

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan

Menurut Priyono (2008, hlm. 21-22), pendekatan dikembangkan didalam lingkup ilmu sosial sehingga didalam sosiologi dan antropologi dan ilmu sosial lainnya dikenal pendekatan yang sama, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang dikaji yaitu “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini”. Penelitian kuantitatif ini merupakan prosedur penelitian yang memiliki hasil akhir berupa data deskripsi baik lisan, tulisan, dan perilaku yang diamati dari subjek yang diteliti.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR). Menurut Sunanto (dalam Anisa, 2020, hlm. 26), eksperimen *Single Subject Research* yaitu desain yang didalamnya berisi eksperimen untuk evaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu dengan kasus yang tunggal.

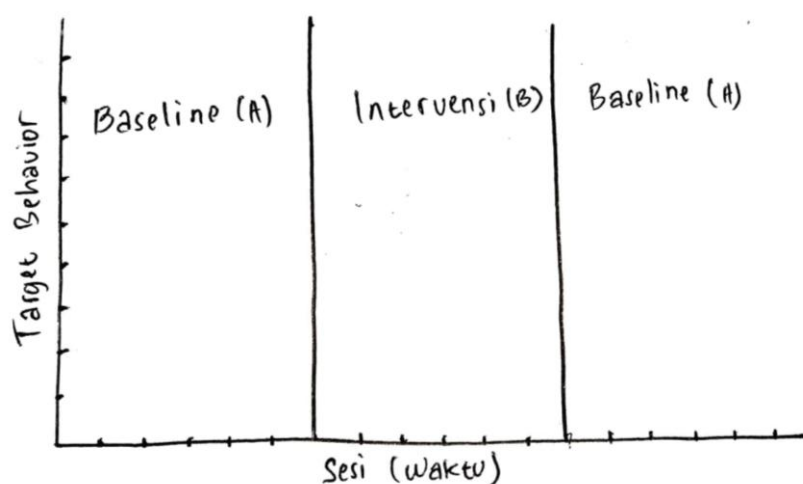
Peneliti menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* karena metode ini adalah sebuah metode penelitian untuk evaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu dengan kasus yang tunggal. Selain itu alasan menggunakan metode penelitian ini karena subjek yang diteliti sangat terbatas.

Fokus penelitian ini adalah penggunaan ragam permainan untuk mengurangi kecanduan bermain gadget anak. Melalui ragam permainan diharapkan dapat mengalihkan kebiasaan anak dari yang asalnya sering bermain gadget menjadi bermain permainan konvensional. Permainan ini dapat merangsang perkembangan fisik motorik, juga sosial emosional ketika dimainkan secara bersama-sama dengan teman sebayanya.

3.1.3 Desain Penelitian

Menurut Creswell (dalam Herdis, 2020, hlm. 42) rancangan penelitian merupakan rencana dan prosedur penelitian meliputi asumsi, metode dalam pengumpulan dan analisis data. Dengan demikian, desain penelitian merupakan pedoman atau teknik/tata cara dalam melaksanakan sebuah penelitian yang digunakan untuk panduan membangun strategi atau langkah yang menciptakan model penelitian.

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak usia dini dengan desain A1-B-A2.



Gambar 3.1. Desain A1-B-A2

Keterangan:

- A1 : Kondisi awal perilaku kecanduan bermain gadget anak. Peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan secara berkelanjutan tanpa memberikan *treatment* apapun.
- B : Tahap intervensi atau pemberian perlakuan. Pada tahap ini anak diberikan *treatment* melalui penggunaan ragam permainan untuk mengurangi kecanduan bermain gadget pada anak.
- A2 : Kondisi perilaku kecanduan bermain gadget anak setelah diberikan *treatment*. Hasil presentase yang diperoleh dijadikan tolak ukur untuk dievaluasi berdasarkan *treatment* yang diberikan.

Ai Siti Zaenab, 2023

PENGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pedoman penilaian untuk menghitung jumlah skor yang dapat menghasilkan persentase penilaian, sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang didapat

R : Skor yang didapat anak

SM : Skor maksimal

3.2 Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada seorang anak laki-laki yang berinisial R berusia 6 tahun dengan lokasi tempat tinggal di kampung Cigeureung Kelurahan Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, anak tersebut cenderung lebih sering bermain gadget dibandingkan dengan bermain permainan yang lain.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan merupakan semua orang atau individu yang ikut serta atau berpartisipasi dalam suatu kegiatan tertentu. Partisipan dalam penelitian ini yaitu orang tua subjek, dan teman-teman subjek.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berupa sumber data dalam penelitian “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini” yaitu seorang anak laki-laki berinisial R berusia 6 tahun yang bertempat tinggal di kampung Cigeureung Kelurahan Nagarasari Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel

Menurut Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 38) secara teoritis variabel dapat diartikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang memiliki variasi antara orang yang satu dengan orang lainnya atau juga antara objek yang satu dengan objek lainnya. Variabel pada penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Variabel terikat (target behavior) yaitu kecanduan bermain gadget.
- 2) Variabel bebas (intervensi) yaitu ragam permainan.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Menurut Cresswell (dalam Anisa, 2020, hlm. 30) definisi operasional variabel adalah cara untuk mendefinisikan dan mengukur variabel penelitian dengan lebih spesifik.

- 1) Definisi operasional kecanduan bermain gadget

Menurut Kwan (dalam Rahayu, 2021, hlm. 206), memaparkan bahwa kecanduan gadget adalah perilaku yang *maladaptive* yang mempunyai ciri menggunakan gadget melewati batas wajar, sulit untuk kontrol diri sendiri, dan berakibat pada aktivitas sehari-hari menjadi terganggu.

- 2) Definisi operasional ragam permainan

Ragam permainan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu jenis permainan konvensional, adapun ragam permainan yang digunakan berjumlah tiga permainan yaitu permainan ular tangga jumbo, boneka dan bola. Permainan ular tangga ini terbuat dari bahan banner yang berukuran dua kali dua meter dilengkapi dengan boneka dadu sebesar bola yang terbuat dari bahan kain yang lembut dan aman digunakan untuk anak usia dini, dalam setiap kotak yang ada dipertandingan ini terdapat perintah atau pertanyaan yang harus dijawab maupun dilaksanakan oleh anak, agar anak dapat melanjutkan langkahnya ke kotak selanjutnya. Permainan boneka yang digunakan ini adalah sebuah boneka yang dimainkan dengan cara bermain pura-pura/bermain peran. Permainan bola yang

terbuat dari bahan karet, berukuran sedang, dan dimainkan dengan cara ditendang.

3.5 Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Jenis Data

Ada dua jenis data pada umumnya yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Adapun jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur dan juga dihitung secara langsung, yang mana data tersebut berupa penjelasan ataupun informasi yang dinyatakan kedalam bentuk angka. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data yang berkenaan dengan perilaku kecanduan bermain gadget anak sebelum dilakukan *treatment* melalui ragam permainan, data yang berkenaan dengan perilaku kecanduan bermain gadget anak saat dilakukan *treatment* melalui ragam permainan, dan data yang berkenaan dengan perilaku kecanduan bermain gadget anak sesudah dilakukan *treatment* melalui ragam permainan.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (dalam Herdis, 2017, hlm. 55) teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang strategis dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data dari lapangan. Apabila peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi kriteria atau standar data yang telah ditetapkan”.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1) Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai macam proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Lembar observasi dalam penelitian ini memuat hal-hal dari hasil pengamatan kemudian dicatat saat melakukan kegiatan observasi.

2) Studi Dokumentasi

Menurut Sugiyono (dalam Herdis, 2017, hlm. 56) studi dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk dapat memperoleh data informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumentasi, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3.5.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena yang terjadi baik fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati (dalam Sugiyono, 2011, hlm. 102). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terlampir dalam lampiran 2.2 halaman 92.

3.5.4 Sumber Data

Menurut Hardani (2020, hlm. 401), dalam penelitian kuantitatif data dapat dikumpulkan dari sumber primer ataupun sekunder. Adapun sumber data pada penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Data primer (data yang telah dikumpulkan secara langsung, misalnya melalui kegiatan eksperimen atau survei. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu informasi dari subjek yang akan diteliti).
- 2) Data sekunder (data yang tersedia sebelumnya yang dikumpulkan dari sumber-sumber tidak langsung, misalnya dari sumber-sumber tertulis milik pemerintah atau perpustakaan. Sumber data sekunder yang dipakai yaitu sumber tertulis seperti buku, dan artikel ilmiah mengenai kecanduan bermain gadget pada anak usia dini dan ragam permainan).

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Persiapan Penelitian

- 1) Menentukan subjek dan lokasi penelitian.
- 2) Melakukan studi pendahuluan untuk mencari masalah yang akan diteliti.
- 3) Mengungkap perilaku kecanduan bermain gadget anak sebelum diberikan *treatment* melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi.
- 4) Perizinan. Meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua subjek, dengan adanya perizinan tersebut peneliti secara resmi sudah diperkenankan untuk melakukan penelitian tersebut.

Ai Siti Zaenab, 2023

PENGGUNAAN RAGAM PERMAINAN UNTUK MENGURANGI KECANDUAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5) Waktu. Waktu yang dimaksud ialah waktu yang diperlukan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut, dari mulai persiapan dan pelaksanaan penelitian.
- 6) Mencari referensi untuk menentukan permainan yang akan digunakan sebagai upaya untuk mengatasi masalah penelitian.
- 7) Menyiapkan ragam permainan. Ragam permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga jumbo, boneka dan bola.
- 8) Melakukan penelitian.

3.6.2 Pelaksanaan Penelitian

Pada saat pelaksanaan penelitian metode eksperimen SSR dengan desain A1-B-A2. Pelaksanaan penelitian akan sebagai berikut (dalam Yuwono, 2015, hlm. 73).

- 1) Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- 2) Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline-1* (A1) secara terus menerus sekurang-kurangnya tiga atau lima atau sampai trend dan level data menjadi stabil.
- 3) Memberikan intervensi dengan mengikuti skenario penelitian yang terlampir dalam lampiran 3.1 sampai 3.3 halaman 103 sampai 112 (setelah trend data *baseline-1* stabil).
- 4) Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
- 5) Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase *baseline-2* (A2).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan menguraikannya kembali, sebagai berikut.

- 1) Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
- 2) Menentukan waktu dan jadwal

Peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua subjek untuk melakukan penelitian dengan memberikan *treatment* kepada anak setiap tiga kali dalam satu minggu pada saat waktu luang anak.

- 3) Tahap *baseline-1* (A1) yaitu melakukan pengukuran dan pengumpulan data pada tahap *baseline-1* (A1) secara berkelanjutan sebanyak tiga sesi melalui observasi tanpa diberikan *treatment*. Tujuannya untuk mengetahui perilaku kecanduan bermain gadget anak sebelum diberikan *treatment*.
- 4) Tahap intervensi (B) yaitu tahap pemberian *treatment* sambil melakukan pengukuran dan pengumpulan data pada tahap intervensi (B). Tahap intervensi (B) dilaksanakan sampai data stabil atau sampai tercapainya perubahan perilaku yang signifikan dan stabil sehingga dapat diperoleh grafik trend turun sekurang-kurangnya satu tingkat dari tahap *baseline-1* (A1). Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui kegiatan bermain dengan ragam permainan sebanyak tiga permainan (permainan ular tangga; bermain boneka; dan bermain bola) untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain gadget.
- 5) Tahap *baseline-2* (A2) yaitu tahapan yang dilakukan setelah tahap intervensi (B) stabil, kemudian mengulang kembali tahap *baseline-2* (A2) sambil dilakukan pengukuran dan pengumpulan data, dan dilakukan sebanyak tiga sesi, untuk mengetahui dan mendeskripsikan adanya perubahan dari pemberian *treatment* dengan membandingkan hasil *baseline-1* (A1) dan *baseline-2* (A2).

3.7 Analisis Data

3.7.1 Analisis Data Dalam Kondisi

- 1) Panjang kondisi. Panjang kondisi dilihat dari jumlah banyaknya data poin atau skor pada setiap kondisi (dalam Yuwono, 2015, hlm. 97–98). Seberapa banyak data poin yang harus ada pada setiap kondisi bergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan.
- 2) Kecenderungan arah. Kecenderungan arah grafik dapat dilihat dari sisi ke sisi yang menunjukkan perubahan yang digambarkan dalam bentuk garis lurus yang melewati semua data. Kecenderungan arah dapat dibuat dengan dua metode yaitu metode *freehand* dan *split middle*.
- 3) Kecenderungan stabilitas. Kecenderungan stabilitas suatu kondisi menunjukkan tingkat homogenitas data. Tingkat kestabilan dapat ditentukan melalui cara menghitung banyaknya data poin dalam rentang 50% diatas dan dibawah mean

lalu membagi banyaknya data poin kemudian dikalikan 100%. Data yang stabil yaitu data yang berada dalam rentang 50% diatas dan dibawah mean.

- 4) Jejak data (*data path*). Jejak data merupakan perubahan dari satu data ke data lainnya, memiliki tiga kemungkinan yaitu meningkat, mendatar, dan menurun sebagai perubahan hasil data berikutnya.
- 5) Rentang (*range*). Rentang adalah jarak atau selisih antara nilai terendah dan tertinggi dalam setiap tahap.
- 6) Perubahan level (*level change*). Tingkat perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data, dapat dilihat dari selisih data pertama dan terakhir dalam setiap tahap untuk mengetahui besarnya perubahan data pada suatu kondisi (*baseline* dan intervensi).

3.7.2 Analisis data antar kondisi

Menurut Yuwono (2015, hlm. 103), untuk memulai menganalisis perubahan antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang dianalisis.

Komponen analisis visual untuk antar kondisi, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Jumlah variabel yang diubah. Variabel yang diubah merupakan sasaran yang akan diubah dari subjek (*target behavior*). Dalam analisis antar kondisi baiknya *target behavior* fokus pada satu perilaku yang ditekankan pada pengaruh intervensi.
- 2) Perubahan kecenderungan dan efeknya. Perubahan kecenderungan arah antara grafik pada kondisi *baseline-1* (A1) dan intervensi menunjukkan adanya perubahan perilaku subjek sesudah diberikan intervensi.
- 3) Perubahan stabilitas. Perubahan stabilitas merupakan hasil dari penelitian dengan membuktikan adanya kestabilan perubahan dari semua data. Data dapat dikatakan stabil apabila dapat memperlihatkan arah (meningkat; mendatar; dan menurun) secara konsisten.
- 4) Perubahan level. Perubahan level menunjukkan seberapa besar data yang mengalami perubahan. Adanya perubahan data pada kondisi *baseline-1* (A1) dan kondisi intervensi.

5) Data overlap. Adanya data yang sama antar dua kondisi atau tidak adanya perubahan pada kondisi *baseline-1* (A1) dan intervensi.

Data hasil penelitian pada penelitian ini selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis visual grafik, yakni dengan cara memplotkan data-data yang telah dipresentasikan kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A1-B-A2). Grafik dalam penelitian ini dipergunakan untuk menunjukkan perubahan pada setiap kondisi dalam jangka waktu tertentu.

3.8 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas maka dapat diajukan hipotesis penelitian dari penelitian ini, yaitu “Terdapatnya penurunan *baseline* kecanduan bermain gadget anak setelah dilakukan *treatment* melalui ragam permainan”.

