

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara untuk menelusuri suatu permasalahan secara seksama kemudian melakukan analisis data serta dapat menarik kesimpulan secara sistematis dan objektif agar dapat memecahkan suatu masalah sehingga memperoleh suatu ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia. Adapun peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan atau penelitian kancah (*field research*). Untuk memperoleh data di lapangan, peneliti langsung mendatangi ke lokasi penelitian yaitu SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus untuk mendapatkan data yang valid dan jelas mengenai dampak *game online* terhadap peserta didik. Penelitian ini ditunjukkan untuk memperoleh informasi tentang dampak *game online mobile legends* untuk meningkatkan kemampuan kognitif bagi kelas XII TPL 2 pada mata pelajaran PAI.

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif yang merupakan metode penelitian yang melibatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengkaji kondisi objek alam. Data dikumpulkan melalui triangulasi (gabungan) berbagai teknik pengumpulan data, sedangkan analisis data dilakukan secara induktif. Hasil penelitian kualitatif lebih fokus pada makna daripada generalisasi.¹ Proses pengumpulan data atau pemantauan fenomena dilakukan dalam situasi yang sesuai. Dalam hal ini, para peneliti diharapkan terlibat secara aktif dalam pengamatan langsung di tempat kejadian.²

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan secara penggambaran deskripsi atau analisis tetapi bukan menggunakan statistik ataupun angka. Tetapi, peneliti memperoleh data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian tentang Dampak *Game Online Mobile Legends* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada Pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif* (Bandung: CV Alfabeta, 2020), 9.

² Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif* (Sumatra Utara: Publishing, 2020), 124.

B. Setting Penelitian

Dalam penelitian ini, objek dan lokasi penelitian terpusat pada lembaga pendidikan formal yaitu di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Penelitian ini dilakukan di lokasi tersebut karena terdapat 20 peserta didik laki-laki di kelas XII TPL 2 yang telah memainkan *game online mobile legends* sehingga berdampak dalam pembelajaran PAI. Adapun waktu yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah selama satu bulan, mulai tanggal 19 November sampai dengan 19 Desember 2022. Akan tetap peneliti memperpanjang penelitian hingga 31 Januari 2023.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Kelompok yang diselidiki terdiri dari individu yang memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk penelitian ini. Kelompok ini terdiri dari Kepala Sekolah, Guru PAI, dan Siswa kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus khususnya peserta didik yang bermain *game online mobile legends* yang berjumlah 20 peserta didik laki-laki. Pada penelitian ini peneliti mengambil dua peserta didik sebagai informan.

Sedangkan obyek penelitian merupakan masalah yang akan kita teliti. Adapun obyek penelitian ini adalah Dampak *Game Online Mobile Legends* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada Pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

D. Sumber Data

Dalam teori penelitian kualitatif, dikemukakan bahwa untuk mencapai kualitas penelitian, diperlukan kelengkapan data yang terdiri dari data primer dan data sekunder.³

1. Data Primer

Data primer merujuk pada informasi verbal atau lisan yang diberikan oleh subjek penelitian yang dapat dipercaya. Jenis data ini mencakup ucapan, gerakan tubuh, dan perilaku yang berkaitan dengan variabel yang sedang diteliti.⁴ Maka, peneliti memperoleh data utama melalui pengamatan, pertanyaan langsung, dan pencatatan dokumen dari subjek penelitian. Dalam

³ Tegor, dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Klaten: Lakeisha, 2020), 11, https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_KUANTIT/LZIIEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=sumber+data+primer+kualitatif&pg=PT23&printsec=frontcover

⁴ Tegor, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, 11.

hal ini dilakukan secara pengamatan secara langsung terhadap aktifitas yang dilakukan secara terus menerus oleh peserta didik kelas XII TPL 2 dengan bermain *game online mobile legends* serta wawancara langsung kepada Kepala Sekolah, Guru PAI dan Peserta Didik Kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang didapatkan atau dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang sudah ada sebelumnya (peneliti sebagai pengguna kedua), seperti melalui orang lain atau dalam bentuk dokumen.⁵ Adapun data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber sebagai data pendukung seperti dokumen, arsip, buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini tentang dampak *game online* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah metode untuk memperoleh informasi lapangan sehingga penelitian dapat menghasilkan manfaat berupa teori baru atau penemuan baru. Jika tidak ada cara yang efektif untuk mengumpulkan data yang valid yang akan diteliti, maka tujuan penelitian tersebut akan sia-sia.⁶ Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu metode yang melibatkan pengamatan, perhatian, pencatatan, dan perekaman perilaku dengan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu memperoleh data penelitian. Tujuan utama dari observasi adalah memberikan deskripsi tentang lingkungan yang diamati, kegiatan yang terjadi, individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut, perilaku yang ditampilkan, serta makna kejadian

⁵ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Sleman: Literasia Media Publishing, 2015), 68, https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN/QPhFDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=data+sekunder+kualitatif+adalah&pg=PA68&printsec=frontcover.

⁶ Umar Sidiq dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Peneleitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV Nata Karya, 2019), 58.

berdasarkan sudut pandang individu yang terlibat.⁷ Dalam penelitian kualitatif ini, maka observasi yang digunakan oleh peneliti diantaranya:

a. Observasi Nonpartisipan

Observasi nonpartisipan merupakan metode pengumpulan data yang digunakan peneliti hanya untuk mengamati atau melihat, mendengar dan mencatat sehingga peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.⁸ Dalam hal ini, peneliti tidak terlibat dalam suatu kegiatan orang-orang yang sedang diamati sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan hasil wawancara dari beberapa informan tentang dampak *game online* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

b. Observasi Terus Terang atau Tersamar

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang dengan berbicara kepada sumber data yang terkait, bahwa akan melakukan sebuah penelitian.⁹ Dalam rangka penelitian ini, tim peneliti akan berkomunikasi dan berkoordinasi dengan semua pihak yang terlibat, mulai dari awal hingga akhir kegiatan penelitian. Untuk itu, peneliti akan meminta izin sebelum memulai penelitian dan melibatkan waktu dari pihak-pihak terkait, seperti kepala sekolah, guru PAI, dan siswa kelas XII TPL 2 di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara melakukan pertanyaan secara langsung kepada informan atau narasumber, yang kemudian jawaban dari responden tersebut dicatat atau direkam. Secara esensial, wawancara adalah sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam

⁷ Umar Sidiq dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, 68-69.

⁸ Abi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 119, https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQB_AJ?hl=en&gbpv=1&dq=observasi+partisipatif+kualitatif&pg=PA117&printsec=frontcover.

⁹ Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Sukabumi: CV Jejak, 2017), 73.

mengenai isu atau tema yang akan diteliti.¹⁰ Wawancara adalah sebuah pertemuan langsung antara dua orang atau lebih dengan tujuan mendapatkan informasi tentang isu yang akan diselidiki, dengan menggunakan percakapan lisan, guna memperoleh data yang sah dan akurat.

Terkait hal tersebut, peneliti akan melakukan wawancara dengan pihak sekolah yang bersangkutan yaitu dengan Kepala Sekolah, Guru PAI dan beberapa Peserta Didik Kelas XII TPL 2 agar wawancara berjalan dengan efektif, maka tahapan yang harus dilalui adalah: 1) mengenalkan diri, 2) menjelaskan maksud kedatangan, 3) menjelaskan materi wawancara dan 4) mengajukan pertanyaan. Adapun jenis wawancara yang akan digunakan peneliti yaitu:

a. Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara mendalam adalah proses wawancara yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara komprehensif dengan melibatkan diri langsung dalam kehidupan informan. Dalam wawancara ini, peneliti dapat bertanya secara bebas tanpa menggunakan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, menciptakan suasana yang hidup dan sering kali dilakukan berulang kali.¹¹ Dalam situasi ini, pewawancara telah diberikan seperangkat pertanyaan yang komprehensif dan terperinci untuk mengumpulkan data secara langsung. Namun demikian, pertanyaan tersebut masih bersifat bersyarat, bergantung pada jawaban informan yang mungkin memicu pertanyaan lebih spesifik untuk menggali informasi lebih mendalam dan terperinci sesuai dengan kebutuhan pewawancara. Oleh karena itu, dalam proses wawancara, pengambilan data dapat dilakukan dengan lebih fleksibel, terbuka, dan bebas, yang memungkinkan pewawancara untuk mempelajari masalah yang ada dan meminta pendapat informan untuk menghasilkan ide, gagasan, dan pendapat baru.

Pada wawancara ini peneliti akan melaksanakan wawancara kepada Kepala Sekolah, Guru PAI dan Peserta

¹⁰ Ade Irma Khairani dan Wan Rajib Azhari Manurung, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Case Study* (Jakarta: Trans Info Media, 2019), 39.

¹¹ Ade Irma Khairani dan Wan Rajib Azhari Manurung, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Case Study*, 39-40.

Didik Kelas XII TPL 2 terkait dampak *game online mobile legends* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Teknik dokumentasi dilakukan secara tidak langsung ditunjukkan kepada subjek penelitian.¹² Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk memperkuat dan mendukung data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Informasi yang akan diperoleh meliputi gambaran umum tentang SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, dengan sebagian besar data yang tersedia dalam bentuk surat, catatan harian, laporan, dan foto.

F. Uji Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data yang digunakan oleh peneliti sebagai tingkat kepercayaan (uji kredibilitas) dalam penelitian kualitatif, yaitu dilakukan melalui cara dibawah ini:

1. Perpanjangan Pengamatan

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan, dalam hal ini peneliti akan semakin sering terjun ke lapangan dan melakukan wawancara dengan informan sehingga dapat menimbulkan keakraban antara peneliti dengan narasumber untuk memperoleh data yang lebih valid sekaligus dapat dipercaya dan tidak ada data yang disembunyikan.¹³

Dalam perpanjangan pengamatan ini, peneliti akan memeriksa kembali keabsahan data yang diberikan oleh sumbernya. Tujuannya adalah untuk memastikan apakah data yang diperoleh dari SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus telah akurat atau tidak. Jika ternyata data tersebut tidak akurat, peneliti akan melakukan pengamatan yang lebih menyeluruh dan mendalam untuk memperoleh data yang valid.

¹² Umar Sidiq dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Peneleitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, 75.

¹³ Erwin Widiasworo, *Mahir Penelitian Pendidikan Modern* (Yogyakarta: Araska, 2018), 163.

2. Meningkatkan Ketekunan

Dalam meningkatkan ketekunan artinya melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan.¹⁴ Dengan ini bertujuan agar dapat meningkatkan ketekunan peneliti dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil peneitian sekaligus dokumentasi yang diperoleh peneliti tentang dampak *game online mobile legends* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

3. Triangulasi

Triangulasi melibatkan penggunaan berbagai cara dan jangka waktu yang berbeda untuk memverifikasi data dari berbagai sumber. Hal ini mencakup triangulasi sumber, yakni memeriksa kebenaran data melalui beragam sumber informasi, serta triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu yang melibatkan penggunaan berbagai metode dan periode waktu yang berbeda untuk mengumpulkan informasi.¹⁵ Dalam pengujian kredibilitas data melalui triangulasi ini dilakukan untuk mendapatkan data secara valid tentang dampak *game online mobile legends* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Triangulasi dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.¹⁶ Dalam hal ini sumber data yang diperoleh dari Kepala Sekolah, Guru PAI dan Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

b. Triangulasi Teknik

Penggunaan metode triangulasi bertujuan untuk memverifikasi keabsahan data dengan memeriksa data dari sumber yang sama menggunakan pendekatan yang berbeda. Sebagai contoh, data dikumpulkan melalui wawancara,

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Ppenelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 188.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Ppenelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 189.

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Ppenelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 189.

observasi, dan dokumentasi.¹⁷ Jika terjadi perbedaan antara data yang diperoleh melalui teknik tersebut, peneliti akan berkomunikasi lebih lanjut dengan narasumber untuk memverifikasi kebenaran data tersebut, meskipun sudut pandang yang berbeda.

c. Triangulasi Waktu

Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data dengan waktu atau situasi yang berbeda.¹⁸ Peneliti akan mengecek data dengan dokumentasi, pengamatan dan wawancara pada keadaan dan masa yang berlainan.

4. Menggunakan Bahan Referensi

Menggunakan bahan referensi artinya adanya suatu pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Pada pengambilan data perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.¹⁹ Dalam hal ini, peneliti menggunakan data observasi, wawancara dan dokumentasi sekaligus hasil rekaman audio dari wawancara dengan narasumber yaitu Kepala Sekolah, Guru PAI dan Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

5. Mengadakan Member Check

Teknik ini dijalankan untuk mengecek data yang sudah didapatkan. Tujuannya yaitu memahami kesesuaian data yang didapatkan dari partisipan. ketika data yang didapatkan telah disetujui oleh informan maka dinyatakan valid dan semakin mendukung kredibilitas data.²⁰ Adapun dalam penelitian ini melakukan pengecekan data tentang dampak *game online* dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

G. Teknik Analisis Data

Model Miles Huberman menjadi model yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu yang mana penelitiannya dijalankan secara

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 191.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 191.

¹⁹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: CV Syakir Media Press, 2021), 194.

²⁰ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 194.

interaktif dan dijalankan secara kontinu sampai dengan didapatkan data jenuh. analisis data dijalankan dengan tiga kegiatan yaitu:²¹

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya sekaligus menghilangkan data yang tidak perlu. Adapun data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dianalisis kembali. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari berbagai sumber, yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Data yang sudah mengalami pereduksian akan menggambarkan dengan jelas obyek penelitian dan memudahkan peneliti dalam menjalankan tahapan berikutnya.²²

Pada mereduksi data dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan aspek-aspek yang akan direduksi dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif pada peserta didik kelas XII TPL 2, implikasi *game online mobile legends* dalam meningkatkan kognitif kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI dan kendala yang dihadapi sekaligus solusi guru PAI dalam meningkatkan kemampuan kognitif bagi peserta didik kelas XII TPL 2 yang bermain *game online mobile legends* di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Bentuk analisis ini dilakukan dengan menyajikan data yang berbentuk bentuk narasi atau cerita sehingga bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahaminya. Peneliti mendeskripsikan temuannya dalam bentuk uraian, kategorisasi yang berhubungan atau sistematisasi tertentu.²³ Data disajikan dengan melakukan penyusunan informasi yang diperoleh demi memudahkan peneliti dalam menyimpulkannya. Penyajian data memudahkan peneliti dalam melakukan penyederhanaan informasi yang kompleks dalam suatu kesatuan dan memudahkan dalam memahami penelitian.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*, 133.

²² Umar Sidiq dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Peneleitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, 79-80.

²³ Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, 90.

3. *Conclusion Drawing* (Verifikasi)

Adapun langkah ketiga yakni verifikasi dan pengambilan simpulan. Penelitian kualitatif mengharapkan adanya temuan baru yang belum didapatkan yang digambarkan atau dideskripsikan dari objek yang tidak jelas menjadi lebih jelas.²⁴

Simpulan bisa didapatkan ketika data sudah dikumpulkan. Kemudian melanjutkan dengan melakukan penyimpulan data kedalam bentuk wacana yang memiliki kemanfaatan bagi masyarakat. Kesimpulan yang didapatkan perlu menganalisa kembali mengenai transkrip yang didapatkan dari SMK NU Ma'arif demi mendapatkan pengetahuan yang komperhensif. Verifikasi yang sudah dilakukan akan menghadirkan temuan dampak *game online mobile legends* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.



²⁴ Umar Sidiq dan Moh Miftachul Choiri, *Metode Peneleitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, 84-85.