

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Game online merupakan salah satu ranah hiburan yang kerap digandrungi oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang tua, *game online* pertama yang muncul atau dirilis yakni adalah game-game simulasi dan juga perang, dari kegiatan dan juga jalan cerita dari yang biasanya tertuang dalam kisah atau sejarah peperangan, akhirnya dikomersialkan dan disetujui untuk diciptakannya *game-game* bergenre simulasi peperangan tersebut.

Game-game ini kemudian berkembang dan mulai menginspirasi *creator creator* game lainnya untuk membuat game yang beragam dan semakin berkembang hingga saat ini. Selain sebagai hiburan, *game online* ini pun merupakan salah satu sarana dalam bersosialisasi, *game online* mengajarkan suatu konsep sosial yang baru bagi semua kalangan, bahwa *game online* pun bisa menjadi salah satu sarana dalam bersosial dan memulai komunikasi mulai dari hanya bersosial secara tulisan atau berbentuk chat virtual sesama *player game* hingga dengan lisan atau bisa seperti telfon yang bisa membuat sesama *player* berkomunikasi secara langsung melalui sistem *game* yang difasilitasi oleh *game online* tersebut.

Namun seiring berkembangnya *game online*, semakin banyak juga pengaruh yang diterima mulai dari pengaruh yang baik dan juga yang buruk dan itu terjadi di Indonesia, ada banyak sekali anak-anak sudah mengetahui yang bernama internet, dan banyak juga beberapa dari anak-anak itu sangat menggemari *game online* dengan berbagai genre game yang berbeda, tidak hanya laki-laki begitu juga dengan perempuan sangat gemar bermain *game online*, di sini dapat kita simpulkan bahwa yang kecanduan bermain *game online* ini tidak hanya dari kalangan anak laki-laki, begitu juga dengan perempuan, banyak yang beramin *game online* dan menjadikan mereka juga kecanduan dalam bermain game online tersebut.

Adapun permasalahan yang sangat jelas dari adanya *game online* ini yaitu kecanduan. Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang sangat digemari atau sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat seseorang menjadi ketagihan, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan itu adalah, ketagihan, ketergantungan, atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga menimbulkan suatu kondisi yang dapat melupakan semua hal.

Adapun menurut Thakkar (2006) bahwa kecanduan merupakan suatu kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh suatu hal yang digunakan berlebihan (kompulsif) terhadap zat yang apabila digunakan secara terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami kecanduan) contohnya seperti hilangnya atau berkurangnya hubungan baik dengan keluarga maupun teman, bahkan bisa sampai kehilangan pekerjaan.

Jadi kecanduan itu adalah salah satu kondisi di mana seseorang yang mengalaminya akan kehilangan *control* terhadap suatu hal, dan juga biasanya kecanduan ini dapat terjadi dari rasa suka yang berlebih terhadap zat, benda, atau kegiatan tertentu dan didorong oleh rasa keinginan yang sangat kuat sehingga apabila dia tidak melakukan itu maka dia akan merasa gelisah dan bahkan hingga depresi.

Namun seiring berjalannya waktu, istilah kecanduan ini tidak hanya sebatas dari ketergantungan dari zat-zat adiktif, menurut *American Psychological Assosiation* Rosenber (2014) menjelaskan bahwa ketergantungan itu tidak hanya disebabkan oleh ketergantungan dari zat-zat adiktif, tapi bisa juga dari suatu perilaku atau kegiatan tertentu yang juga dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kegiatan dalam menggunakan internet, dari sini dapat kita simpulkan sedikit bahwa *game online* pun salah satu penyebab terjadinya kecanduan, dari seseorang atau anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* hingga dapat melupakan kegiatan lain selain bermain *game online*, jadi dapat disimpulkan bahwa itu adalah salah satu ciri anak tersebut telah terkena kecanduan dalam bermain *game online* tersebut.

Adapun efek samping juga dampak dari anak-anak yang mengalami kecanduan terhadap *game online* sangat besar, menurut pendapat Siste (2018) anak-anak yang mengidap kecanduan akan mengalami keluhan secara fisik dan juga mengalami perubahan struktur fungsi otak. Efek samping ini menyebabkan perubahan mental yang signifikan dan membuat anak-anak tersebut bersikap sangat *impulsive*, gangguan mental dan juga emosional, dan mengganggu kesehatan dikarenakan kurangnya tidur yang berlebihan dan terlalu lama mendapatkan pancaran radiasi dari sinar layar ponsel maupun monitor yang menyebabkan gangguan mata dan yang lainnya.

Dari banyaknya kasus dan juga permasalahan mengenai kecanduan bermain *game online*, permasalahan ini bisa menimbulkan dampak yang cukup luas dari kepribadian, sikap dan juga moral, lalu permasalahan dari pendidikan, hingga kriminalitas, itu semua dapat terjadi hanya karena adanya permasalahan dari anak-anak penerus bangsa yang tidak terarahkan dan juga tidak dijaga dengan baik, pemantauan

terhadap anak-anak ini sangatlah penting demi keberlangsungan hidup mereka di masa depan nanti.

Salah satu *Game Canter* bernama MARSNET yang berada di jalan Damar Selatan, Kelurahan Pasteur, Kecamatan Sukajadi, Bandung. MARSNET ini menyediakan berbagai macam *game online* yang digemari oleh anak-anak. Sementara berdasarkan observasi yang penulis lakukan, harga *biling* atau paket untuk bermain game di MARSNET ini cukup murah dan juga sangat terjangkau, sehingga dengan bekal yang diberikan dari orang tua untuk anak-anak yang masih bersekolah dapat digunakan untuk bermain *game online* di MARSNET, paket MARSNET dapat dilihat dari tabel berikut.

Daftar Paket Billing MARSNET

Nama Paket	Waktu Paket	Harga Paket	Harga Paket VIP
Paket 1 JAM	1 JAM 0 MENIT	Rp. 4.000	Rp. 8.000
Paket 2 JAM	2 JAM 0 MENIT	Rp. 6.000	Rp. 10.000
Paket 3 JAM	3 JAM 0 MENIT	Rp. 8.000	Rp. 12.000
Paket 4 JAM	4 JAM 0 MENIT	Rp. 10.000	Rp. 14.000
Paket 5 JAM	5 JAM 0 MENIT	Rp. 12.000	Rp. 16.000
PAKET PAGI	07.00 AM – 17.00 PM	Rp. 20.000	Rp. 30.000
PAKET MALAM 1	21.00 PM – 06.00 AM	Rp. 15.000	Rp. 25.000
PAKET MALAM 2	00.00 AM – 06.00 AM	Rp. 12.000	Rp. 22.000

Sumber : MARSNET, 2020

Dari tabel daftar harga paket di atas, dapat diperhatikan bahwa harga paket yang murah ini sangat dapat dijangkau oleh uang saku dari para orang tua untuk anak-anak yang masih bersekolah, dan menimbulkan serta memicu terjadinya perilaku *negative* kepada anak-anak.

Salah satu perilaku *negative* yang timbul dan sangat sering dijumpai yaitu bolos sekolah, menurut berita yang ditulis oleh Pradana W (2021) perilaku *negative* ini sangat berdampak besar terhadap pendidikan dan juga proses pertumbuhannya pengetahuan yang dimiliki anak tersebut, juga tidak mendapatkan asupan ilmu dan pengetahuan yang cukup maka akan sangat berdampak pada pengetahuan yang diperoleh.

Kasus yang ditemukan yaitu ada 2 anak berasal dari daerah cimahi yang berhenti sekolah dikarenakan kecanduan game online, anak-anak tersebut awalnya

hanya gemar dan senang sekali bermain game online, namun karna hingga menimbulkan kecanduan anak-anak tersebut bolos dan hingga tidak bersekolah selama 1 tahun.

Maka dari itu harus ada yang bisa menanggulangi masalah ini selain peran orangtua harus ada instansi yang membantu para orang tua dalam menanggulangi, mengurangi, dan juga mencegah permasalahan tersebut, salah satunya dengan pembinaan yang dilakukan oleh Masjid melalui Dewan Kemakmuran Masjid. Misalnya yang dilakukan oleh Dewan Kemakmuran Masjid At-Taqwa yang berada di Jl. Damar Selatan, Kelurahan Pasteur, Kecamatan Sukajadi.

Seiring berjalannya waktu dan zaman, selain menjadi tempat beribadah para kaum muslim, masjid juga memiliki suatu dimensi sosial yang sangat besar sebagai pusat dari pembangunan juga pemberdayaan umat muslim. Masjid pun memiliki kedudukan yang sangat penting bagi umat muslim, mulai dari upaya pembentukan pribadi yang takwa maupun masyarakat yang sejahtera dan islami.

Maka dari itu masjid semakin lama semakin berkembang dan memiliki urgensi yang cukup luas sebagai berbagai sarana aktivitas positif, mulai dari aktivitas keagamaan, sosial, lingkungan, dan yang lainnya, ini akan menjadi salah satu potensi besar dalam pemberdayaan masyarakat, termasuk anak-anak.

Dewan Kemakmuran Masjid atau yang bisa disebut DKM, memiliki peran besar dari kata kesejahteraan pun sudah dapat dilihat bahwa DKM merupakan salah satu sarana dalam pemberdayaan kehidupan di masyarakat, salah satunya yaitu DKM Masjid At-Taqwa dan juga DKM Masjid yang ingin memberikan solusi dan juga mengembalikan kesejahteraan anak-anak dalam program pemberdayaannya agar tidak kecanduan dalam bermain *game online*.

DKM Masjid At-Taqwa memiliki program yang sangat berpengaruh terhadap anak-anak yang terjerat dalam kecanduan dari bermain *game online*, dengan mengisi kegiatan-kegiatan yang positif dan mendekatkan diri kepada Allah, dan dengan cara yang sangat menarik agar tidak terlalu formal dan juga tetap mudah diterima oleh anak-anak. Selain menjadikan mereka terlepas dari jeratan kecanduan *game online*, mereka juga diberi kepercayaan menjadi anggota remaja masjid agar memiliki kegiatan lebih bermanfaat dan juga positif.

Selain memberikan peningkatan iman dan takwa, anak-anak diberdayakan oleh DKM masjid agar lebih siap dan juga bisa memberi harapan untuk membantu masyarakat secara mandiri. Pemberdayaan mulai dari peningkatan ekonomi, bercocok tanam dan pemeliharaan lingkungan, serta pemberdayaan dalam melakukan pola hidup sehat secara islami, baik dari segi jasmani maupun rohani.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dicantumkan di atas, maka selaku penulis merumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Strategi apa yang dilakukan DKM dalam memberdayakan anak-anak yang kecanduan bermain *game online* ?
2. Bagaimana bentuk partisipasi anak-anak dalam program DKM yang dilakukan untuk memberdayakan anak-anak yang kecanduan bermain *game online* ?
3. Bagaimana hasil dari program pemberdayaan DKM terhadap anak-anak yang kecanduan bermain *game online* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus penelitian yang telah dicantumkan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realita mengenai :

1. Untuk mengetahui bagaimana strategi yang dilakukan oleh DKM dalam memberdayakan anak-anak yang kecanduan bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui bentuk dari partisipasi anak-anak yang mengikuti program pemberdayaan anak-anak yang kecanduan bermain *game online*.
3. Untuk Mengetahui Bagaimana hasil dari program pemberdayaan DKM terhadap anak-anak yang kecanduan bermain *game online*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara akademis

Dilihat secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan membantu dan juga menambah wawasan bagi penulis dan menjadi rujukan bagi pengembangan ilmu dan juga Pengembangan Masyarakat Islam mengenai kajian peran pemberdayaan DKM terhadap anak kecanduan *game online*.

2. Secara Praktis

Dari kegunaan praktis ini sangat bisa diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara langsung maupun tidak langsung kepada pihak-pihak yang berkepentingan, seperti yang dipaparkan berikut ini :

a. Bagi Penulis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan serta meningkatkan kompetensi keilmuan dalam disiplin ilmu yang digeluti khususnya pada ilmu Pengembangan Masyarakat Islam. Dan juga, sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian keserjanaan pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi dari Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam.

b. Bagi Lembaga Perguruan Tinggi

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dalam peran pemberdayaan DKM terhadap anak kecanduan *game online*. Selain daripada itu, diharapkan penelitian ini dapat mendatangkan penelitian yang lebih baik mengenai pemberdayaan masyarakat.

c. Bagi Pembuat Kebijakan dan Masyarakat

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai manfaat dari peran DKM dalam menanggapi program pemberdayaan anak serta kecanduannya terhadap *game online*, sehingga dapat memberi stimulus untuk aktif dalam memberdayakan masyarakat.

d. Bagi Pihak Lain

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan juga pengetahuan tambahan serta dapat menjadi salah satu referensi, khususnya dalam mengkaji topik-topik yang berkaitan dalam masalah pemberdayaan anak-anak.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian Sebelumnya

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Soehartono (2016) Mahasiswa dari jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak, ditemukan bahwa dari penelitian tersebut difokuskan untuk perilaku pecandu *game online* pada remaja, dari penelitian ini memiliki tujuan yang sangat jelas yaitu untuk mengetahui bentuk perilaku sosial pecandu *game online* pada

remaja dan juga pelajar, lalu mengetahui juga factor apa saja yang menyebabkan remaja pelajar tersebut bisa menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Supartini (2014) Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Gunung Djati Bandung, ditemukan bahwa dalam penelitian ini memberikan sebuah gambaran dari peran DKM kepada masyarakat yang pada dasarnya DKM ini hanya bertugas untuk mengurus setiap keperluan masjid saja, namun dalam penelitian ini berikan gambaran DKM yang lebih dari hanya mengurus keperluan masjid saja, namun dalam penelitian ini dipaparkan adanya keterlibatan DKM dalam masalah sosial masyarakat, adapun metode yang digunakan dalam keterlibatan DKM untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada di tatanan masyarakat adalah dengan cara membuat program program yang bertujuan untuk membantu kehidupan masyarakat.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nasirin (2013) Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bandar Lampung, ditemukan bahwa dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan juga medeskripsikan dari pelaksanaan dan juga hasil program pemberdayaan anak-anak terlantar di provinsi nusa tenggara barat, dalam penelitian tersebut dipaparkan bagaimana dan apasaja bentuk pemberdayaan yang dilakukan dalam melakukan pemberdayaan anak-anak, mulai dari pendidikan dan juga pelatihan, lalu adapun mulai dari bantuan usaha ekonomi produktif, melakukan pendampingan, dan juga sosialisasi terhadap anak-anak jalanan tersebut, dalam penelitian ini ada sinergi dan kecocokan, perihal anak-anak ajalan yang ketergantungan dengan narkoba atau jenis zat adiktif lainnya mulai dari jenis jenis narkoba dan hingga yang paling mendasar yaitu kecanduannya terhadap bau dari prodak lem yang dapat menggau sel otak dan membuat tak sadarkan diri, tidak sedikit pula ada anak-anak jalanan yang mencari uang di jalanan bukan untuk makan namun untuk bermain *game online* di warnet.

Bukan hanya untuk bermain *game online* namun biasanya anak-anak jalanan ini menggunakan fasilitas warnet yang buka selama 24 jam untuk tempat tinggal dengan membeli paket yang telah ditarifkan oleh pihak warnet, mereka bisa tidak tidur di jalanan dan mendapatkan setidaknya tempat berteduh yang cukup nyaman walaupun terkadang meresahkan pihak warnet.

2. Landasan Teoritis

Dalam memudahkan proses pemecahan masalah yang dihadapi, maka secara ilmiah sangat diperlukan landasan teori sebagai bahan untuk memudahkan proses memecahkan suatu permasalahan menurut para ahli pada bidangnya. Oleh karena itu, peneliti akan memaparkan beberapa pendapat para ahli yang berkaitan dengan penelitian ini.

Secara etimologis, pemberdayaan menurut Slamaet (2003) pemberdayaan berasal dari kata daya yang diartikan sebagai kekuatan ataupun mengembangkan kemampuan, pemberdayaan ini dapat juga disebut sebagai suatu proses menuju berdaya, ataupun proses untuk memperoleh daya/kemampuan/kekuatan dari suatu pihak yang dianggap kurang atau belum berdaya.

Adapun menurut Winarni dalam (Kasim dan Karim, 2006) yang memaparkan bahwa inti dari pemberdayaan ini meliputi berbagai hal, yakni ada pengembangan (enabling), lalu memberkuat potensi (empowering), dan juga memperkuat kemandirian. Lalu pemberdayaan menurut Parsons dalam (Alfianti, 2014) yaitu pemberdayaan adalah sebuah proses yang di mana seorang individu menjadi cukup kuat untuk berpartisipasi dalam berbagai pengontrolan yang terjadi atas kejadian-kejadian serta dengan lembaga-lembaga yang mempengaruhi kehidupan individu tersebut. Sehingga dalam proses pemberdayaan tersebut, individu yang memperoleh keterampilan, pengetahuan dan juga kekuasaan yang cukup dapat mempengaruhi kehidupannya dengan kehidupan orang lain.

Definisi pemberdayaan menurut Slamaet (2003) adalah upaya yang dilakukan untuk membuat masyarakat yang diharapkan dapat membangun dirinya sendiri sehingga masyarakat memiliki kemajuan dan juga berkembang dalam memperbaiki kehidupannya, secara tidak langsung arti ini memberikan gambaran bahwa pemberdayaan diartikan sebagai kesempatan dalam melihat juga memanfaatkan peluang sehingga individu atau masyarakat dapat mengambil sesuatu keputusan yang tepat dan juga sesuai dengan inisitifnya.

Serta dalam mempermudah untuk melakukan penelitian ini, adapun teori pemberdayaan yang menjadi acuan penting dalam pembuatan penelitian ini yaitu Teori Sistem (*The Social System*) teori sistem ini merupakan teori perubahan yang Talcott Parson ciptakan, menurut Talcott Parson perubahan sosial pada masyarakat itu dapat digambarkan atau di ilustrasikan seperti juga pertumbuhan dan perkembangan pada mahluk hidup dan gambaran itu dia dapatkan seperti para

pendahulunya yang juga menggambarkan atau mengilustrasikan perubahan sosial pada masyarakat itu seperti perkembangan dari makhluk hidup lainnya.

Lalu indikator utama dari pemikiran teori Talcott Parsons ini yaitu terletak pada perbedaan dari setiap masyarakat tersebut, menurut Talcott Parsons bahwa setiap kelompok atau masyarakat terbentuk dari berbagai sistem atau cirikhas yang berbeda beda, makna tersebut dapat diartikan secara luar berdasarkan fungsi sekumpulan masyarakat tersebut.

Disaat masyarakat berubah, pada umumnya jika masyarakat tersebut mengalami sebuah masalah, masyarakat tersebut dapat menangani masalahnya dengan lebih baik dikarenakan pertumbuhan masyarakat yang melakukan perubahan akan menambah kualitas, kekuatan, dan kemampuan pada masyarakat tersebut dalam menanggulangi masalah hidupnya, dapat disimpulkan atau di garis besarkan bahwa Talcott Parson merupakan salah satu tokoh yang menggolongkan bahwa sebuah proses perubahan harus dipandang optimis dan dapat menjadi lebih baik.

Dalam teori tersebut Talcott Parson memberikan empat indikator penting yang harus dimiliki oleh masyarakat agar mampu membuat sebuah perubahan yang lebih baik, indikator tersebut yaitu :

- Adaptasi, adaptasi merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dalam melakukan perubahan pada masyarakat, adaptasi bertujuan untuk dapat membiasakan dalam mengatasi masalah yang ada di lingkungan masyarakat tersebut.
- Pencapaian, sebuah masyarakat harus memiliki sistem dalam menentukan pencapaian atau tujuan utama dalam melakukan perubahan yang akan dilakukan.
- Integrasi, masyarakatpun harus memiliki sistem integrasi yang mampu mengatur semua hubungan antar berbagai komponen dalam sistem tersebut dan diharuskan mengelola hubungan komponen komponen pada sistem yang terjalin di suatu kelompok atau masyarakat.
- Pemeliharaan pola, pemeliharaan ini sangatlah penting dalam perubahan masyarakat, dikarenakan masyarakat harus memiliki sebuah sistem yang mampu menjaga, melengkapi, dan juga memperbaiki pola perubahan yang sudah ada pada masyarakat tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator di atas menjadi peran penting dalam proses penelitian ini, indikator yang di gunakan sangatlah bersinambung dalam pembuatan penelitian ini, jika disimpulkan indikator pertama yaitu adaptasi, anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak dapat langsung merubah dirinya mejadi lebih baik ataupun dapat langsung tertarik mengikuti program pemberdayaan yang di lakukan oleh DKM, anak-anak tersebut akan melalui tahap adaptasi pada lingkungan dan juga kepribadiannya sendiri guna menyelesaikan masalah dirinya agar dapat menjadi anak yang lebih baik.

Yang kedua yaitu pencapaian, adapun pencapaian yang di utamakan oleh pihak DKM yaitu keberhasilan program pemberdayaan anak kecanduan *game online* tersebut, tujuan tersebut memiliki kategori keberhasilan yaitu perubahan anak yang berkurang dari kecanduannya terhadap *game online*, selanjutnya yaitu integrasi, guna melancarkan dan juga mensukseskan program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ini, maka selaku DKM harus memiliki integritasi yang tinggi guna mengatur sistem hubungan yang baik terhadap orang tua, masyarakat, RT, RW, dan juga yang ikut serta dalam program pemberdayaan tersebut.

Selanjutnya yang terakhir yaitu pemeliharaan pola, pada indikator ini DKM akan berusaha mempertahankan sistem pola yang dapat memberikan keberhasilan dari program pemberdayaan tersebut, dan pola tersebut harus saling melengkapi, menjaga, dan juga memperbaiki setiap kegiatan yang dilakukan bahkan tidak hanya dalam segi kegiatan pola yang harus terus di perhatikan pemeliharannya yaitu motivasi yang diberikan kepada setiap anak.

Adapun dari acuan yang digunakan dalam memudahkan dan juga kelancaran memecahkan masalah tersebut yakni peran DKM untuk memecahkan masalah tersebut maka kita harus mengetahui peran dari DKM itu sendiri. Masjid berasal dari bahasa arab yakni *sajada* yang berartikan sebagai tempat sujud atau tempat untuk menyembah Allah SWT. Dalam pengertian tersebut sekarang masjid merupakan sebuah bangunan atau tempat untuk beribadah kaum muslim yakni sholat, dan juga sekaligus sebagai tempat melakukan aktifitas yang mengandung unsur kepada kepatuhannya terhadap Allah.

Dalam masa perkembangan awal Islam, pusat sentral dalam setiap kegiatan kaum muslim ada di masjid. adapun berbagai macam aktifitas dan juga banyak

kegiatan yang ada dalam masjid mulai dari kegiatan membahas ideology, kegiatan pembentukan politik, hingga kegiatan peningkatan ekonomi, dan juga kegiatan sosial dalam masyarakat, dan yang lainnya dapat dibahas dan juga dapat diselesaikan di kelembagaan masjid. Tidak hanya itu masjid juga berfungsi sebagai institusi pendidikan untuk umat Islam. Maka dari itu masjid harus dikelola dengan sebaik-baiknya, sebagai lembaga sosial keagamaan. Menurut Fakhruroji (2005). fungsi masjid tidak hanya sebatas sebagai tempat beribadah shalat, tetapi dapat digunakan berbagai kegiatan yang lainnya, dan pelaksanaan dan juga fungsi masjid tidak bisa dijalankan oleh satu orang saja, maka dari itu dibentuk suatu organisasi dalam masjid sebagai pengurus masjid yang dikenal sebagai DKM.

Dewan kemakmuran masjid atau bisa juga dibidang dengan DKM adalah suatu organisasi yang mengurus masjid dan juga memegang amanat untuk menjaga serta menjalankan administrasi dan menejement masjid sebagai organisasi yang bertugas untuk memakmurkan atau mensejahterakan masjid, Yani (2007).

Maka dari itu apabila masjid dituntut untuk membina umat, tentu saja sarana yang harus dimiliki oleh masjid tersebut tepat, menyenangkan dan juga menarik, dan untuk semua kalangan dan kategori umur, baik dewasa ataupun anak-anak, orang tua ataupun remaja, pria ataupun wanita, yang terpelajar maupun tidak, serta kaya atau miskin. (Mustofa. (2000)

Jadi sangat jelas bahwa DKM memiliki peran yang penting bagi umat dan juga masyarakat sekitar, bahkan tidak memandang golongan apapun. Masjid adalah salah satu tempat pemberdayaan yang baik untuk semua kalangan, secara garis besarnya DKM sangatlah peduli kepada masyarakat dalam melakukan kegiatan kegiatan sosial apapun dan masjid juga diharapkan bisa menjadi salah satu sumber dari penyelesaian konflik atau masalah sosial di masyarakat, salah satunya yaitu DKM masjid At-Taqwa, DKM masjid At-Taqwa ini adalah salah satu masjid yang memiliki rasa peduli terhadap masa depan anak-anak penerus bangsa, karena pengaruh *game online* ini sangatlah merugikan bila tidak ditangani dengan baik dan benar.

Kecanduan bermain *game online* ini adalah menggunakan seperangkat komputer ataupun *smartphone* dengan berlebihan dan terus menerus dan itu akan menimbulkan permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan individu atau yang disebut *player* atau pemain ini bahkan hingga tidak bisa mengendalikan permainan game yang sudah sangat berlebihan. Lemmens dalam Valkenburg dan peter. (2009).

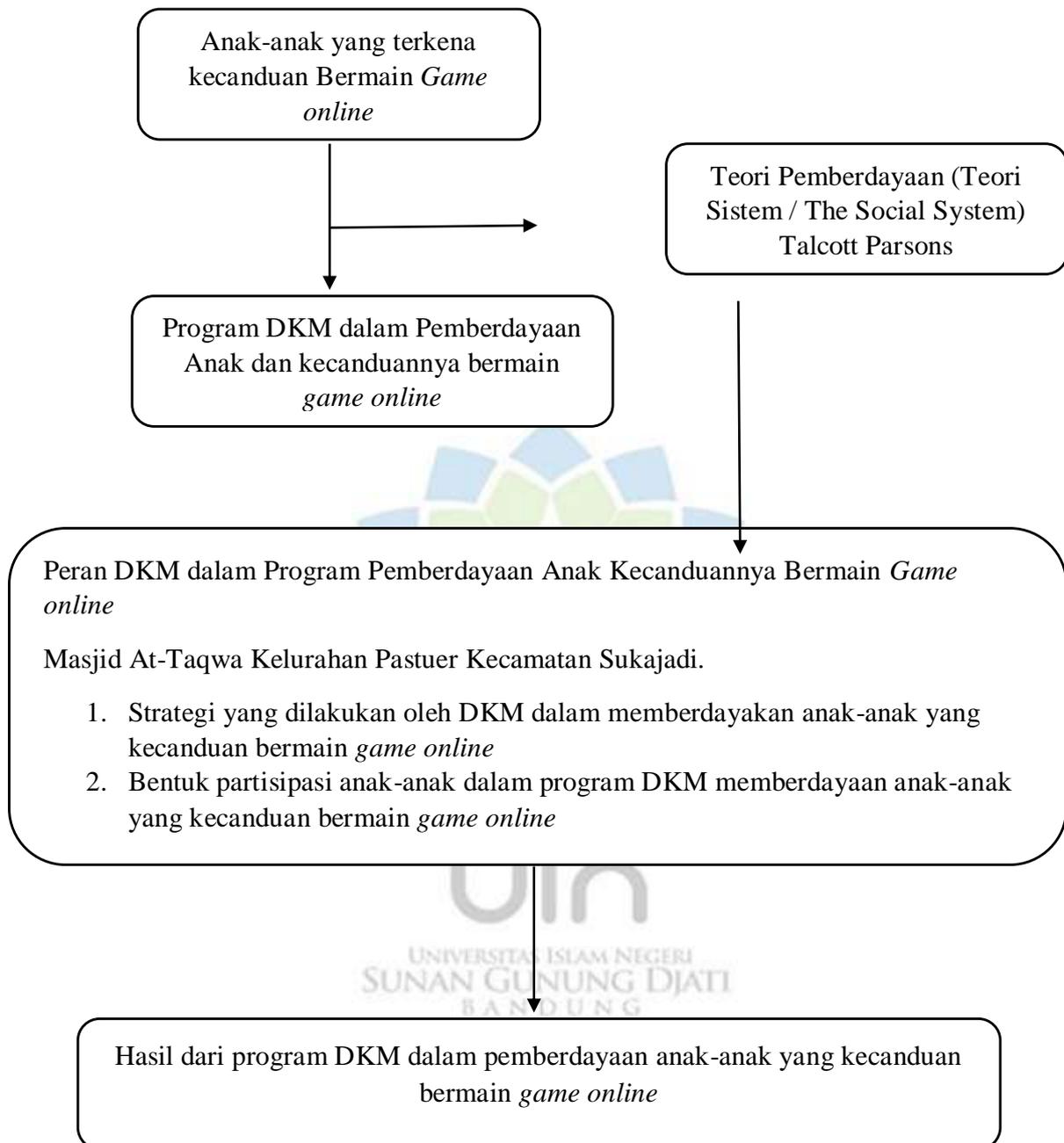
Adapun teori lain yang menyebutkan bahwa kecanduan *game online* ini adalah perilaku seseorang atau individu yang ingin terus menerus bermain *game online* dan dapat menghabiskan banyak sekali waktu serta sangat dimungkinkan individu tersebut tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya Yee (2006).

Definisilain lain menyebutkan bahwa kecanduan *game online* ini adalah suatu ketertarikan dan juga keterkaitan dengan *game online*. Ketika seorang individu yang terkena kecanduan bermain *game online* ini tidak bermain *game online*, individu atau pemain akan selalu memikirkan tentang game dan ketika mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan yang lainnya mereka menghiraukannya dan akan membayangkan sedang bermain game. Individu yang kecanduan *game online* ini akan *focus* pada game dan dapat meninggalkan hal lainnya. Dan bermain *game online* akan menjadi prioritas yang diutamakan daripada yang lainnya. Young (2009).

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa program pemberdayaan anak yang dilakukan oleh DKM masjid At-Taqwa sangat berpengaruh besar dalam keberhasilannya mengembangkan anak-anak yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, program ini sangatlah diperlukan dan juga harus di kembangkan dalam tatanan masyarakat, bahkan untuk semua masjid yang mengalami permasalahan yang sama.



3. Kerangka Konseptual



Dalam Penelitian ini meliputi anak-anak yang mengikuti program DKM dalam pemberdayaan anak kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan poin inti dari permasalahan yang menjadi factor terpenting dalam penelitian ini. Dari adanya ketertarikan yang sangat berlebih hingga keterkaitannya terhadap *game online* menjadikan adanya yang kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* ini bisa menjadi sangat berbahaya dalam kondisi psikologis seseorang yang mengalaminya, dikarenakan seperti mengonsumsi zat adiktif yang tidak

disadari, akan ada efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* ini, seperti ketika seorang individu ini kecanduan *game online* dia tidak akan memikirkan hal lain selain cara, berapa lama, atau bagaimana keadaannya saat bermain *game online* agar dapat menjadi yang terbaik dalam *game* tersebut, mereka tidak dapat berkonsentrasi kepada hal lain dan akan selalu berhalusinasi dan membayangkan dirinya saat bermain game. Young (2009).

Program DKM dalam pemberdayaan anak serta kecanduannya terhadap *game online* ini merupakan program pemberdayaan anak yang dilakukan oleh DKM masjid At-Taqwa. Program pemberdayaan ini dilakukan di daerah Jl. Damar selatan tepatnya di Kelurahan Pasteur dan juga Kecamatan Sukajadi. dalam program pemberdayaan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas anak yang sangat baik dan juga dapat memberikan dampak positif kepada anak dan yang mengidap kecanduan dalam bermain *game online*. Dalam program ini DKM masjid At-Taqwa ini memiliki konsep seperti yang telah dipaparkan oleh ahlinya, yaitu masjid harus mendukung umat, tentunya fasilitas yang dimiliki masjid harus sesuai, menyenangkan, menarik, dan cocok untuk semua kalangan dan golongan umur, baik itu dewasa atau anak-anak, orang tua atau remaja, laki-laki atau perempuan, yang berpendidikan atau tidak dan kaya atau miskin. (Budiman Mustofa. 200).

Program DKM ini diharapkan dapat menciptakan anak-anak yang bebas dari kecanduan bermain *game online* secara permanen merupakan tujuan akhir dari Program DKM dalam pemberdayaan anak yang terkena kecanduan bermain *game online*, mulai dari membentuk sikap dan juga moral yang baik disertai akhlak yang dibimbing dengan cara islami, juga memberdayakan anak-anak dengan kegiatan-kegiatan yang sangat positif dan tidak hanya bermain *game online*, dengan tujuan yang sangat besar tersebut diharapkan dapat mengembalikan, memberdayakan, dan juga membentuk anak-anak yang akan bertumbuh kembang menjadi bibit-bibit unggul untuk memajukan bangsa Indonesia.

Dari makna yang dipaparkan di atas terdapat tiga hal yang diutamakan dalam program pemberdayaan ini, yang pertama mengembalikan, dalam konsep ini DKM bertujuan ingin mengembalikan kualitas anak-anak yang akan menjadi penerus bangsa dengan memberantas kecanduan terhadap *game online* yang mencemarkan dan merusak kualitas anak-anak bangsa Indonesia. Kedua yaitu memberdayakan, dalam program ini pun DKM diharapkan dapat memberdayakan anak-anak yang kecanduan bermain *game online* dapat melakukan kegiatan yang lebih positif

agar dapat berguna dan juga mendapat peran yang baik di masyarakat. Terakhir yaitu membentuk anak-anak yang terbebas dari kecanduan bermain *game online* dan membentuk anak-anak yang memiliki akhlak yang sangat baik.

F. Langkah Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Masjid At-Taqwa, MARSNET, dan juga masyarakat terutama anak-anak di Jl. Damar Selatan Kelurahan Pasteur kecamatan Sukajadi Kota Bandung.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma dari penelitian ini bersifat positivisme yang menganggap realita sosial yang terjadi sebagai sesuatu yang bersifat *empiric* dan dapat diobservasi secara nyata dan dapat dibuktikan secara ilmiah untuk melihat keadaan sosial dari objek yang diteliti. Paradigma ini sangat sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Karena dalam penelitian saya ini saya akan menggambarkan atau mengilustrasikan sebuah keadaan atau sebuah realita dari anak-anak yang kecanduan *game online*, hal ini dapat memberi gambaran yang sangat jelas terhadap realita yang ada dengan melihat bagaimana proses dan juga hasil dari program pemberdayaan yang dilakukan oleh DKM terhadap anak-anak yang kecanduan *game online*.

Adapun pendekatan yang dilakukan dengan cara pendekatan *expost facto* yang dapat menjelaskan dan menggambarkan hubungan sebab dan akibat dari sebuah peristiwa yang terjadi. Dari proses pendekatan yang dilakukan yaitu menggunakan konsep pendekatan *expost facto*, bisa sangat jelas dalam menjelaskan dan juga menggambarkan sebab akibat yang ditimbulkan dari kasus penelitian ini yaitu permasalahan mengenai anak-anak kecanduan *game online*.

3. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif yang bertujuan untuk memberi ilustrasi atau menggambarkan secara sistematis fakta ataupun karakteristik dari objek penelitian dengan cermat dan juga *factual*. Menurut Sugiono dalam Sadiah, (2015) metode deskriptif adalah suatu metode dengan rumusan masalah yang memandu penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi atau memotret situasi dari yang akan diteliti secara, luas, menyeluruh, dan juga mendalam. Adapun dalam metode ini menjelaskan bahwa

keadaan objek yang sedang diteliti akan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan tanpa ada penambahan dan juga pengurangan, hanya akan ada analisis yang sesuai dengan teori dan juga fakta yang ada.

Metode penelitian ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan dengan tujuan menggambarkan keadaan yang terjadi secara mengenai program pemberdayaan terhadap anak kecanduan *game online*, mulai dari yang paling dasar yaitu bagaimana strategi DKM dalam memberdayakan anak yang kecanduan *game online*, lalu bisa mengetahui bagaimana partisipasi anak-anak yang mengikuti program DKM dalam memberdayakan anak kecanduan *game online*, hingga dapat mengetahui bagaimana hasil dari program DKM dalam memberdayakan anak kecanduan *game online*.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Dari jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan data kualitatif. Menurut Moleong, dalam Bogdan dan Taylor (2006) memaparkan bahwa metode kualitatif adalah metode yang menggunakan prosedur penghasil data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari objek individu dan perilaku yang sedang diamati.

Adapun alasan mengapa dipilihnya penelitian kualitatif dikarenakan penelitian kualitatif dapat memberikan rincian yang lebih kompleks mengenai fenomena yang mungkin sulit untuk digambarkan atau diilustrasikan oleh metode kuantitatif. Karena pada dasarnya penelitian kualitatif ini, peneliti akan membuat suatu gambaran atau ilustrasi yang sangat kompleks dalam studi pada situasi yang dialami (Creswell, 1998).

Oleh karena itu, data kualitatif ini sangat membantu untuk memberikan detail yang lebih kompleks tentang fenomena yang diteliti yaitu program DKM memberdayakan anak-anak yang kecanduan *game online*. Dengan menggunakan data kualitatif ini, informasi yang sangat detail dapat diperoleh dari narasumber yang dipilih dengan cermat, narasumber tersebut sangat berperan penting atau berpengaruh dalam penelitian ini.

b. Sumber Data

1) Data Primer

Sumber-sumber data yang diambil yang pertama yaitu data primer, data primer adalah data yang dapat diperoleh secara langsung dari narasumber.

Sehingga teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mendapatkan data primer ini antara lain yaitu, observasi dan juga wawancara dengan, ketua DKM masjid At-Taqwa, pemilik game center atau warnet MARSNET, dan juga masyarakat, serta anak-anak, di jl. Damar Selatan Kelurahan Pasteur, Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung.

Adapun data primer yang dicari mengacu kepada tujuan penelitian, agar bisa selaras dan juga tepat sasaran dalam mencari data tersebut.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber dan bahan pustaha seperti : Buku, laporan, jurnal, hasil penelitian terdahulu seperti (Skripsi, Tesis, dan juga Disertasi), dan lain lain.

Adapun data sekunder yang dicari mengacu kepada tujuan penelitian, agar bisa selaras dan juga tepat sasaran dalam mencari data data tersebut.

5. Penentuan Informan atau Unit Penelitian

a. Informann dan Unit Analisis

Adapun informan dari penelitian ini adalah pendamping dan juga para anggota DKM Masjid At-Taqwa, dan juga Pemilik *game center* atau warnet MARSNET yang mengetahui berbagai bentuk kegiatan atau pelaksanaan dari program DKM dalam pemberdayaan anak yang kecanduan *game online*, pada lokasi penelitian.

b. Teknik Penentuan Informan

Dalam teknik yang digunakan untuk menentukan informan yaitu *purposive sampling*. Dalam teknik penentuan informan ini, selaku peneliti dapat melakukan penentuan informan penelitian berdasarkan dari ciri-ciri tertentu seperti peran narasumber yang bisa dipstikan penting atau berpengaruh terhadap program DKM dalam pemberdayaan anak kecanduan *game online*. Dengan tujuan untuk mendapatkan segala informasi mengenai program DKM dalam pemberdayaan anak kecanduan *game online*. secara mendalam mengenai hal program DKM dalam pemberdayaan anak kecanduan *game online* yang akan diteliti.

6. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu metode untuk mendapatkan data yang bersifat *procedural*, yakni teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut :

a. Observasi

Untuk teknik pengumpulan data yang pertama yaitu observasi. Observasi adalah pengamatan dan juga pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti, dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun tujuan dari observasi ini diantaranya yaitu: Mengamati dan melihat perilaku dari objek penelitian yaitu kegiatan anak-anak yang mengikuti program pemberdayaan anak-anak yang Kecanduan game online, sebagai sebuah peristiwa yang sebenarnya, dan juga memungkinkan untuk mengamati perilaku individu sebagai proses pengumpulan data. Tujuan selanjutnya adalah untuk mengeksplorasi macam-macam tingkah laku sosial yang diamati dari anak-anak yang kecanduan *game online* ini dan juga mengetahui macam-macam tingkah laku sosial dari masyarakat dan juga para pembimbing dari program pemberdayaan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis secara langsung mengamati apa yang dilihatnya dan apa yang diamatinya. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada para pengurus DKM, masyarakat, dan juga anak-anak yang mengikuti program pemberdayaan tersebut.

b. Wawancara

Selanjutnya dalam teknik pengumpulan data yang diperoleh yaitu dengan cara wawancara atau *interview*, wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan melakukan percakapan dengan media tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih, dan dilakukan dengan cara saling berhadapan fisik dan diarahkan pada satu masalah tertentu. Adapun proses dari wawancara ini, peneliti selaku pewawancara akan melakukan wawancara kepada pihak DKM masjid At-Taqwa sebanyak 1 narasumber, Pemilik *game canter* MARSNET sebanyak 1 narasumber, beberapa masyarakat selaku orang tua dan juga masyarakat sekitar sebanyak 5 orang tua selaku masyarakat, dan juga dengan focus penelitian yaitu kepada anak-anak yang gemar bermain *game online* di *game arena* atau warnet yang

bernama MARSNET, serta anak-anak yang mengikuti program pemberdayaan tersebut sebanyak 10 anak-anak.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur sesuai janji dan juga pertemuan yang disepakati, untuk mewawancarai pihak dari DKM, lokasi wawancara yang disepakati yaitu berada di masjid At-Taqwa, untuk waktu yang di tentukan setelah jadwal mengaji pada setelah sholat subuh, lalu dalam perihal pertanyaan yang diberikan sebagai berikut :

- Siapa nama dari pengurus DKM ?
- Berapa usia dari pengurus DKM ?
- Apa unsur yang membuat pengurus DKM melakukan pemberdayaan terhadap anak yang kecandua *game online* ?
- Apa saja kegiatan yang dilakukan dalam proses pemberdayaan anak yang kecanduan *game online* tersebut ?
- Apakah ada kategori khusus untuk anak yang dapat mengikuti program tersebut ?
- Apakah ada kategori usia untuk anak yang ingin mengikuti program tersebut ?
- Apakah ada biaya yang di tetapkan untuk anak yang mengikuti program tersebut ?
- Berapa lama proses membaiknya seorang anak yang kecanduan *game online* dapat menjadi kondisi normal kembali ?
- Apa ciri-ciri khusus yang menandakan bahwa anak tersebut sudah tidak kecanduan game online lagi ?

Selanjutnya untuk mewawancarai pihak pemilik warnet dilakukan juga dengan kesepakatan bersama namun lebih fleksibel dikarenakan pemilik warnet selalu ada di lokasi wawancara yaitu di MARSNET, atau *game canter* tersebut yang dijadikan untuk lokasi wawancara dengan pemilik warnet, adapum dalam perihal pertanyaan yang diberikan sebagai berikut :

- Siapa nama dari pemilik dari MARSNET ?
- Berapa usia dari pemilik MARSNET ?
- Game apa saja yang di sediakan oleh pemilik MARSNET ?
- Berapa tarif untuk bermain di MARSNET ?
- Kisaran berapa umur anak yang bermain di MARSNET ?

- Apakah ada aturan khusus yang dibuat jika ingin bermain *game online* di MARSNET ?
- Jam operasional MARSNET dilakukan pada jam berapa hingga jam berapa ?

Selanjutnya dalam mewawancarai masyarakat ataupun selaku orang tua yang anak-anaknya mengikuti program pemberdayaan tersebut dilakukan secara fleksibel, dikarenakan wawancara yang dilakukan tidak terlalu formal namun mendapatkan esensi dari narasumber yang di wawancara selaku masyarakat dan juga orang tua, adapun pertanyaan yang diajukan yakni sebagai berikut :

- Siapa nama dari masyarakat selaku orang tua dari anak yang mengikuti program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ?
- Berapa umur dari masyarakat selaku orang tua dari anak yang mengikuti program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ?
- Apa pekerjaan masyarakat selaku orang tua dari anak yang mengikuti program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ?
- Apa tanggapan para orang tua dan masyarakat dengan adanya program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ini ?
- Apa saja dampak yang dirasakan dari adanya program pemberdayaan anak kecanduan *game online* ini ?

Selanjutnya dalam mewawancarai anak-anak yang gemar bermain *game online* dan juga mengikuti program DKM dalam memberdayakan anak kecanduan *game online* ini, dilakukan dengan kesepakatan dan juga waktu yang renggang agar tidak mengganggu kegiatan anak-anak tersebut, wawancara dilakukan 3 tahap, yang pertama sesudah jadwal mengaji setelah sholat subuh, kedua pada waktu senggang anak-anak setelah melakukan kegiatan sekolah online, dan juga setelah jadwal mengaji sesudah sholat maghrib menjelang isya, untuk lokasi yang di tentukan terbilang cukup berfariatif yaitu tergantung situasi dan kondisi anak-anak tersebut, lokasi yang dilakukannya wawancara yakni, masjid At-Taqwa, lapang masjid / halaman

masjid, game canter atau MARSNET, dan juga gedung serba guna kompleks, untuk pertanyaan yang diajukan kepada anak tersebut tidak mengandung unsur yang dapat memojokan anak tersebut bisa dia mengidak kecanduan *game online*, perihal pertanyaan yang diajukan yakni sebagai berikut :

- Siapa nama anak yang mengikuti program pemberdayaan di DKM ?
- Berapa usia anak yang mengikuti program pemberdayaan di DKM ?
- Apa pendidikan yang sedang dijalani atau kelas berapa anak tersebut ?
- *Game online* apa saja yang dimainkan ?
- Berapa lama anak tersebut bisa bermain *game online*?
- Dimana lokasi anak tersebut bermain *game online* ?
- Sudah bermain *game online* berapa lama dan dari usia berapa ?
- Apa tujuan anak tersebut bermain *game online* ?
- Apakah anak tersebut pernah mengalami gelisah saat tidak bermain *game online* ?

c. Studi Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang terahir yakni studi dokumentasi, dalam proses pengumpulan data yang diperoleh melalui dolumen dokumen baik beruo a buku, catatan, arsip, surat surat, majalah, surat kabar, jurnal, laporan penelitian, dan yang lainnya. Sadiah, (2015) Sehingga dapat menjadikan dokumen-dokumen tersebut sebagai bahan untuk perbandingan atas realita dan data juga informasi yang telah dihasilkan dari penelitian.

Dokumen tersebut didapat dari berbagai sumber dan sebagian besar dokumen dari hasil rapat rapat dan juga penentuan program dan juga kegiatan yang akan di lakukan dalam program pemberdayaan anak yang kecanduan *game online*.

Dokomen yang di kumpulkan mencangkup berbagai informasi yang dapat membantu proses dalam penelitian dan beberapa dokumen yang dapat di kumpulkan yaitu sebagai berikut :

- Dokumentasi foto kegiatan yang dilakukan dalam program pemberdayaan anak kecanduan *game online*

- Dokumen arsip atau data peserta yang mengikuti kegiatan program pemberdayaan anak kecanduan *game online*
- Dokumen jadwal kegiatan anak-anak yang mengikuti program pemberdayaan anak kecanduan *game online*

7. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Dalam teknik penentuan data keabsahan data, selaku penulis menggunakan teknik triangulasi dalam menentukan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini, teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersumber dari informan dan setelah itu dilakukan perbandingan agar dapat memastikan yang yang diperoleh itu adalah benar dan juga dapat dipercaya.

8. Pengelolaan dan Analisis Data

Adapun analisis data yang merupakan proses dari penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan juga lebih mudah dipahami. Dalam proses pengelolaan dan juga analisis data, selaku peneliti menggunakan cara yang telah dipaparkan menurut para ahli untuk mempermudah dalam menganalisis data, penganalisisan data menggunakan jenis data kualitatif dengan acuan dari Emzir (2012) langkah langkah dalam proses menganalisis data sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan juga dokumentasi dan juga membandingkannya lalu menelaah untuk memperoleh kebenaran dari setiap sumber yang dimintai data.

b. Reduksi Data

Selanjutnya yaitu reduksi data. Reduksi data menunjukkan pada proses pemilihan data, pemfokusan, penyederhanaan abstraksi, dan juga pentransformasian “data mentah” yang terjadi dari yang telah diamati. Pada penelitian ini reduksi data dilakukan setelah observasi dilakukan, Setelah dilakukan observasi dapat dipastikan bisa mendapatkan sebuah gambaran ataupun ilustrasi (Data Mentah) selanjutnya setelah mendapatkan data dapat di fokuskan dalam penyederhanaan data dengan memfokuskan data pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dicapai.

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang sudah difokuskan dan disusun dalam satuan data yang dihasilkan dalam proses pengumpulan data untuk dikategorisasi pada display data. Pada penelitian ini data yang sudah dikategorisasi adalah data yang termasuk dalam display data yakni adalah penyajian data berupa uraian singkat mengenai, grafik, tabel, dan yang lainnya.

d. Kesimpulan dan verifikasi

Langkah terakhir dari aktivitas analisis ini adalah kesimpulan dan verifikasi kesimpulan. Setelah data telah terkumpul juga telah didapatkan secara lengkap maka dilakukanlah penarikan kesimpulan dari data yang terkumpul untuk memudahkan dalam penguasaan data. Kesimpulan yang telah dibuat akan bersifat sementara dan dapat terjadi perubahan jika ditemukan bukti yang valid. Maka dari itu kesimpulan harus diverifikasi selama proses penelitian berjalan.

