

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian studi kasus (*case studies*) karena peneliti ingin memahami latar belakang suatu permasalahan, atau interaksi individu dalam suatu unit sosial secara mendalam, intensif, sistematis, holistik dan naturalistik.<sup>1</sup> Adapun permasalahan yang ingin dipahami oleh peneliti berupa interaksi para remaja yang bermain *game online* dengan orang tua mereka yang berusaha membimbing dan mengingatkan mereka tentang tugas dan kewajiban mereka di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko. Tujuannya untuk menemukan makna, menyelidiki proses, serta memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam serta utuh<sup>2</sup> mengenai peran bimbingan orang tua bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko.

#### 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam bukunya A. Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.<sup>3</sup> Selain itu, Penelitian kualitatif juga dapat diartikan sebagai suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencarian makna, karakteristik, konsep, gejala maupun simbol dari suatu fenomena yang bersifat alami dan holistik dengan menggunakan beberapa cara serta disajikan secara naratif.<sup>4</sup> Dan berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui jika data dari penelitian kualitatif berupa

---

<sup>1</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 339.

<sup>2</sup> Eko Sugiarto, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif : Skripsi dan Tesis* (Yogyakarta: Suaka Media, 2015), 12.

<sup>3</sup> I Wayan Suwendra, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan* (Bali: Nilacakra, 2018), 4.

<sup>4</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, 329.

gejala ataupun simbol dari suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Adapun pada penelitian ini, gejala dan simbol yang dimaksud berupa pendapat langsung dari para remaja yang mulai kecanduan bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko tentang peran orang tua saat membimbing mereka, dan juga deskripsi pengamatan sikap, tingkah laku, dan situasi para remaja yang mengalami kecanduan *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko. Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan prosedur ilmiah untuk menghasilkan kesimpulan naratif baik tertulis maupun lisan.<sup>5</sup>

## B. *Setting* Penelitian

*Setting* penelitian dapat diartikan sebagai tempat dimana situasi sosial tersebut akan diteliti.<sup>6</sup> Lokasi penelitian ini dilakukan di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara dengan melakukan wawancara terhadap beberapa remaja yang bermain *game online*.

## C. Subyek dan Objek Penelitian

### 1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian kualitatif merupakan seseorang yang memberi informasi tentang situasi dan kondisi yang dibutuhkan oleh peneliti. Menurut Moeliono yang dikutip oleh Ema Sumiati, mendefinisikan subyek penelitian sebagai seseorang yang diamati sebagai sasaran penelitian.<sup>7</sup> Adapun subyek dari penelitian ini merupakan 9 orang remaja yang dipilih secara acak dari Dukuh Pondok Desa Karangnongko dengan kategori suka bermain *game online*.

### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian kualitatif mencakup pelaku, tempat, dan aktivitas yang ingin dideskripsikan secara

---

<sup>5</sup> I Wayan Suwendra, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, 7.

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 210.

<sup>7</sup> Ema Sumiati, “Model Pemberdayaan Masyarakat dalam Mempertahankan Kearifan Lokal”, (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), 61.

mendalam.<sup>8</sup> Sehingga berdasarkan pengertian tersebut, objek dari penelitian ini adalah peran bimbingan orang tua bagi para remaja yang mengalami kecanduan *game online* yang terdapat di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Jepara.

#### D. Sumber Data

Data ialah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif ataupun kuantitatif yang menunjukkan fakta.<sup>9</sup> Pada penelitian ini data yang diperoleh bersumber dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumbernya.<sup>10</sup> Adapun sumber utama dari penelitian ini adalah sembilan remaja di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara yang mengalami gejala kecanduan bermain *game online*. Sedangkan data sekunder merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti bukan dari sumbernya, misalnya melalui orang lain atau dokumen.<sup>11</sup> Sehingga data sekunder dari penelitian ini berupa keluarga dan teman dari para remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara. Dan data dari buku, skripsi dan jurnal yang membahas tentang remaja yang kecanduan bermain *game online*.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dimana peneliti berusaha mengungkap atau menjangkau informasi dari responden sesuai lingkup penelitian. Sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.<sup>12</sup> Ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

---

<sup>8</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, 368

<sup>9</sup> Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 54.

<sup>10</sup> Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*, 56.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 104

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 104.

## 1. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti mengenai apa yang dipikirkan, diyakini, dan dirasakan itu mempengaruhi kehidupan mereka.<sup>13</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan jika wawancara dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait objek yang diteliti kepada responden secara langsung. Sehingga peneliti mampu mengungkapkan pokok permasalahan yang sedang diteliti secara mendalam. Adapun pada penelitian ini, peneliti akan mewawancarai beberapa responden seperti beberapa remaja yang bermain *game online*, orang tua remaja yang bermain *game online*, dan teman-teman remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara.

Meskipun teknik wawancara terlihat seperti percakapan tatap muka, namun ditinjau dari bentuk pertanyaannya maka wawancara dapat dikategorikan menjadi tiga tipe, yaitu wawancara terstruktur (*structured interview*), wawancara semi terstruktur (*semi-structured interview*), dan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*).<sup>14</sup> Dan pada penelitian ini, peneliti menggunakan tipe wawancara semi terstruktur sebagai teknik pengumpulan data, karena wawancara tipe ini membantu peneliti menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Wawancara semi terstruktur dimulai dengan mengajukan seperangkat pertanyaan yang disusun sebelumnya terkait peran bimbingan orang tua bagi para remaja yang bermain *game online*. Tetapi peneliti memiliki fleksibilitas menambahkan beberapa di luar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya berkaitan dengan topik yang sedang ditanyakan berdasarkan respon narasumber.<sup>15</sup>

## 2. Observasi

Apabila diperhatikan, penggunaan teknik wawancara sebagai teknik pengumpulan data lebih mengarah pada

---

<sup>13</sup> Yulius Slamet, *Pendekatan Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019), 94.

<sup>14</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, 376.

<sup>15</sup> Yulius Slamet, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*, 96.

pengumpulan data verbal dari responden. Padahal peneliti juga memerlukan data non verbal agar penelitian ini memiliki data yang lengkap. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal dari responden. Dalam hal ini, peneliti mengobservasi tingkah laku para remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara. Serta respon para remaja saat mendapat bimbingan dari orang tua mereka tentang dampak dari bermain *game online*.

Seperti halnya pada teknik wawancara yang memiliki beragam tipe, teknik observasi juga memiliki beberapa tipe, yaitu tipe partisipatif, tipe teras teras dan tersamar, dan tipe tak terstruktur.<sup>16</sup> Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua tipe teknik observasi, yaitu:

a. Observasi partisipatif

Yaitu suatu bentuk observasi di mana peneliti secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.<sup>17</sup> Jadi, sambil melakukan pengamatan terhadap para remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok, Desa Karangnongko, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara. Peneliti juga ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh para remaja yang bermain *game online*, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan menggunakan observasi tipe ini, peneliti berharap akan memperoleh data yang lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku para remaja yang tampak.

b. Observasi teras teras dan tersamar.

Yaitu peneliti akan berterus terang kepada responden jika ia sedang melakukan penelitian, tapi di situasi tertentu peneliti juga tidak menyatakan sedang mengobservasi para responden. Teknik ini bertujuan agar responden dapat bekerjasama dengan baik dalam penelitian ini, dan juga mendapatkan data yang masih dirahasiakan oleh responden.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 106.

<sup>17</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, 384.

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 108.

### 3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen yang digunakan sebagai data penelitian dapat berbentuk teks tertulis, artefak, gambar, maupun foto. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa teks tulis hasil transkrip wawancara para remaja yang bermain *game online*, dan juga karya ilmiah terkait peran bimbingan orang tua bagi para remaja yang bermain *game online*. Selain itu, peneliti juga menggunakan dokumen bentuk gambar agar hasil penelitian dari observasi dan wawancara dapat dipercaya. Oleh sebab itu, teknik dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan teknik wawancara dan observasi dalam penelitian kualitatif.<sup>19</sup>

### F. Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan padanan dari konsep validitas dan keandalan menurut versi penelitian kualitatif dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri.<sup>20</sup> Keabsahan data merupakan standar kebenaran suatu data hasil penelitian yang lebih menekankan pada data/informasi daripada sikap dan jumlah orang. Dalam penelitian kualitatif yang diuji adalah datanya. Sehingga data yang ditemukan dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.<sup>21</sup>

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, uji *transferability*, uji *dependability*, dan uji *confirmability*. Peneliti memilih menguji keabsahan data dengan pengujian kredibilitas karena peneliti membutuhkan informasi yang lebih jelas dan lengkap. Adapaun cara pengujian uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis dengan kasus *negative*, dan *member check*.

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 124.

<sup>20</sup> Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas&Studi Kasus* (Sukabumi: Jejak, 2017), 92.

<sup>21</sup> Muh Fitrah dan Luthfiyah, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas&Studi Kasus*, 93.

### 1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan yang dimaksud adalah peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan pengamatan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin terbentuk raport, semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.<sup>22</sup>

### 2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi. Dokumentasi terkait dengan penemuan yang diteliti. Referensi baik berupa buku maupun jurnal penelitian dijadikan peneliti sebagai pegangan dalam memahami realitas yang ditemukan dilapangan serta sebagai pembanding untuk dapat melihat temuan penelitian secara lebih objektif.<sup>23</sup>

### 3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi ini ada tiga, yaitu:

#### a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.<sup>24</sup> Oleh sebab itu, untuk menguji kredibilitas data tentang peran bimbingan orang tua bagi para remaja yang kecanduan *game online*, maka pengujian data dilakukan dengan mengecek kembali data dari para remaja yang kecanduan *game online*, orang tua para remaja yang kecanduan *game online*, dan juga teman-teman para remaja yang kecanduan *game online*.

---

369. <sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013),

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 371.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 191.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber sama dengan teknik yang berbeda.<sup>25</sup> Melalui triangulasi teknik, peneliti menguji data yang telah dikumpulkan dengan wawancara kepada para remaja yang kecanduan *game online*, kemudian dicek dengan observasi dan dokumentasi.

c. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.<sup>26</sup> Oleh sebab itu, peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap sumber data di pagi, siang, atau malam hari, di saat sumber data sedang memiliki waktu luang atau saat sedang bermain *game*.

4. **Member Check**

*Member Check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya adaah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.<sup>27</sup> Jadi, peneliti melakukan kesepakatan dengan kepala Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara mengenai data yang telah diterimanya. Apabila jika telah ada kesepakatan maka data tersebut dapat dikatakan valid dan dapat dipercaya. Peneliti datang kepada kepala Desa Karngnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara untuk menyampaikan hasil data yang telah didapatkan tentang “Peran Bimbingan Orang Tua bagi Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karngnongko Kecamatan Nalumsari Jepara”.

---

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 191.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 191-192.

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 375.

## G. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dikutip Sugiyono menyatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga datanya mencapai titik jenuh.<sup>28</sup> Berikut diuraikan beberapa tahapan dalam menganalisis data model interaktif ini, yaitu:

### 1. Pengumpulan data

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Di sini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti mengumpulkan data mengenai peran bimbingan orang tua bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara selama hampir berminggu-minggu untuk memperoleh data yang banyak dan bervariasi.<sup>29</sup>

### 2. Reduksi data

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti sebelumnya merupakan data mentah yang sangat banyak dan kompleks, masih kasar dan belum sistematis. Maka peneliti perlu melakukan analisis dengan cara melakukan reduksi data. Reduksi data berarti membuat rangkuman, memilih tema, memfokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan peran bimbingan orang tua bagi para remaja yang bermain *game online*, kemudian membuat kategori dan pola tertentu sehingga data tersebut memiliki makna. Reduksi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data kearah pengambilan kesimpulan.<sup>30</sup>

### 3. Display Data

*Display* data merupakan proses menyajikan data setelah dilakukan reduksi data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk ikhtisar, bagan, hubungan antar kategori, pola dan lain-lain sehingga mudah dipahami pembaca.<sup>31</sup> Data yang telah tersusun secara sistematis akan memudahkan pembaca memahami konsep, kategori serta hubungan dan perbedaan masing-masing pola atau kategori. Dan pada penelitian ini, peneliti menyajikan data berbentuk

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 133.

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 134.

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 134-135.

<sup>31</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 137.

ikhtisar dengan menguraikan data secara naratif berdasarkan kategori yang sudah dikumpulkan.

#### 4. Kesimpulan

Pada penelitian kualitatif, kesimpulan awal yang diambil masih bersifat sementara, sehingga dapat berubah setiap saat apabila tidak didukung bukti-bukti yang kuat. Tetapi apabila kesimpulan yang telah diambil didukung dengan bukti-bukti yang *shahih* atau konsisten, maka kesimpulan yang diambil bersifat kredibel.<sup>32</sup> Kesimpulan dari hasil penelitian ini berupa jawaban dari rumusan masalah yang diajukan terkait peran bimbingan orang tua bagi remaja yang kecanduan *game online*.



---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 142.