BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono (2017: 3) Metode penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data untuk maksud atau tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu Ada metode ilmiah, data, tujuan, dan penggunaan.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif Menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64), penelitian deskriptif berlangsung pada saat penelitian bertujuan untuk menjelaskan gejala-gejala yang sedang terjadi. Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana permainan free-fire modern mempengaruhi kehidupan sosial siswa sekolah dasar.

Menurut Sugiyono (2016), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menyelidiki dan memahami pentingnya individu atau kelompok tertentu dari individu dari masalah sosial.Alasan peneliti menggunakan metode ini terkait dengan masalah dan fenomena yang sedang terjadi.

Peneliti juga menggunakan analisis survei,yaitu penelitian yang dilakukan dalam populasi besar atau kecil, data yang diselidiki berasal dari sampel populasi tersebut untuk menemukan fakta relatif, distribusi, dan hubungan antara variabel sosiologis dan psikologis. (Widodo,2008).

Menurut Sugiyono (2017:29), survei adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data di lokasi alami (non-buatan) tertentu, tetapi para ahli menyebarkan kuesioner, tes, wawancara, dll., Menyelesaikan pemrosesan berbagai informasi (perlakuan tidak seperti percobaan).

3.2 Lokasi Penelitian

Tempat Penelitian yang penulis tuju untuk melakukan penelitian bertempat di SDN Tegalkalong beralamat di Jalan 11 April No. 58, Kecamatan Sumedang Utara., Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat 45321. Penulis memilih sekolah dasar tersebut karena alumni dari sekolah tersebut dan lokasi sd ini

Sofy Maulidya Intan Efendy, 2022
DAMPAK PERMAINAN MODERN FREE FIRE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

yang berada di tengah kota sangat strategis wilayah nya dan penulis mempunyai rekanan yaitu guru sekolah dasar di SDN Tegalkalong Sumedang.

3.3 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah Guru, orang tua murid dan siswa-siswi di sekolah dasar SDN Tegalkalong kelas tinggi kelas 5 baik laki-laki maupun perempuan, jumlah siswa laki laki berjumlah 22 orang, dan jumlah siswi perempuan berjumlah 8 orang, dengan rentang usia 11-12 tahun.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian deskriptif kualitatif penelitian ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada siswa sekolah dasar, dan wawancara kepada guru dan orangtua murid. Jenis kuesioner/angket yang digunakan yaitu skala Likert yang diperoleh berupa data respon Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju , sehingga peneliti berharap memperoleh jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Dengan mengadakan wawancara supaya mendapatkan data yang lebih akurat dan memahami lebih mendalam tentang kehidupan sosial anak. Menurut (Sandjaja & Purnamasari, 2017) angket bertujuan untuk mengeskstrak data dari responden dari hasil penelitian masing-masing responden yang nantinya dikumpulkan dan dianalisis datanya.

Jenis angket yang peneliti gunakan yaitu Skala Likert. Berikut dibawah ini pemberian skor dari setiap soal dengan pilihan jawaban ada lima opsi yaitu :

Tabel 3. 1 Tabel Penilaian

Pilihan Jawaban	Kriteria Penilaian	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu (RR)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4

Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Agar penelitian ini terarah, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi Adapun kisi-kisi untuk angket/kuesioner sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi kisi angket

Variabel	**Indikator**	**No Soal**	
		Positif	**Negatif**
Game Free Fire	Waktu bermain game online	1,4	2,3,5
Aspek Kehidupan Sosial Anak	Komunikasi dan Interaksi	6,10,30	7,8, 9,24,
	Perkembangan Psikologi	12, 18,20,29	11,23, 27
	Perilaku Sosial	13, 15, 16,19,26	25, 31, 33, 34
	Aktivitas jasmani	14, 21,28	17,22, 32

Maka pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrument non-test yaitu angket/kuisioner yang disebarkan kepada siswa sekolah dasar kelas (5) yang sebelumnya akan disebar secara langsung kepada responden diluar dari sekolah tujuan untuk melakukan uji validitas ,isi dari kuesioner tersebut yaitu berisi data pribadi responden: nama, kelas, jenis kelamin,no hp, alamat dan pertanyaan-pertanyaan kuisioner. Pertanyaan kuesioner secara lengkap disimpan pada bagian lampiran untuk melihat secara jelas.

3.4.1 Uji Validitas

Uji Validitas merupakan derajad ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat diperoleh oleh peneliti

(Sugiyono 2016). Uji validitas digunakan untuk mengetahui suatu instrumen tersebut valid atau tidak. Suatu skala pengukuran dikatakan valid atau benar apabila skala tersebut digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan inferensi yang dihasilkan mendekati kebenaran. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan atau tidak maka t hitung dibandingkan dengan t tabel. Bila r hitung > dari r tabel maka perbedaan tersebut signifikan sehingga instrumen dapat dinyatakan valid.

Pada saat penelitian peneliti menguji validitas 50 item pertanyaan variabel anak yang bermain game online free fire terhadap kehidupan sosial nya. Peneliti membagikan kuesioner kepada 30 responden. Setelah seluruh kuesioner terkumpul, peneliti melakukan coding serta analisis terhadap tingkat validitas dari kuesioner tersebut dengan menggunakan bantuan dari aplikasi spss 20. Adapun hasil uji validitas dengan menggunakan spss 20 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Game Free Fire terhadap Kehidupan sosial anak

No Soal	R-hitung	R-tabel	Validitas	Keterangan
1.	0,425	0, 361	Valid	Dipakai
2.	0,450	0, 361	Valid	Dipakai
3.	0,728	0, 361	Valid	Dipakai
4.	0,545	0, 361	Valid	Dipakai
5.	0,602	0, 361	Valid	Dipakai
6.	0,796	0, 361	Valid	Dipakai
7.	0,390	0, 361	Valid	Dipakai
8.	0,213	0, 361	Invalid	Diperbaiki
9.	0,268	0, 361	Invalid	Dibuang
10.	0, 767	0, 361	Valid	Dipakai
11.	0,241	0, 361	Invalid	Dibuang
12.	0,674	0, 361	Valid	Dipakai

13.	0,613	0, 361	Valid	Dipakai
14.	-0,067	0, 361	Invalid	Dibuang
15.	0,091	0, 361	Invalid	Diperbaiki
16.	0,430	0, 361	Valid	Dipakai
17.	-0,264	0, 361	Invalid	Dibuang
18.	0,497	0, 361	Valid	Dipakai
19.	0,370	0, 361	Valid	Dipakai
20.	0,465	0, 361	Valid	Dipakai
21.	0,213	0, 361	Invalid	Dibuang
22.	0,365	0, 361	Valid	Dipakai
23.	0,197	0, 361	Invalid	Dibuang
24.	0,469	0, 361	Valid	Dipakai
25.	0,507	0, 361	Valid	Dipakai
26.	0,205	0, 361	Invalid	Dibuang
27.	0,540	0, 361	Valid	Dipakai
28.	0,535	0, 361	Valid	Dipakai
29.	0,443	0, 361	Valid	Dipakai
30.	0, 532	0, 361	Valid	Dipakai
31.	0,562	0, 361	Valid	Dipakai
32.	0,540	0, 361	Valid	Dipakai
33.	0,568	0, 361	Valid	Dipakai
34.	-0,108	0, 361	Invalid	Dibuang
35.	0,025	0, 361	Invalid	Dibuang
36.	0,493	0, 361	Valid	Dipakai
37.	0,535	0, 361	Valid	Dipakai
38.	0,396	0, 361	Valid	Dipakai
39.	0,118	0, 361	Invalid	Dibuang
40.	0,539	0, 361	Valid	Dipakai
41.	0,271	0, 361	Invalid	Dibuang
42.	-0,342	0, 361	Invalid	Dibuag

43.	0,562	0, 361	Valid	Dipakai
44.	0,572	0, 361	Valid	Dipakai
45.	-0,047	0, 361	Invalid	Dibuang
46.	0,030	0, 361	Invalid	Dibuang
47.	-0,231	0, 361	Invalid	Dibuang
48.	-0,103	0, 361	Invalid	Diperbaiki
49.	0,572	0, 361	Valid	Dipakai
50.	0,432	0, 361	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel hasil diatas, dapat dipresentasikan yaitu didapat hasil 32 soal yang valid, dan 18 soal yang invalid (tidak valid). Melihat hal tersebut maka peneliti mengambil keputusan untuk tidak menggunakan 15 yang tidak valid dan menggunakan dengan memperbaiki 3 item invalid. Jadi item yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data menjadi 34 item soal.

3.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 30 orang, dengan menggunakan pertanyaan yang telah valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitas nya. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 20 pengujian reliabilitas menggunakan nilai *Cronbach's Alpha*. Ketentuannya, nilai *Cronbach's Alpha* tidak boleh negatif (Sugiyono, 2017). Variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria jika nilai r-alpha positif > dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliabel. Jika r-alpha negatif < r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel. Kriteria Reliabel yaitu:

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,21$	Sanggat Rendah

3.5 Prosedur Penelitian

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka harus dilakukan prosedur penelitian dengan benar. Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pengolahan dan analisis data. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif berupa kuisioner/angket dan wawancara untuk memperkuat atau akurat dari data yang diteliti sebagai berikut:

3.5.1 Tahap Persiapan

1) Observasi dilakukan peneliti pada saat melihat situasi social tertentu sebagai obyek penelitian.
2) Wawancara tidak terstruktur, merupakan wawancara yang dirancang secara sistematis atau tidak menggunakan pedoman wanwancara. Dan wawancara ini dilakukan sebagai data pelengkap dilapangan, disini peneliti mencari tahu terhadap narasumber terpercaya dengan pihak yang lebih berkaitan dengan penelitian yang diangkat yaitu Guru dan orang tua siswa.
3) Peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan disebarkan melalui angket kuisioner untuk mencari hasil penelitian yang peneliti harapkan melalui Uji validitas dan reliabilitas sebagai tolak ukur ketepatan dari hasil kuisioner tersebut.

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Menyebarkan angket kuisioner kepada siswa sekolah dasar kelas tinggi yaitu kelas 5 di SDN Tegalkalong.

3.5.3 Tahap Pengolahan Data

Data yang sudah didapatkan merupakan data kualitatif yang disebarluaskan sebelumnya kepada responden diluar dari sekolah tujuan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ditujukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan

penelitian secara objektif. Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya:

3.6.1 Kuesioner

Kuesioner adalah kumpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden) dengan harapan memberikan respon terhadap daftar pertanyaan tersebut secara tertulis (Arikunto, 2006). Peneliti meneliti kuesioner yang sudah diisi oleh setiap responden siswa kelas 5 untuk dianalisis data tersebut.

3.6.2 Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tak terstruktur, karena dalam pelaksanaan wawancara tak terstruktur dapat menemukan informasi secara lebih terbuka dimana pihak yang telah diminta pendapat, dan ide-idenya dapat mempermudah responden menjawab. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.

3.7 Sumber Data

3.7.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan oleh peneliti melalui objeksecara langsung. Data primer ini diperoleh peneliti secara langsung dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner secara langsung kepada siswa-siswi sekolah dasar kelas tinggi (kelas 5) tentang dampak permainan modern free fire terhadap kehidupan sosial siswa sekolah dasar.

3.7.2 Sumber Data Sekunder

Data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku-buku teori dan artikel-artikel yang ada di internet yang berkaitan dengan dampak permainan modern free fire terhadap kehidupan sosial siswa sekolah dasar.

3.8 Analisis Data

Pada penelitian ini, sumber data yang diperoleh berasal dari buku-buku, jurnal, dan angket/kuesioner. Di tahap ini data yang sudah diperoleh akan dianalisis dan di Tarik kesimpulan. Pada analisis kualitatif, peneliti mengolah data yang sudah dikumpulkan dengan cara mencatat, mengkritisi, dan menyimpulkan dari teori-teori yang ada.

3.8.1 Mereduksi Data

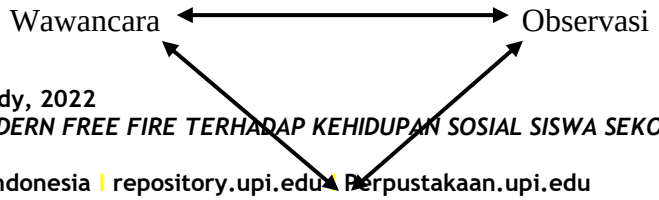
Peneliti memilih dan membatasi cakupan materi berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya. Selanjutnya data yang sebelumnya sudah disebarkan secara langsung kepada responden akan direduksi kedalam bentuk kalimat berdasarkan teori dan pembahasan penelitian.

3.8.2 Menyajikan Data

Data yang disajikan yaitu berebntuk data kualitatif, karena data yang disajikan bersumber dari kumpulan observasi deskriptif, wawancara tak berstruktur juga buku, jurnal-jurnal dan artikel-artikel beserta hasil kuisioner yang sudah disebarkan secara langsung kepada responden mengenai dampak game online yang berhubungan dengan kehidupan sosial anak. Data yang sudah disajikan yaitu berbentuk grafik dan kalimat serta dianalisis.

3.8.3 Triangulasi Data

Triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan suatu informasi yang diperoleh dari seorang guru penjas di sekolah tersebut, orang tua siswa, jurnal-jurnal, dan artikel-artikel serta hasil angket kuesioner yang telah disebar sebelumnya. Dalam penelitian ini triangulasi data bertujuan mencari kebenaran dari data kualitatif.



Kuisioner

3.8.4 Verifikasi Data

Verivikasi data artinya data yang sudah diperoleh dari mulai mereduksi data melalui informasi sumber seperti narasumber juga dari jurnal-jurnal, buku, artikel-artikel, dan hasil angket kuesioner yang telah disebarkan sebelumnya, kemudian menyajikan data dengan cara memaparkan kalimat serta dianalisis. Selanjutnya mencari kebenaran dari data kualitatif, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil angket kuesioner yang telah disebar secara langsung kepada responden, dari hasil wawancara dan beberapa teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Penggabungan data ini perlu dilakukan verifikasi seluruh data yang telah terkumpul untuk mempertimbangkan hipotesis agar sesuai dengan data.