

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), dalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alamiah (natural setting). Jawaban dari responden diambil secara alami sesuai dengan pertanyaan yang diajukan peneliti, kemudian dianalisis secara verbal. Perilaku, perasaan, dan tindakan responden dilihat berdasarkan tema penelitian, yaitu perilaku maladaptif pada remaja kecanduan game online (studi di kecamatan selebar Kota Bengkulu).<sup>11</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap fenomena tertentu tentang objek tertentu dengan menggunakan kata-kata yang sesuai

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020). hal 7.

serta untuk mengembalikan dan mendeskripsikan fenomena tersebut secara jelas sesuai dengan apa yang ditemukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data yang dimaksud berasal dari observasi, wawancara, tatap muka, foto, serta dokumen pribadi dan lainnya.<sup>22</sup> Selain itu, penelitian juga memberikan gambaran secara sistematis, serta penilaian yang dilakukan untuk mempermudah dalam menjalankan analisis-analisis yang terdapat dalam perumusan masalah. Dalam pelaksanaan penelitian, berbagai teknik pengumpulan data dilakukan secara bersamaan. Semua ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang mendalam tentang bagaimana perilaku maladaptif pada remaja kecanduan game online (studi di kecamatan selebar Kota Bengkulu).

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan lokasi dari sebuah penelitian atau tempat di mana penelitian akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, khususnya di wilayah Hibrida 10.

---

<sup>22</sup>Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad," *Jurnal Alhadharah* 17, no. 1 (2018): hal 86-87.

Berdasarkan lokasi penelitian atau lokasi sumber data, penelitian ini dilaksanakan di sana. Alasan yang menjadi pertimbangan peneliti dalam melakukan penelitian di tempat ini adalah karena peneliti dapat mengamati secara langsung perilaku maladaptif pada remaja yang mengalami kecanduan game online, terutama di ruang-ruang publik seperti warnet, warung internet, dan area sekitar fasilitas umum di wilayah Hibrida 10, Kecamatan Selebar, yang sering menjadi tempat berkumpulnya remaja untuk bermain game online.

Peneliti juga sering menemukan bahwa remaja di lokasi ini bermain game online secara berlebihan setiap harinya, dengan durasi sekitar 4–6 jam bahkan lebih, sehingga berpotensi memunculkan gejala kecanduan, penurunan prestasi akademik, gangguan tidur, dan konflik sosial. Selain itu, peneliti sering melihat remaja tersebut menunjukkan perilaku toxic saat bermain, seperti saling menghina, konflik verbal, dan sikap agresif, yang dapat menjadi indikasi awal perilaku maladaptif. Pemilihan Kecamatan Selebar juga didukung oleh karakteristik

sosial-budaya masyarakat yang masih memperbolehkan akses internet dan game online meskipun dengan pengawasan orang tua yang terbatas, sehingga lokasi ini menjadi representatif untuk memahami interaksi antara faktor lingkungan, budaya, dan kecanduan game online pada remaja. Untuk waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 06 Mei - 06 Juni 2026.

### **C. Informan Penelitian**

Subjek dan Informan penelitian adalah subjek atau informan yang dituju untuk diteliti atau diharapkan informasinya mengenai masalah-masalah yang akan diteliti yaitu orang atau apa saja yang menjadi pusat perhatian. Dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti. Adapun kriteria

yang menjadi pertimbangan peneliti menentukan sumber informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Remaja berusia 12–18 tahun.
2. Remaja yang berdomisili di wilayah Kecamatan Selebar.
3. Remaja yang bermain game online dengan durasi 5 jam nonstop setiap hari.
4. Remaja yang ditemukan berperilaku maladaptif seperti agresivitas, konflik sosial, isolasi diri, penurunan prestasi akademik, atau perilaku toxic (menghina, memprovokasi, atau berdebat dengan cara negatif) pada saat dan setelah bermain game online, yang diidentifikasi berdasarkan indikator perilaku maladaptif dalam *Vineland Adaptive Behavior Scales* (VABS), khususnya pada domain sosialisasi (*socialization*) dan perilaku maladaptif (*maladaptive behavior domain*), yang mencakup aspek internalisasi (seperti isolasi diri dan penarikan diri dari lingkungan sosial) dan eksternalisasi (seperti agresivitas, konflik sosial, dan perilaku toxic).

5. Bersedia menjadi informan berkomunikasi terbuka, dapat menjelaskan pengalaman bermain game secara jujur, dan bersedia menjadi subjek wawancara atau observasi, sehingga data yang diperoleh relevan, kredibel, dan mewakili kondisi lapangan yang sedang diteliti.

Berdasarkan kriteria di atas dan purposive sampling maka informan yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 5 orang karna ke 5 remaja tersebut berdasarkan pengamatan memang benar kecanduan game online sampai 5 jam nonstop dan hal tersebut juga di benarkan oleh pemilik warung ibu yanti tempat remaja tersebut kumpul bermain hampir setiap malam dan siang, 5 remaja yang kecanduan bermain game online juga berperilaku maladaptif saat bermain. Informan pendukung adalah keluarga yang tinggal serumah dengan remaja tersebut dan mengetahui perubahan perilakunya sehari-hari.

**Table 3. 1**  
**Informan Utama**

| No | Nama Remaja         | Umur | Pendidikan               | Kelas |
|----|---------------------|------|--------------------------|-------|
| 1  | Nasrullah Ramadan   | 16   | Sekolah Menengah Pertama | 3     |
| 2  | Rahmad Avelo        | 15   | Sekolah Menengah Pertama | 3     |
| 3  | Arka                | 13   | Sekolah Menengah Pertama | 1     |
| 4  | M. Rafa Ghaisan     | 14   | Sekolah Menengah Pertama | 2     |
| 5  | Kelvin gusti ananda | 15   | Sekolah Menengah Pertama | 2     |

**Table 3.2**  
**Informan Pendukung Keluarga**

| No | Nama informan      | Status informan | Usia |
|----|--------------------|-----------------|------|
| 1  | Shafanur Nabila    | Kakak kandung   | 19   |
| 2  | Gita Indah Cahyani | Kakak kandung   | 22   |
| 3  | Geby Yolanda       | Kakak kandung   | 23   |
| 4  | Syifa              | Kakak kandung   | 19   |
| 5  | Muhamad fuji       | Kakak kandung   | 23   |

#### **D. Sumber Data**

Data dan sumber dalam penelitian ini berasal dari subjek yang menjadi sumber informasi. Jika peneliti menggunakan

kuesioner atau wawancara untuk mengumpulkan data, maka sumber datanya adalah informan atau responden, yaitu orang yang memberikan respons atau menjawab pertanyaan peneliti, baik secara tertulis maupun lisan. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informasi atau kata-kata yang diperoleh langsung dari informan. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari sumber pertama di lokasi penelitian, objek penelitian, atau bahan yang memiliki otoritas.<sup>3</sup> Adapun yang menjadi informan yaitu pemain game online di Kecamatan Selebaran sejumlah remaja setempat. Para pemain game online dianggap peneliti sering melakukan perilaku maladaptif saling mengolok-olok dalam game maupun diluar game, baik mengolok-olok dari segi bermain pemain lain bahkan mengolok-olok yang bersangkutan dengan keluarga, negara hingga agama.

---

<sup>3</sup> Mawaddah Warahmah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023): hal 76-77.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut juga disebutkan. Instrumen yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan datanya adalah alat yang digunakan untuk memenuhi dan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini.<sup>44</sup>

### 1. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Ini merupakan metode paling mendasar dari ilmu pengetahuan. Dalam observasi ini, peneliti menggunakan metode observasi partisipan, karena peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data

---

<sup>44</sup>V.Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian ,Lengkap,Praktis Dan Mudah Dipahami* (Yogyakarta: PustakaBaruPress, 2023). hal 31.

penelitian dan metode ini dianggap lebih tepat dan sesuai dengan kondisi serta keadaan yang ada di tempat penelitian. Metode observasi ini peneliti gunakan untuk meneliti secara langsung di lokasi penelitian yaitu di Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Teknik observasi diaplikasikan dengan merencanakan tujuan, lokasi, dan jenis observasi sesuai fokus penelitian, lalu mengamati perilaku remaja saat bermain game online secara langsung di lapangan, mencatat data dalam catatan lapangan atau checklist, dan menganalisis pola perilaku (misalnya sikap *toxic* atau agresivitas) untuk mengaitkannya dengan konsep perilaku maladaptif dalam penelitian.

## **2. Teknik Wawancara**

Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dalam penelitian ini yang dilakukan melalui wawancara. Wawancara adalah salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan proses tanya-jawab dalam

penelitian yang berlangsung secara langsung antara peneliti dengan responden. Wawancara harus menggunakan komunikasi yang baik, yang intinya untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Wawancara ini merupakan kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden.

Pengaplikasian teknik wawancara dilakukan dengan merencanakan pedoman wawancara yang berfokus pada pengalaman, pola bermain, dan dampak perilaku remaja yang kecanduan game online, kemudian melakukan tanya-jawab langsung dengan informan dalam suasana yang nyaman dan terbuka untuk menggali makna subjektif dan konteks perilaku maladaptif mereka

Dari uraian di atas kita dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan dalam upaya mendapatkan informasi dari para informan, sehingga jelas bahwa wawancara dilakukan lebih dari satu

orang yang terdiri dari peneliti dan responden yang dalamnya berisi percakapan-percakapan. Dalam menggali data, peneliti melakukan wawancara secara mendalam pada sumber-sumber kunci. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain game online

### **3. Teknik Dokumentasi**

Metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang menggunakan bukti atau informasi yang digunakan dalam penelitian sosial untuk mencari informasi yang dicari serta mencari data mengenai hal-hal yang relevan dengan variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, pesan, notulen rapat, lengker, agenda, dan sebagainya.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk tulisan yang dapat memberikan informasi lengkap dan informasi yang akan diteliti yang pada dasarnya dipertanggung jawabkan kebenarannya. Selanjutnya untuk mengecek data yang diperoleh dari wawancara dan

observasi. Dokumen berupa foto kegiatan, foto informal, identitas remaja dan lainnya.

Teknik dokumentasi diaplikasikan dengan mengumpulkan dan memeriksa berbagai dokumen atau sumber tertulis, seperti laporan sekolah, foto, catatan kegiatan, atau rekaman percakapan, yang dapat mendukung atau memperkuat data dari wawancara dan observasi, sehingga hasil penelitian menjadi lebih kredibel dan komprehensif

#### **F. Teknik Keabsahan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar dan dapat dipercaya, peneliti melakukan pengecekan keabsahan data dengan beberapa cara, seperti mengulang keikutsertaan, tetap tekun, melakukan pengamatan, dan menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah cara membandingkan atau memeriksa keabsahan data dengan membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara, atau melihat perbedaan antara apa yang dikatakan di depan umum dan apa yang dikatakan secara pribadi. Teknik penjamin keabsahan data ini

digunakan untuk mengukur tingkat kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan selama penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang berarti hasilnya didasarkan pada kata-kata dan bisa dipengaruhi oleh kredibilitas sumber informasi, waktu pengungkapan, serta kondisi yang dialami.<sup>55</sup> Karena itu, peneliti perlu melakukan triangulasi, yaitu memeriksa data dari berbagai sumber dan dengan berbagai cara. Triangulasi ini dilakukan dengan tiga strategi, yaitu:

1. Triangulasi sumber

Peneliti mencari informasi tentang topik yang diteliti dari lebih dari satu sumber. Prinsipnya, semakin banyak sumber, semakin baik.

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu metode.

---

<sup>5</sup> Husnullail et al., “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah,” *Journal Genta Mulia* Vol 15, no. 2 (2024): hal 71.

Jika hanya dilakukan dengan wawancara, maka perlu menggunakan metode lain seperti pengamatan terhadap aktivitas pemain game online di Kecamatan Selebar.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah upaya untuk memperjelas suatu masalah atau fokus penelitian menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, sehingga susunan atau bentuk dari data yang diuraikan itu bisa tampak jelas dan lebih mudah dipahami maknanya, serta lebih jernih mengenai permasalahannya. Analisis data kualitatif dianggap sebagai proses dan komponen penting dalam proses analisis data secara umum. Dalam konteks ini, analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Data tersebut dijabarkan ke dalam unit-unit tertentu, dikategorikan, disusun dalam pola, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh penulis maupun pihak lain. Proses analisis data berjalan bersamaan dengan proses pengumpulan data, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

## 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan mengorganisasikan data mentah yang diperoleh dari lapangan sehingga menjadi lebih teratur, fokus, dan bermakna untuk kebutuhan analisis penelitian. Dalam penelitian kualitatif, reduksi data biasanya dilakukan melalui langkah-langkah seperti pengkodean, pengelompokan ke dalam kategori, serta merangkum informasi agar informasi yang tidak relevan dikurangi dan hanya yang penting saja yang dipertahankan. Data yang telah diperoleh ditulis dalam bentuk laporan atau data yang lengkap. Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh kemudian dirangkum, dipilih hal-hal yang penting, difokuskan pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses menyusun data hasil penelitian yang sudah direduksi (dipilah dan

disederhanakan) ke dalam bentuk yang terstruktur dan mudah dipahami, sehingga memungkinkan terjadinya penarikan kesimpulan yang lebih tepat. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasanya menggunakan teks naratif, tabel, matriks, diagram, atau bagan hubungan antar konsep, bukan hanya angka saja.

Data yang telah dikumpulkan dikategorikan menurut pokok permasalahan dan disajikan dalam bentuk matriks, agar peneliti dapat melihat pola hubungan antara satu data dengan data lainnya secara lebih mudah.

### **3. Penyimpulan dan Verifikasi**

Penyimpulan dan verifikasi adalah dua tahap akhir dalam analisis data penelitian, terutama pada penelitian kualitatif, di mana penyimpulan berarti merumuskan makna dari data yang telah direduksi dan disajikan sehingga menghasilkan jawaban yang singkat, padat, dan jelas atas rumusan masalah penelitian melalui identifikasi pola, tema, kategori, atau hubungan antar data, sedangkan verifikasi merupakan proses pengecekan ulang untuk

memastikan data dan kesimpulan valid, konsisten, dan dapat dipercaya dengan teknik seperti *member check*, *triangulasi data* (wawancara, observasi, dan dokumen), serta menyesuaikan kesimpulan dengan tujuan penelitian agar hasilnya kredibel dan mencerminkan kondisi nyata di lapangan

Penyimpulan adalah langkah lanjutan setelah reduksi dan penyajian data. Data yang telah direduksi dan disajikan secara sistematis kemudian disimpulkan sementara. Kesimpulan yang diperoleh di tahap awal biasanya masih kurang jelas, tetapi pada tahap berikutnya akan semakin jelas dan memiliki dasar yang kuat.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Rijali, "Analisis Data Kualitatif Ahmad." *Jurnal Alhadharah* 17, no. 33 (2019): hal 94.