

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap makna, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami bagaimana penggunaan game digital terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama yang berinteraksi langsung dengan subjek untuk memperoleh data yang bersifat deskriptif dan kontekstual.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian fenomenologis, yaitu suatu pendekatan dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggali dan memahami pengalaman subjektif seseorang terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam konteks ini, fenomena yang dikaji adalah kemalasan anak dalam mengaji yang ditinjau dari perspektif pengalaman mereka sendiri, dengan latar belakang pengaruh game digital. Pendekatan fenomenologi membantu peneliti dalam menggali makna terdalam dari perubahan sikap religius anak, bukan hanya melihat gejalanya secara permukaan (Fitri, N., & Maulana, 2021).

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lapangan adalah hal yang sangat penting dan perlu dilakukan secara optimal dalam penelitian tentang fenomena pada penggunaan game digital terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara. Peneliti merupakan instrumen kunci utama dalam mengungkapkan masalah dan sekaligus sebagai alat pengumpul data tentang bagaimana game digital mempengaruhi sikap religius anak SD. Oleh karena itu, peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan (Setiawan, 2022).

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat proses studi yang digunakan untuk memperoleh data dan pemecahan masalah penelitian. Penentuan lokasi penelitian dilakukan untuk mempertimbangkan keterbatasan geografis, waktu, biaya, dan tenaga. Lokasi penelitian ini dipilih secara purposive, yakni SDN 199 Bengkulu Utara bertempat di Jalan Himalaya, Desa Marga Bhakti, Kecamatan Pinang Raya, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. karena tempat ini secara langsung berkaitan dengan fokus penelitian, yakni anak-anak yang mengalami konflik antara waktu, fokus, dan nilai-nilai yang diprioritaskan oleh game digital dengan kewajiban serta praktik keagamaan mereka (Nuraini, S., & Ramadhan, 2023).

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer diperoleh langsung dari partisipan penelitian, yakni:

- a. Siswa SDN 199 di Bengkulu Utara, Khususnya kelas 4-5 berjumlah 5 siswa yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini. mereka merupakan anak-anak yang aktif menggunakan game digital sekaligus mengikuti kegiatan keagamaan disekolah maupun di madrasah diniyah. Dari mereka, peneliti menggali pengalaman, persepsi, serta pengaruh game digital terhadap semangat beribadah dan sikap religius sehari-hari.
- b. Guru kelas SDN 199 Bengkulu Utara, yang dapat memberikan pandangan mengenai sikap religius siswa, terutama perubahan perilaku ketika siswa semakin sering bermain game digital.

2. Data sekunder

Data sekunder meliputi dokumen dan informasi pendukung lain seperti:

- a. Jadwal kegiatan pembelajaran agama di SDN 199 di Bengkulu Utara
- b. Foto-foto kegiatan keagamaan siswa di sekolah

- c. Literatur, jurnal, dan jurnal terkini yang membahas religiusitas anak dan pengaruh game digital (Hidayat, R., & Wulandari, 2021).

E. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Menentukan metode yang digunakan untuk pengumpulan data menjadi penting untuk dilakukan. Dalam pengumpulan data penelitian ini, metode yang akan digunakan diantaranya:

1. Observasi Partisipan

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui mengamati perilaku dalam situasi tertentu kemudian mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati (Rahayu, 2021). Peneliti melakukan pengamatan langsung dilingkungan SDN 199 di Bengkulu Utara. Observasi dilakukan untuk melihat secara nyata bagaimana anak-anak menghabiskan waktu bermain game digital, serta bagaimana kebiasaan tersebut memengaruhi keterlibatan mereka dalam aktivitas keagamaan, seperti shalat atau mengaji. Observasi ini bertujuan untuk menguatkan data dari hasil wawancara.

2. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*).

Wawancara adalah dialog diantara dua pihak dengan tujuan tertentu, yaitu pewawancara mengajukan pertanyaan (pewawancara) dan yang diwawancarai

(narasumber) menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan banyaknya data yang dibutuhkan (Syafitri,A.,& Hasanah, 2022). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan pedoman pertanyaan terbuka. Wawancara ini bertujuan menggali secara mendalam pengalaman dan persepsi siswa terhadap aktivitas mengaji dan game digital. Wawancara juga dilakukan terhadap guru untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas tentang perubahan perilaku anak. Adapun subjek yang bertindak sebagai informan meliputi: Wali kelas 4 dan 5, serta siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi dan kebijakan (Putri,D.A.,& Santoso, 2020). Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup dan sketsa. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi pada kelas 4 dan 5 di SDN 199 Bengkulu Utara. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa absensi siswa, foto kegiatan mengaji, foto kegiatan sholat duha berjamaah atau rekaman singkat aktivitas anak saat mengaji atau sholat (dengan izin). Dokumentasi ini membantu peneliti dalam memberikan deskripsi kontekstual yang lebih lengkap.

F. Analisis Data

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Sedangkan analisis data mendalam dalam penelitian ini menggunakan 3 metode analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau simpulan (Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, n.d, 2020):

1. Reduksi Data

Dilihat dari segi bahasa, kata reduksi (*Reductoin*) berarti pengurangan, susutan atau potongan. Jika dikaitkan dengan data, maka yang dimaksud dengan reduksi adalah pengurangan, susutan, penurunan atau potongan tanpa mengurangi esensi makna yang terkandung didalamnya. Dengan demikian, reduksi data merujuk pada proses menyeleksi, memusatkan, menyederhanakan, memisahkan, mengubah bentuk data yang terdapat pada catatan lapangan dengan mempertajam atau memperdalam hasil dari data yang diperoleh serta membuang yang tidak diperlukan.

2. Sajian Data (*Display Data*).

Setelah data direduksi, maka langkah berikutnya adalah menyajikan data (*display*). Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik dan lain-lain sebagainya. Tujuannya adalah untuk membuat informasi lebih terorganisasi dalam bentuk yang tersedia, dapat diakses sehingga para pembaca dapat melihat dengan mudah apa yang terjadi tentang sesuatu berdasarkan pemaparan datanya.

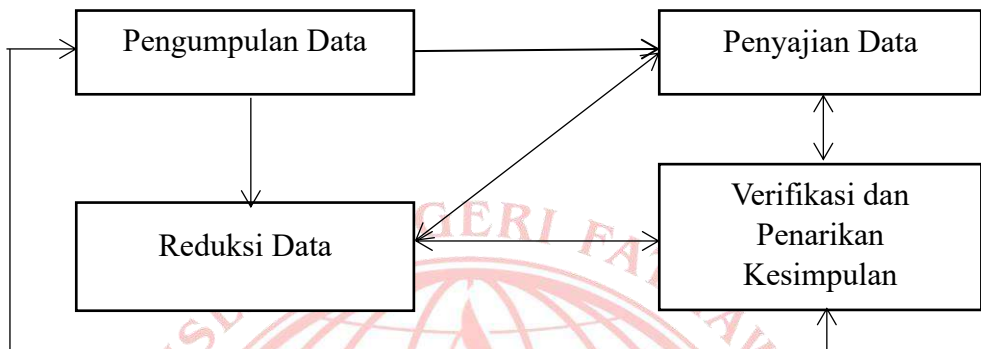
3. Verifikasi Data.

Verifikasi data adalah proses pemeriksaan keakuratan dan kebenaran data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Verifikasi data melibatkan pemeriksaan sumber data, metode pengumpulan data dan konsistensi data untuk memastikan bahwa data tersebut dapat dipercaya.

4. Simpulan.

Penarikan kesimpulan merupakan langkah terakhir dalam kegiatan analisis data terhadap sebuah penelitian. Secara sederhananya, penarikan kesimpulan berarti proses penggabungan beberapa penggalan informasi untuk mengambil keputusan. Data yang telah direduksi dan diorganisir dalam bentuk sajian data, kemudian disimpulkan sesuai dengan permasalahan dan tujuan dalam penelitian.

Gambar 3.1

Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman**G. Pengecekan Keabsahan Data****1. Kredibilitas**

Dalam penelitian kualitatif ini, data dinyatakan kredibel apabila adanya persamaan antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti, yaitu Fenomena pada Penggunaan Game Digital terhadap Sikap Religius Anak SDN 199 di Bengkulu Utara. Uji kredibilitas data atau kepercayaan data penelitian kualitatif ini terdiri atas triangulasi (Arnild Augina Mekarisce, 2020). Triangulasi ini adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. Triangulasi sumber: menguji kredibilitas dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.
- b. Triangulasi teknik: pengujian ini dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
- c. Triangulasi waktu: informan yang ditemui pada pertemuan awal dapat memberikan informasi yang berbeda pada pertemuan selanjutnya (Sugiyono, 2022).

2. Transferabilitas.

Pada penelitian kualitatif ini, gambaran fenomena pada penggunaan game digital terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara dapat dikatakan memiliki transferabilitas tinggi jika dapat diterapkan pada konteks lain yang serupa.

3. Dependabilitas.

Dependabilitas disebut juga reliabilitas. Suatu penelitian yang reliable adalah apabila orang lain dapat mengulangi atau mereplikasi proses penelitian tersebut. Dalam hal ini, uji dependability ini dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.

4. Konfirmabilitas.

Konfirmabilitas adalah suatu proses kritis pemeriksaan, yaitu langkah apa yang akan dipilih peneliti

dalam melakukan konfirmasi hasil temuannya. Dalam penelitian ini, peneliti dapat melakukan konfirmabilitas dengan cara merefleksikan hasil temuan peneliti didalam jurnal, konsultasi dengan peneliti sebelumnya, peer review dan lain-lain sebagainya (Sugiyono, 2022).

H. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur atau tahap-tahap yang harus dilalui (Nursanjaya, 2021) adalah, sebagai berikut:

1. Menetapkan fokus penelitian.

Prosedur penelitian kualitatif ini berdasarkan pada logika berfikir induktif sehingga perencanaan penelitiannya bersifat sangat fleksibel.

2. Menentukan setting subjek penelitian.

Sebagai sebuah metode penelitian yang bersifat holistik, setting penelitian dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang sangat penting dan telah ditentukan ketika menetapkan fokus penelitian. Setting dan subjek penelitian merupakan suatu kesatuan yang telah ditentukan sejak awal penelitian.

3. Pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

Penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berkesinambungan sehingga tahap pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian. Dalam penelitian kualitatif ini, pengolahan data tidak harus dilakukan

setelah data terkumpul atau analisis data tidak mutlak dilakukan setelah pengolahan data selesai.

4. Penyajian data.

Prinsip penyajian data adalah membagi pemahaman kita tentang suatu hal pada orang lain. Oleh karena itu, ada data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif ini dalam bentuk kata-kata dan tidak dalam bentuk angka, penyajian biasanya berbentuk uraian kata-kata dan tidak berupa tabel-tabel dengan ukuran-ukuran statistik (Nursanjaya, 2021).

