi, catatan lapangan dan wawancara juga dikaitkan dengan hasil dokumentasi sehingga akan ditemukan data yang benar-benar kredibel.

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 Tahapan Pra Penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pra penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti memilih masalah mengenai “Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang” sebagai langkah awal dalam kegiatan penelitian.
- 2) Melaksanakan studi pendahuluan untuk memperoleh gambaran awal mengenai “Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang” sebagai langkah awal dalam kegiatan penelitian.
- 3) Merumuskan permasalahan yang hendak dikaji selama masa penelitian berlangsung.
- 4) Menentukan judul dan lokasi penelitian yang tepat untuk kemudian dilakukan penelitian.
- 5) Menyusun proposal skripsi.

3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melaksanakan observasi mengenai “Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang”, selain itu, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan subjek penelitian secara langsung dengan menetapkan protokol kesehatan dikarenakan masih masa pandemic dan juga online melalui aplikasi whatsapp, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara pada remaja eruzami pemain *game online mobile legend*, dosen, orangtua atau keluarga dari remaja eruzami.