

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada upaya memahami fenomena secara mendalam melalui penggambaran yang faktual dan sistematis terhadap realitas sosial yang diteliti. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menelusuri secara menyeluruh dinamika komunikasi verbal di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri, khususnya dalam kaitannya dengan pengaruh permainan Mobile Legends terhadap interaksi antarsantri.³⁶

Metode deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menafsirkan makna di balik perilaku komunikasi yang terjadi dalam konteks sosial tertentu. Dengan kata lain, metode ini tidak sekadar mengumpulkan data, tetapi juga berupaya memahami latar, situasi, serta alasan yang melatarbelakangi munculnya suatu fenomena komunikasi. Data yang dihasilkan dalam penelitian kualitatif bersifat naratif, sehingga lebih menekankan pada kedalaman makna dibandingkan pada aspek kuantitatif atau pengukuran angka.³⁷

Jenis Penelitian deskriptif digunakan karena tujuannya adalah menggambarkan secara utuh dan objektif karakteristik subjek penelitian, bukan untuk menguji hipotesis atau mencari hubungan sebab-akibat. Melalui metode ini, peneliti dapat memotret secara realistis bagaimana proses komunikasi verbal para santri berlangsung, baik dalam interaksi langsung di lingkungan pesantren maupun dalam konteks digital melalui permainan daring. Pendekatan ini juga membantu peneliti mengidentifikasi nilai-nilai sosial, norma, serta bentuk adaptasi bahasa yang terjadi di antara santri dalam menghadapi perkembangan teknologi digital.³⁸

³⁶ H. Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2019).

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2020).

Pendekatan kualitatif juga relevan digunakan karena penelitian ini berhubungan erat dengan pandangan, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian. Setiap santri memiliki pengalaman komunikasi yang unik, bergantung pada latar belakang, intensitas interaksi, serta cara mereka memaknai aktivitas bermain Mobile Legends. Oleh karena itu, pengumpulan data dilakukan dengan observasi mendalam, wawancara terbuka, dan dokumentasi agar peneliti dapat menangkap nuansa komunikasi secara komprehensif dan kontekstual.³⁹

Melalui metode ini, peneliti berusaha menjelaskan bagaimana munculnya motif, gaya, dan pola komunikasi verbal di kalangan santri yang terlibat dalam permainan daring, serta bagaimana fenomena tersebut berimplikasi terhadap relasi sosial mereka di lingkungan pesantren. Hasil analisis diharapkan dapat mengungkap makna yang lebih luas di balik praktik komunikasi sehari-hari, termasuk bagaimana unsur humor, sarkasme, atau bentuk ekspresi verbal lainnya muncul sebagai cerminan dari dinamika sosial dan budaya pesantren.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti merupakan instrumen utama (key instrument) yang memiliki peran sentral dalam seluruh proses penelitian, mulai dari perencanaan hingga analisis data. Peneliti tidak hanya berfungsi sebagai pengumpul data, tetapi juga sebagai pengamat, penafsir, dan penganalisis terhadap fenomena sosial yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, kehadiran peneliti dalam konteks penelitian ini menjadi faktor yang menentukan validitas dan kedalaman hasil penelitian.⁴⁰

Keterlibatan langsung peneliti juga berfungsi untuk membangun hubungan yang akrab dan saling percaya (rapport) dengan para subjek penelitian. Dalam lingkungan pesantren yang memiliki aturan, tata krama, serta nilai-nilai keagamaan yang kuat, kehadiran peneliti harus mampu menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku. Dengan demikian, santri dapat merasa nyaman dan terbuka dalam menyampaikan pengalaman maupun pandangan mereka terhadap aktivitas

³⁹ Endang Komara et al., *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Refika Aditama, 2023).

⁴⁰ Komara et al., *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*.

bermain Mobile Legends dan dampaknya terhadap gaya komunikasi sehari-hari.

Sebagai instrumen penelitian utama, peneliti harus memiliki kepekaan dalam membaca situasi dan perilaku subjek, serta mampu menafsirkan makna di balik tindakan verbal maupun nonverbal yang ditunjukkan para santri. Proses ini dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan interaksi langsung dengan informan yang dipilih berdasarkan relevansi dengan topik penelitian.

Agar proses pengumpulan data berjalan sistematis dan terarah, peneliti menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur yang telah disusun sebelumnya. Panduan ini berisi pokok-pokok pertanyaan terbuka yang fleksibel, memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih dalam sesuai dengan arah percakapan dan konteks yang muncul di lapangan. Selain wawancara, peneliti juga mencatat temuan lapangan, situasi lingkungan, serta ekspresi verbal dan nonverbal yang berkaitan dengan fenomena komunikasi santri.⁴¹

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul, yang terletak di Kota Kediri, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan akademis dan kontekstual, di mana pondok pesantren ini memiliki karakteristik sosial, budaya, serta sistem pendidikan yang khas dan relevan dengan fokus penelitian, yaitu komunikasi verbal santri dalam kaitannya dengan pengaruh permainan Mobile Legends.

Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul dikenal sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional (salafiyah) yang menekankan penguasaan ilmu agama, pembentukan akhlak, serta kedisiplinan hidup santri melalui sistem pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman klasik. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi digital dan semakin meluasnya penggunaan perangkat seluler di kalangan remaja, termasuk santri, pondok ini juga menghadapi dinamika baru dalam kehidupan sosial dan komunikasi antaranggota komunitasnya. Fenomena tersebut menjadikan pondok ini sebagai tempat yang ideal untuk

⁴¹ Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 vol. (CV Harfa Creative, 2023).

meneliti perubahan pola komunikasi verbal santri akibat pengaruh permainan daring.

Dalam proses penelitian, peneliti akan hadir secara langsung di lokasi untuk melakukan observasi terhadap aktivitas keseharian santri, baik dalam konteks formal seperti kegiatan belajar-mengajar, maupun dalam interaksi informal sehari-hari di asrama atau area pondok lainnya. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai bagaimana santri berkomunikasi, mengekspresikan ide, serta berinteraksi satu sama lain di tengah pengaruh budaya digital yang hadir melalui permainan Mobile Legends.⁴²

D. Sumber Data

sumber data menjadi unsur penting yang menentukan kedalaman dan keakuratan hasil analisis. Data yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Kedua jenis data ini saling melengkapi untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dampak permainan Mobile Legends terhadap komunikasi verbal santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri.

1. Data primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber pertama di lapangan, yaitu para informan yang terlibat dalam penelitian ini. Informasi dikumpulkan melalui proses wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi kegiatan di lingkungan pondok pesantren.

Dalam konteks penelitian ini, data primer diperoleh dari beberapa kelompok informan, antara lain:

- a. Santri yang aktif bermain Mobile Legends, untuk memahami bagaimana kebiasaan bermain mereka berpengaruh terhadap gaya dan pola komunikasi sehari-hari.

⁴² Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, 3rd ed. (Alfabeta, 2011).

- b. Santri yang tidak terlibat dalam permainan daring berjumlah 20 Santri agar dapat membandingkan perbedaan perilaku komunikasi di antara kedua kelompok tersebut.
- c. Pengurus pondok atau ustadz, sebagai pihak yang memahami norma, aturan, serta perubahan perilaku komunikasi santri dalam kehidupan pesantren.

Tabel 3.1. Profil Informan Penelitian

No	Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Kelas	Keterangan
1.	FI	24	Laki-laki	Mahasiswa	Pengurus pondok
2.	MA	22	Laki-laki	Mahasiswa	6 tahun bermain <i>mobile legends</i>
3.	MZ	22	Laki-laki	Mahasiswa	5 tahun bermain <i>mobile legends</i>
4.	MB	23	Laki-laki	Mahasiswa	3 tahun bermain <i>mobile legends</i>
5.	HF	24	Laki-laki	Mahasiswa	7 tahun bermain <i>mobile legends</i>

Wawancara dilakukan dengan pendekatan semi-terstruktur, di mana peneliti menggunakan panduan pertanyaan terbuka agar informan dapat memberikan keterangan secara bebas, mendalam, dan kontekstual. Semua hasil wawancara dicatat, direkam, serta didokumentasikan untuk kemudian dianalisis secara tematik. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi partisipatif, yaitu pengamatan langsung terhadap interaksi verbal antar santri, baik saat kegiatan belajar, beristirahat, maupun ketika bermain *Mobile Legends*. Data yang diperoleh dari observasi ini membantu memperkuat hasil wawancara, sehingga gambaran yang dihasilkan menjadi lebih utuh dan faktual.⁴³

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang digunakan untuk memperkuat dan memperdalam analisis terhadap data primer. Data ini tidak

⁴³ Rukminingsih et al., *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (2020), www.erhakautama.com.

diperoleh langsung dari informan, melainkan dari berbagai sumber tertulis dan dokumentasi yang relevan dengan topik penelitian.

Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi buku-buku akademik, artikel ilmiah, jurnal penelitian, laporan lembaga pendidikan, makalah, serta sumber-sumber daring yang kredibel. Seluruh bahan tersebut digunakan untuk memperluas landasan teori dan memberikan konteks terhadap temuan lapangan, khususnya terkait dengan komunikasi verbal, perilaku digital santri, dan dampak sosial dari permainan daring.

Selain itu, data sekunder juga mencakup dokumen internal pondok pesantren, seperti tata tertib, struktur organisasi, dan catatan kegiatan santri, yang membantu peneliti memahami sistem nilai dan pola interaksi sosial di dalam pondok. Dengan mengombinasikan data primer dan sekunder secara sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan analisis yang mendalam dan argumentatif mengenai bagaimana fenomena permainan Mobile Legends berpengaruh terhadap bentuk dan kualitas komunikasi verbal di lingkungan Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri.⁴⁴

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang untuk memperoleh informasi yang lengkap, objektif, dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti, yaitu dampak permainan Mobile Legends terhadap komunikasi verbal santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri. Dalam pendekatan kualitatif, proses pengumpulan data tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menekankan pada keterlibatan peneliti dalam memahami konteks sosial dan makna yang terkandung di balik setiap interaksi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁴⁵

⁴⁴ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*; Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*.

1. Observasi

Teknik Observasi Partisipan (*Participant Observation*) Dalam teknik ini, peneliti tidak hanya menonton dari jauh, tetapi terlibat dalam aktivitas atau berada di tengah-tengah subjek penelitian tanpa mengganggu situasi alami mereka. Subjek Utama Santri Aktif Pemain *Mobile Legends* Ini adalah kelompok paling penting untuk di observasi. Peneliti mengamati santri yang sering bermain *mobile legends* tersebut. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran faktual mengenai perilaku dan pola komunikasi para santri di lingkungan pondok pesantren. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai pengamat partisipatif, yang artinya peneliti hadir secara langsung di lapangan dan berinteraksi dengan subjek penelitian tanpa mengubah dinamika sosial yang terjadi.

Melalui observasi ini, peneliti mencatat berbagai situasi yang relevan, seperti cara santri berkomunikasi dalam kegiatan sehari-hari, bentuk interaksi yang muncul selama bermain *Mobile Legends*, serta perbedaan perilaku komunikasi antara santri yang bermain dan yang tidak bermain. Hasil observasi ini menjadi dasar penting untuk memahami konteks nyata dari perubahan komunikasi verbal yang terjadi di pondok pesantren, sekaligus untuk memverifikasi kebenaran data yang diperoleh dari wawancara.

2. Wawancara

Teknik wawancara Semi-Terstruktur (*Semi-Structured Interview*) Teknik ini digunakan Agar percakapan mengalir secara natural dan tidak kaku seperti interogasi. Mengingat santri di pesantren Salafiyah sangat menghargai kenyamanan berkomunikasi, metode ini membantu mereka lebih terbuka. digunakan untuk menggali informasi secara lebih mendalam dari para informan yang terlibat langsung dengan fenomena penelitian. wawancara yang berpedoman pada daftar pertanyaan pokok namun tetap memberikan ruang bagi informan untuk mengemukakan pendapat, pengalaman, dan pandangan pribadi secara bebas.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dari observasi dan wawancara untuk memperkuat dan memverifikasi hasil temuan penelitian. Data dokumentasi mencakup berbagai sumber tertulis, baik yang bersifat formal maupun informal, seperti buku, jurnal ilmiah, laporan kegiatan pondok, catatan pengurus, arsip internal pesantren, hingga referensi daring yang relevan dengan topik penelitian.

Selain dokumen tertulis, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, serta hasil transkrip wawancara sebagai bukti pendukung yang dapat memperjelas konteks temuan di lapangan. Melalui teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki dasar yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Ketiga metode pengumpulan data tersebut saling melengkapi untuk memberikan gambaran yang utuh tentang fenomena komunikasi verbal santri dalam konteks pengaruh permainan Mobile Legends. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara lebih mendalam, baik dari aspek perilaku yang tampak maupun dari makna yang tersembunyi di balik tindakan komunikasi para santri.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang merupakan pendekatan analisis data kualitatif yang bersifat dinamis, berulang, dan saling berkaitan antara satu tahapan dengan tahapan lainnya. Model ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena sosial yang kompleks dan kontekstual, seperti pola komunikasi verbal santri yang dipengaruhi oleh permainan Mobile Legends di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul Kota Kediri.

Miles dan Huberman menjelaskan bahwa analisis data kualitatif terdiri atas tiga komponen utama yang berlangsung secara interaktif, yaitu reduksi data, penyajian

data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses ini dilakukan secara simultan sejak data mulai dikumpulkan hingga penyusunan laporan akhir penelitian.⁴⁶

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang diperoleh di lapangan menjadi bentuk yang lebih terfokus dan bermakna. Pada tahap ini, peneliti menyeleksi informasi penting yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu perubahan komunikasi verbal santri akibat aktivitas bermain Mobile Legends.

Proses reduksi dilakukan dengan menelaah seluruh hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi, kemudian mengelompokkan data berdasarkan tema-tema tertentu seperti gaya komunikasi, perubahan kosa kata, intensitas interaksi, serta pengaruh sosial dalam lingkungan pesantren. Tujuan dari reduksi ini adalah untuk menyingkirkan data yang tidak relevan dan menajamkan aspek yang berkaitan langsung dengan tujuan penelitian, sehingga data yang tersisa benar-benar mencerminkan realitas yang ingin diungkap.

2. Penyajian data

Tahap berikutnya adalah penyajian data (*data display*), yaitu proses menyusun hasil reduksi dalam bentuk yang terorganisir dan mudah dipahami. Data disajikan dalam bentuk naratif deskriptif, tabel ringkasan, maupun kutipan langsung dari hasil wawancara yang dianggap representatif.

Melalui penyajian data ini, peneliti dapat melihat hubungan antar kategori, membandingkan temuan antar informan, serta menafsirkan makna yang muncul dari interaksi para santri. Penyajian data juga berfungsi sebagai dasar dalam tahap analisis berikutnya, karena dari penyusunan inilah peneliti dapat mulai menelusuri pola dan hubungan sebab-akibat yang relevan dengan fenomena komunikasi verbal yang diteliti.

⁴⁶ Subandi, *Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan* (n.d.).

3. Penarikan kesimpulan/verifikasi

Tahap akhir dari proses analisis adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan bersamaan dengan proses verifikasi atau pengecekan ulang keabsahan data. Pada tahap ini, peneliti menafsirkan makna dari data yang telah disusun untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menemukan pola hubungan antara permainan Mobile Legends dengan perubahan komunikasi verbal santri.

Kesimpulan tidak ditarik secara tiba-tiba, tetapi melalui proses berpikir reflektif yang berkelanjutan sepanjang penelitian berlangsung. Setiap temuan diverifikasi dengan cara membandingkannya dengan data lain, baik dari hasil wawancara tambahan, observasi ulang, maupun dokumen pendukung. Dengan cara ini, peneliti dapat memastikan bahwa hasil analisis memiliki tingkat keabsahan dan kredibilitas yang tinggi.⁴⁷

Selain tiga komponen utama analisis tersebut, penelitian ini juga dilakukan melalui tahapan penelitian yang sistematis, agar proses pengumpulan dan pengolahan data berlangsung secara terarah dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:⁴⁸

1. Menentukan masalah penelitian

Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah berdasarkan fenomena aktual yang terjadi, yaitu meningkatnya intensitas bermain Mobile Legends di kalangan santri serta dugaan pengaruhnya terhadap komunikasi verbal mereka di lingkungan pesantren.

2. Mengumpulkan bahan yang relevan

Peneliti mencari dan mempelajari literatur, teori, hasil penelitian terdahulu, serta sumber ilmiah lainnya yang relevan dengan tema komunikasi, permainan daring, dan budaya pesantren untuk memperkuat landasan teoretis penelitian.

⁴⁷ Subandi, *Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan*, 178.

⁴⁸ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*.

3. Menentukan strategi dan pengembangan instrumen

Peneliti merancang strategi pengumpulan data yang efektif dan memilih instrumen yang sesuai, seperti panduan wawancara semi-terstruktur, catatan observasi, serta lembar dokumentasi, agar data yang diperoleh akurat dan kontekstual.

4. Mengumpulkan data

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi pendukung. Semua proses dilakukan dengan menjaga etika penelitian, terutama dalam menjaga privasi informan dan menghormati nilai-nilai pesantren.

5. Menafsirkan data

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, untuk menemukan pola, makna, serta hubungan antara aktivitas bermain Mobile Legends dan perubahan dalam komunikasi verbal santri.

6. Melaporkan hasil penelitian

Tahap akhir berupa penyusunan laporan yang berisi deskripsi lengkap dari hasil penelitian, interpretasi makna, serta kesimpulan yang logis dan mudah dipahami. Laporan ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks pesantren dan budaya digital.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Keabsahan data merupakan aspek yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan validitas dan kredibilitas temuan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data, yaitu dengan melakukan perpanjangan pengamatan dan triangulasi sumber. Langkah-langkah ini bertujuan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan realitas di lapangan, bukan hasil persepsi sepihak peneliti semata.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

1. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dilakukan untuk memperkuat keakuratan dan kedalaman data yang telah diperoleh selama proses penelitian. Dalam konteks penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan ulang terhadap aktivitas para santri di Pondok Pesantren Salafiyah Bandar Kidul, khususnya dalam interaksi mereka saat bermain Mobile Legends dan dalam kehidupan komunikasi sehari-hari di pesantren.

Melalui perpanjangan pengamatan, peneliti dapat:

- a. Mengecek kembali data yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk memastikan konsistensi informasi;
- b. Memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang pola komunikasi verbal santri, baik sebelum maupun sesudah mereka terlibat dalam permainan Mobile Legends;
- c. Menjalin hubungan yang lebih akrab dengan subjek penelitian agar mereka lebih terbuka dan jujur dalam memberikan informasi.

Proses pengamatan tambahan ini dilakukan secara bertahap dan berulang, hingga peneliti merasa bahwa data yang dikumpulkan sudah mencapai titik jenuh (saturation), yaitu ketika tidak ada lagi informasi baru yang muncul. Dengan demikian, keandalan data dapat terjamin karena peneliti telah memahami konteks sosial dan perilaku komunikasi para santri secara menyeluruh.

2. Triangulasi sumber

Selain memperpanjang waktu pengamatan, peneliti juga menggunakan teknik triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber, waktu, dan metode yang berbeda. Menurut Patton, triangulasi sumber berfungsi untuk memastikan bahwa suatu informasi tidak berdiri sendiri, melainkan didukung oleh berbagai sudut pandang dan bukti yang relevan.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari beberapa pihak, seperti:⁵⁰

- a. Santri yang aktif bermain Mobile Legends;
- b. Santri lain yang menjadi rekan komunikasi mereka;
- c. Pengasuh atau ustaz yang mengetahui perilaku santri;
- d. Dokumentasi kegiatan pesantren atau catatan observasi harian.

Selanjutnya, hasil dari berbagai sumber tersebut dibandingkan dan dikategorikan berdasarkan kesamaan atau perbedaan pandangan. Jika ditemukan perbedaan pendapat, peneliti melakukan klarifikasi tambahan agar interpretasi data menjadi lebih objektif. Dengan demikian, hasil analisis tidak hanya menggambarkan satu perspektif, tetapi merupakan representasi dari berbagai pandangan yang saling melengkapi.

Triangulasi sumber juga memperkuat validitas internal penelitian, karena setiap data yang diinterpretasikan telah melalui proses verifikasi silang. Data yang diperoleh dari wawancara, misalnya, akan dikonfirmasi kembali melalui observasi lapangan dan dokumentasi tertulis. Dengan cara ini, hasil penelitian menjadi lebih kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁵¹

⁵⁰ Prasetya and others, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari."

⁵¹ Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*.