

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode atau pendekatan kualitatif. Creswell & Poth (2018) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan metode yang digunakan untuk hal-hal yang bersifat ilmiah (sebagai lawannya penelitian eksperimen), yang dimana peran instrumen kuncinya adalah peneliti, lalu untuk teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis datanya bersifat induktif, dan untuk hasil penelitian kualitatif ini lebih memfokuskan pada makna daripada generalisasi. Pendekatan kualitatif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dengan data atau narasi yang diambil dari sebuah kegiatan wawancara dan pengamatan lebih dalam lagi (Sobry & Hadisaputra, 2020). Hal ini sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan suatu fenomena utama yaitu fenomena *phubbing* pada anak usia dini.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan yaitu studi kasus yang bertujuan untuk menspesifikasikan kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan (Creswell & Poth, 2018). Hal tersebut selaras dengan tujuan penelitian ini yang bermaksud untuk mengkaji suatu kasus fenomena *phubbing* pada anak usia dini.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yaitu orang tua yang sudah menikah dan mempunyai anak usia dini yang berumur 3-6 tahun yang sudah mahir mengoperasikan *gadget*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sumedang. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik ini digunakan untuk memilih subjek secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti. Terdapat tiga partisipan yang dipilih berdasarkan kriteria:

1. Orang tua yang memiliki anak
2. Orang tua yang berada pada kalangan ekonomi menengah ke atas

3. Anak yang berusia 3-6 tahun
4. Anak yang sudah mahir dalam mengoperasikan *gadget* dengan durasi lebih dari satu jam

3.3 Definisi Konseptual Variabel

3.3.1 Fenomena *Phubbing*

Phubbing gabungan dari kata *phone* dan *snubbing* yang diartikan sebagai tindakan menyakiti seseorang dalam konteks interaksi sosial. Dalam interaksi sosial, *phubber* dapat diartikan sebagai orang yang melakukan *phubbing*. Sedangkan *phubbee* adalah orang yang menerima perilaku *phubbing*. Kedua istilah tersebut sudah melekat di kehidupan masyarakat sekarang. Fenomena *phubbing* tidak bisa dianggap remeh, jika dibiarkan akan menyebabkan renggangnya hubungan sosial.

Akibat dari perilaku *phubbing* ini sangat berpengaruh pada generasi muda dan tidak bisa dianggap remeh. Perilaku kecanduan pada *gadget* akan berdampak buruk pada psikis dan kualitas relasi anak nanti kedepannya. Tingkat interaksi dalam lingkungan keluarga dan masyarakat pun akan menurun kualitasnya. *Phubbing* memiliki beberapa aspek, diantaranya yaitu gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dan obsesi terhadap *gadget* (*gadget obsession*).

3.3.2 Perilaku Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini

Kemajuan teknologi membawa berbagai manfaat positif bagi anak-anak. Namun, dalam beberapa kondisi, perkembangan ini justru dapat menimbulkan efek negatif. Salah satu dampak negatif tersebut adalah timbulnya kecanduan dan ketergantungan terhadap *gadget*. Ketergantungan ini membuat anak semakin sulit melepaskan diri dari penggunaan *gadget*, yang akhirnya menyebabkan pemakaian secara berlebihan. Waktu penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak pada perkembangan otak anak. Hal ini karena paparan berlebihan terhadap hormon dopamin mengganggu perkembangan fungsi prefrontal korteks, yang berperan dalam pengaturan emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, serta nilai-nilai moral lainnya.

3.4 Instrumen Penelitian dan Uji Validitas

3.4.1 Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi secara langsung dari informan terkait dengan topik penelitian dan dokumentasi sebagai pelengkap. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur, mengolah, menganalisa dan menyajikan data untuk menguji suatu hipotesa (Sappaile, 2007). Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen kunci penelitian adalah peneliti itu sendiri. Artinya peneliti sebagai instrumen utama berperan sebagai orang yang berfokus dari awal pengambilan data sampai menarik kesimpulan dari data-data yang telah didapatkan. Adapun instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Instrumen Penelitian

No.	Instrumen Penelitian	Sumber Data	Data yang dihasilkan
1.	Observasi	Orang tua dan anak usia dini	Anak yang berusia 3-6 tahun yang sudah mahir dalam mengoperasikan <i>gadget</i> dengan durasi yang lama.
2.	Wawancara	Orang tua	Informasi <i>phubbing</i> perilaku dari kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia 3-6 tahun.
3.	Dokumentasi	Dokumen	Data penunjang dalam penelitian <i>phubbing</i> perilaku dari kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia 3-6 tahun.

3.3.1 Instrumen Observasi

Peneliti melakukan survei langsung ke lokasi penelitian di Sekolah Alam SKLC. Selanjutnya, merumuskan beberapa indikator yang dibuat berdasarkan teori *phubbing* (Karadağ et al., 2015). Teori *phubbing* yang dimaksud, yaitu terdapat dua aspek, yaitu gangguan komunikasi (*communication disturbance*) dan obsesi terhadap *gadget* (*gadget obsession*). Dalam hal ini, gangguan komunikasi (*communication disturbance*) yang terjadi adalah yang disebabkan adanya *gadget* sebagai faktor yang mengganggu proses komunikasi *face-to-face* di lingkungan. Sedangkan, aspek obsesi terhadap *gadget* (*gadget obsession*) adalah dorongan yang tinggi dalam kebutuhan menggunakan *gadget* merupakan proses terjadinya obsesi terhadap *gadget* yang dimana dilakukan ketika *face-to-face* dengan seseorang. Adapun instrumen observasi dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Instrumen Observasi

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM
Phubbing Perilaku Kecanduan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 3-6 Tahun	Gangguan komunikasi (Gangguan komunikasi yang terjadi adalah yang disebabkan adanya <i>gadget</i> sebagai faktor yang mengganggu proses komunikasi <i>face-to-face</i> di lingkungan)	Ketergantungan terhadap <i>gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> Anak kurang tertarik pada kegiatan lain, seperti olahraga atau hobi.
		Berbicara seadanya ketika <i>face-to-face</i> dengan seseorang	<ul style="list-style-type: none"> Anak hanya memberikan jawaban singkat karena perhatiannya hanya terfokus pada <i>gadget</i>.
		Bermain <i>game</i> ketika sedang berkomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> Ketika berbicara dengan seseorang, anak lebih banyak melihat <i>gadget</i> daripada menatap lawan bicara.
		Menonton video ketika sedang berkomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> Anak fokus menonton video Ketika sedang berinteraksi dengan seseorang

	<p>Obsesi terhadap <i>gadget</i> (Dorongan yang tinggi dalam kebutuhan menggunakan <i>gadget</i> merupakan proses terjadinya obsesi terhadap <i>gadget</i> yang dimana dilakukan ketika <i>face-to-face</i> dengan seseorang)</p>	<p>Durasi bermain <i>gadget</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam setiap hari. • Anak menggunakan <i>gadget</i> hampir sepanjang waktu, bahkan saat waktu makan atau belajar. • Anak sulit berhenti menggunakan <i>gadget</i> meskipun diminta oleh orang tua. • Anak sering menggunakan <i>gadget</i> sebelum tidur, bahkan hingga larut malam.
		<p>Cemas ketika jauh dari <i>gadget</i> (Ketergantungan emosional)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak merasa sedih atau gelisah jika tidak diperbolehkan menggunakan <i>gadget</i>. • Anak menjadi marah atau frustrasi Ketika gawainya diambil atau tidak tersedia. • <i>Gadget</i> menjadi benda yang paling dicari oleh anak setelah bangun tidur.
		<p>Perilaku kurang bersosialisasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak lebih memilih bermain

			dengan <i>gadget</i> daripada bermain dengan teman secara langsung.
--	--	--	---

3.3.2 Instrumen Wawancara

Tabel 3. 3
Instrumen Wawancara

No.	Aspek yang ditanyakan	Butir Pertanyaan
1.	Gambaran orang tua (Identitas)	a. Siapa nama Ibu/Bapak? b. Berapa usia Ibu/Bapak? c. Bagaimana pendidikan Ibu/Bapak? d. Apa pekerjaan Ibu/Bapak?
2.	Informasi mengenai <i>phubbing</i> perilaku kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia 3-6 tahun	a. Apakah Ibu/Bapak dapat menjelaskan apa itu perilaku kecanduan <i>gadget</i> ? b. Apakah Ibu/Bapak mengetahui apa itu <i>phubbing</i> ? Jika benar mengetahui, tolong jelaskan! c. Bagaimana Ibu/Bapak mengamati anak ketika menggunakan <i>gadget</i> ? d. Berapa lama durasi yang Ibu/Bapak ketahui ketika anak sedang bermain <i>gadget</i> ? e. <i>Platform</i> apa saja yang digunakan oleh anak Ibu/Bapak? f. Dapatkah Ibu/Bapak jelaskan perilaku anak ketika terlalu lama menggunakan <i>gadget</i> ? g. Dapatkah Ibu/Bapak jelaskan penyebab anak sering bermain <i>gadget</i> ? h. Bagaimana perasaan Ibu/Bapak ketika anak terlalu fokus kepada <i>gadget</i> ? Apakah ada perasaan diabaikan atau tidak? i. Bagaimana peran Ibu/Bapak selaku orang tua dalam mengatasi anak yang mengalami perilaku kecanduan <i>gadget</i> dan <i>phubbing</i> ?

3.3.3 Instrumen Dokumentasi

Selain observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi sebagai bukti bahwa telah melakukan penelitian langsung ke lapangan dan juga sebagai bukti untuk laporan. Berikut adalah instrumen dokumentasi yang digunakan:

Tabel 3. 4
Instrumen Dokumentasi

No.	Aspek	Item
1.	Merekam suara	Peneliti merekam setiap proses wawancara berlangsung berupa percakapan antara peneliti dan orang tua dari awal hingga selesai.
2.	Mengambil foto	Peneliti bekerja sama dengan partisipan untuk mengambil foto anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> .

3.4.2 Uji Validitas Isi (*Content Validity*)

Uji validitas merupakan pengujian untuk menilai kelayakan. Sebuah instrumen penelitian yang dinyatakan valid berarti instrumen tersebut mampu mengukur variabel yang seharusnya diukur (Puspitasari & Febrinita, 2021). Validitas isi (*content*) merupakan pengujian kelayakan instrumen penelitian oleh para ahli. Oleh karena itu, validator dalam penelitian ini adalah Ibu Mirawati, M.Pd., yang merupakan ahli dalam menguji kelayakan instrumen dalam penelitian ini.

Setelah mendapatkan penelitian oleh para ahli, analisis akan dilakukan dengan metode uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

3.5 Prosedur Analisis Data

Setelah kegiatan di lapangan selesai. Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis yang nantinya akan dijadikan sebagai karya tulis ilmiah (skripsi). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis tematik. Menurut Heriyanto (2018) mengungkapkan tahapan rinci dalam melakukan analisis data dengan metode analisis tematik berdasarkan teori, dengan tahapan:

- 3.4.1 Familiarisasi dengan Data. Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena yang dialami subjek riset, seluruh rekaman hasil wawancara mendalam dengan subjek riset ditranskripsikan kedalam bahasa tulisan.
- 3.4.2 Kode Awal. Kode awal merujuk pada label atau tanda yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan elemen-elemen penting dalam data. Kode ini biasanya berupa kata, frasa, atau kalimat singkat yang mencerminkan konsep-konsep atau tema-tema yang mungkin ada dalam data.
- 3.4.3 Pencarian Tema. Pada tahap ini, peneliti mulai mengidentifikasi tema-tema atau pola-pola yang muncul dari kumpulan kode yang telah dibuat. Tema dapat dipahami sebagai kelompok kode yang bersama-sama menggambarkan ide atau konsep yang lebih luas. Peneliti akan mencari kesamaan, perbedaan, dan hubungan antar kode, serta mulai mengelompokkan kode-kode yang relevan ke dalam tema-tema yang lebih besar.
- 3.4.4 Peninjauan Tema. Setelah tema-tema awal diidentifikasi, peneliti perlu meninjau kembali tema-tema tersebut untuk memastikan keabsahan dan relevansinya dengan data serta pertanyaan penelitian. Proses peninjauan ini mencakup evaluasi lebih mendalam terhadap setiap tema untuk memastikan bahwa tema tersebut didukung dengan baik oleh data yang ada dan secara akurat menggambarkan fenomena yang sedang diteliti.
- 3.4.5 Definisi dan Penamaan Tema. Definisi ini perlu menjelaskan inti dari setiap tema, apa yang mereka wakili, serta bagaimana kaitannya dengan keseluruhan data dan penelitian.
- 3.4.6 Penyusunan Laporan. Langkah terakhir dalam analisis tematik adalah menyusun laporan yang menyajikan hasil analisis secara jelas, sistematis, dan komprehensif. Laporan ini umumnya mencakup deskripsi tema-tema yang telah diidentifikasi, contoh-contoh data yang mendukung masing-masing tema, serta interpretasi peneliti mengenai makna dan implikasi temuan tersebut dalam konteks penelitian.

3.6 Triangulasi

Adapun pada penelitian ini menggunakan strategi triangulasi untuk keabsahan data. Tujuan utama dari triangulasi adalah memastikan akurasi penelitian dengan merujuk pada berbagai sumber informasi, individu, atau proses. Penelitian ini menerapkan triangulasi pada data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi yang berbeda, termasuk orang tua dan anak di Sekolah Alam SKLC Kabupaten Sumedang. Pendekatan ini membantu penulis dalam mengembangkan data penelitian menjadi laporan yang akurat dan kredibel.

3.7 Isu Etik

Partisipan atau subjek dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia yang kurang dari 6 tahun dan anaknya sudah dapat mengoperasikan *gadget*, berlokasi di Kabupaten Sumedang. Oleh karena itu, peneliti memperhatikan aturan dan norma yang berlaku di lingkungan partisipan. Dan memperhatikan juga etika penelitian yang benar agar tidak terjadi hal-hal yang merugikan baik itu untuk peneliti atau partisipan.

Sebelum melakukan wawancara, hal yang perlu dilakukan adalah meminta izin terlebih dahulu kepada partisipan atau subjek penelitian. Serta menjelaskan maksud dan tujuan dalam penelitian ini kepada pihak-pihak yang bersangkutan. Sehingga partisipan tidak merasa terganggu atau merasa terpaksa dalam berpartisipasi untuk penelitian ini. Setelah mendapatkan izin, peneliti harus melindungi identitas partisipan dengan menyensor wajah partisipan pada hasil dokumentasi serta menggunakan inisial atau nama samaran untuk menjaga identitas partisipan. Kemudian, setelah data partisipan didapatkan. Data tersebut harus digunakan dengan benar dan jujur sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan, artinya tidak ada penambahan atau pengurangan apapun.