

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif menjadi sebuah pendekatan dan metode yang dipilih oleh peneliti untuk menganalisis hasil dari penelitian ini. Menurut (Creswell, 2018) menyatakan bahwa Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial secara mendalam melalui interpretasi konteks, pengalaman, dan perspektif individu yang terlibat dalam fenomena tersebut. Jenis penelitian ini menekankan makna, konstruksi sosial, dan sifat rumit dari fenomena yang diteliti. Fenomenologi yaitu pendekatan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh wawasan mendalam tentang fenomena yang diteliti untuk memahami pengalaman subjek dengan cara merasakan suatu fenomena.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2013), metode deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena atau masalah yang diteliti secara mendalam, dengan hasil deskriptif yang berbentuk kata-kata tertulis, atau gambar. Studi ini akan menguraikan bagaimana dampak penggunaan gadget mempengaruhi interaksi sosial anak usia dini dalam keluarga milenial tersebut, terutama ketika membahas pertanyaan tentang “bagaimana”. Menyelidiki dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, khususnya mengenai interaksi sosial mereka, serta mengeksplorasi strategi bagi orang tua milenial untuk meminimalkan penggunaan *gadget* bagi anak-anak mereka, ini alasan peneliti memilih metode kualitatif deskriptif sebagai penelitian.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan waktu 5 minggu untuk 5 keluarga milenial, dan lokasi penelitian ini di daerah Kota Depok. Partisipan penelitian ini adalah 5 keluarga milenial yang memiliki anak usia 4-6 tahun yang sudah menggunakan

gadget. Penelitian ini difokuskan pada dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan keterampilan sosial, khususnya interaksi sosial anak usia dini dalam konteks keluarga milenial. Latar belakang pendidikan orang tua menjadi kriteria utama dalam memilih partisipan dalam penelitian ini.

Alasan saya memilih partisipan Orang tua milenial memiliki karakteristik yang disebut dengan melek teknologi karena orang tua tersebut lahir dan tumbuh besar di era teknologi digital yang dimana teknologi tersebut di manfaatkan untuk mendukung pendidikan anak, maka dari itu orang tua milenial dalam mendidik anak memiliki keterbukaan terhadap teknologi seperti anak dibolehkan menggunakan *gadget* untuk melihat aplikasi game yang edukatif dan konten yang edukatif dalam pembelajaran, serta orang tua memiliki pengawasan langsung dan membuat batasan dalam penggunaan *gadget* melalui aplikasi family link dengan kriteria tersebut menurut Leuwol, dkk. (2023), untuk mengetahui bagaimana persepsi dan pandangan yang dimiliki oleh orang tua dengan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda-beda. Mengingat persepsi orang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman, pengetahuan, tempat kerja, lingkungan, dan lain-lain, Sehingga hasil dari penelitian ini memiliki keragaman sudut pandang tentang strategi yang diterapkan untuk meminimalkan penggunaan *gadget*, dan memastikan yang tidak berdampak negatif pada interaksi sosial anak usia dini.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik seperti wawancara sebagai metode utama pengumpulan data dalam penelitian ini. Selain itu, adanya data tambahan melalui teknik observasi serta dokumentasi jika diperlukan. Peneliti akan melakukan wawancara dengan orang tua milenial yang memiliki anak berusia 4-6 tahun, khususnya anak yang sering menggunakan teknologi (*gadget*). Wawasan dan pengetahuan narasumber sangat penting bagi peneliti dalam mengumpulkan data melalui teknik wawancara Sugiyono (2013). Peneliti mengumpulkan data primer untuk mendukung penelitian melalui wawancara dengan berbagai narasumber. Proses wawancara ini memungkinkan peneliti memperoleh informasi

langsung dari narasumber atau informan, yang kemudian diklasifikasikan sebagai data primer, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2013).

Peneliti menggunakan tiga instrumen utama untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai fenomena dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak usia dini di keluarga milenial. Teknik tersebut meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini adalah penjelasan mengenai setiap teknik :

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencatat, mengamati, dan menganalisis. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap 5 keluarga milenial, yang dilakukan di rumah yang mempunyai anak usia 4-6 tahun yang telah menggunakan gadget. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif. Penelitian terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi digunakan untuk memperoleh data dalam dampak penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak usia dini di keluarga milenial, yang dilakukan pada 5 minggu dalam 5 keluarga di daerah kota Depok.

Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih utuh tentang dampak penggunaan gadget yang terjadi pada anak. Selama proses observasi, peneliti juga akan mencatat pengalaman yang menunjukkan bagaimana anak tersebut berdampak pada penggunaan gadget, seperti berapa jam anak menggunakan gadget, jenis konten yang dilihat oleh anak, anak sering berinteraksi dengan orang tuanya atau tidak, ekspresi anak apakah senang sedih saat bermain gadget dan lain-lain. Data dari observasi akan digunakan untuk mendukung temuan dari wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, yang berisikan tentang cakupan aspek-aspek keterampilan sosial dan emosional anak. Yang dimana dalam konteks pendidikan tentang keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan anak berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. serta perkembangan emosional berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi anak secara sehat. Berikut

adalah kisi-kisi observasi yang dapat menjadi acuan selama proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 kisi-kisi lembar observasi.

Lembar Observasi Dampak Penggunaan Gadget

Dimensi	Indikator	Capaian Indikator
Penggunaan Gadget	Durasi Penggunaan Gadget	Anak menggunakan gadget dalam waktu singkat/ sedang / lama/ setiap hari
	Waktu penggunaan gadget (pagi, siang, malam)	Anak tidak menggunakan gadget saat waktu belajar, makan dan menjelang tidur
	Jenis konten yang diakses	Anak lebih sering mengakses konten edukatif/ hiburan/ tidak sesuai umur
	Dampak konten terhadap perilaku anak	Anak tidak meniru perilaku negatif dari aplikasi/game yang anak lihat
	Kesesuaian konten dengan usia anak	Orang tua dapat mengetahui kelebihan/ kekurangan aplikasi atau

Dimensi	Indikator	Capaian Indikator
		game yang dimainkan oleh anak
Peran Orang Tua	orang tua mengetahui jenis konten yang diakses anak melalui gadget	Orang tua memeriksa riwayat tontonan, game, atau aplikasi yang digunakan anak secara berkala
	Konsistensi penerapan aturan anak dalam penggunaan gadget	Orang tua memiliki aturan tegas/ kadang-kadang menerapkan aturan/ tidak ada aturan penggunaan gadget
	Aktivitas alternatif saat tidak menggunakan gadget	Orang tua sering/ kadang-kadang/ jarang mengajak anak melakukan aktivitas tanpa gadget

(Permendikbud, 2022)

Tabel 3.2 Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak

Dimensi	Indikator	Capaian Indikator
Interaksi dengan orang tua	Frekuensi komunikasi dua arah (anak dengan orang tua)	Anak sering mengajak bicara, bertanya, dan bercerita kepada orang tua

	Kualitas interaksi saat dirumah	Interaksi hangat, tanpa ketergantungan pada gadget sebagai perantara komunikasi.
	Respons anak terhadap arahan atau nasihat	Anak mendengarkan dan merespon dengan baik tanpa melawan atau mengabaikan
Interaksi dengan teman sebaya	Kemampuan bermain bersama	Anak antusias dan senang saat bermain dengan temannya secara berkelompok saat tidak menggunakan gadget maupun menggunakan gadget
	Bergiliran menggunakan gadget	Anak mampu menunggu giliran menggunakan gadget tanpa memaksa atau merebut
Kemampuan Berkomunikasi	Kejelasan anak dalam menyampaikan ide atau perasaan	Anak berbicara dengan struktur yang jelas dan bahasa yang sesuai
	Kemampuan anak mendengarkan dan merespon orang lain saat anak tersebut menggunakan gadget	Anak dapat mendengarkan atau merespon dengan baik/tidak baik saat anak tersebut menggunakan

		gadget atau tidak menggunakan gadget
Pengelolaan emosi	Reaksi saat kecewa atau marah	Anak tidak mudah menangis atau marah secara berlebihan
	Reaksi anak saat gadget tersebut diambil oleh orang tua	Anak terlihat tenang/ mengeluh/ tantrum saat orang tua tersebut mengambil gadget pada anak

(Permendikbud, 2022)

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berbagai beberapa pihak yang terlibat langsung dalam kehidupan anak yaitu orang tua. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai topik yang akan diteliti dengan cara berinteraksi langsung, baik secara lisan maupun tulisan. Peneliti akan melakukan wawancara dengan orang tua milenial yang memiliki anak berusia 4-6 tahun, khususnya anak yang sering menggunakan teknologi (*gadget*).

Wawancara yang dilakukan selama proses pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam terstruktur formal. Wawancara semi-terstruktur adalah proses di mana peneliti mengajukan pertanyaan yang berasal dari panduan topik yang telah dikembangkan sebelumnya, yang memungkinkan timbul di lapangan. Wawancara dengan orang tua bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak sebelum menggunakan gadget dan saat sesudah menggunakan gadget, bagaimana orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget, mengetahui bagaimana mengatur penggunaan gadget kepada anak, serta mengetahui bagaimana orang tua meminimalkan penggunaan gadget kepada anak. Selain itu, ada kisi-kisi wawancara yang dapat menjadi acuan selama proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Berdasarkan permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022, yang berisikan tentang cakupan aspek-aspek keterampilan sosial dan emosional anak. Yang dimana dalam konteks pendidikan tentang keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan anak berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. serta perkembangan emosional berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengenali, mengelola, dan mengekspresikan emosi anak secara sehat. Berikut adalah kisi-kisi wawancara yang dapat menjadi acuan selama proses pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar wawancara

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
Penggunaan Gadget	Durasi Penggunaan Gadget	Rata-rata waktu penggunaan gadget per harinya	1	Berapa lama anak anda menggunakan gadget dalam sehari
		Perbedaan durasi penggunaan gadget dihari biasa dan akhir pekan	2	Apakah anak lebih banyak menggunakan gadget saat hari sekolah atau akhir pekan
	Jenis Konten	Konten yang sering diakses oleh anak	3	Aplikasi atau game apa saja yang sering di tonton oleh

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
				anak bapak/ibu
		Dampak konten yang dilihat oleh anak	4	Apakah konten tersebut dapat menimbulkan kecanduan kepada anak bapak/ibu, dan apakah konten tersebut dapat berdampak ke dalam kehidupan anak.
		Kesesuaian konten dengan usia anak	5	Menurut orang tua, apakah konten yang diakses oleh anak sesuai dengan usianya
		Kelebihan dari aplikasi/game yang diakses oleh anak	6	Menurut bapak/ibu apa kelebihan dari aplikasi atau

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
				game yang dimainkan oleh anak tersebut
		Kekurangan dari aplikasi/game yang diakses oleh anak	7	Menurut bapak/ibu apa kekurangan dari aplikasi atau game yang dimainkan oleh anak tersebut
Keterampilan Sosial	Interaksi dengan Orang Tua	Berapa sering anak berbicara dengan orang tua saat menggunakan gadget	8	Apakah anak tetap berbicara dan berinteraksi dengan orang tua saat menggunakan gadget atau disaat tidak menggunakan gadget
		Cara orang tua berkomunikasi	9	Apakah anak bapak/ibu

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
		dengan anak saat sibuk dengan gadget ataupun tidak menggunakan gadget		dapat berkomunikasi dengan baik saat anak tersebut menggunakan gadget dan tidak menggunakan gadget
	Interaksi dengan Teman Sebaya	Berapa sering anak bermain dengan teman tanpa gadget	10	Apakah anak lebih sering bermain dengan teman secara langsung atau lebih suka bermain dengan gadget
		Perubahan cara anak bergaul setelah sering menggunakan gadget	11	Apakah orang tua melihat perubahan dalam cara anak bermain dan bersosialisasi sejak saat anak

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
				menggunakan gadget atau tidak menggunakan gadget
		Bergiliran menggunakan gadget	12	Bagaimana reaksi anak ibu/bapak ketika harus bergiliran memakai gadget dengan teman maupun adiknya
	Pengelolaan Emosi	Reaksi anak saat dilarang menggunakan gadget	13	Bagaimana reaksi anak ketika orang tua membatasi atau mengambil gadget dari anak tersebut
		Ketergantungan anak pada gadget	14	Apakah anak merasa bosan, gelisah, atau marah jika

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
				tidak diberi gadget
	Kemampuan komunikasi	Kemampuan berbicara dengan orang lain	15	Apakah anak sering memulai percakapan dengan orang lain
		Kemampuan anak mendengarkan dan merespon saat orang lain berbicara	16	Jika anak diajak berbicara, apakah anak bisa mendengarkan dengan baik dan memberikan respons yang sesuai dengan pertanyaan tersebut
		Cara orang tua berkomunikasi dengan anak terkait	17	Bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak tentang

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
		penggunaan gadget		peraturan yang telah dibuat oleh orang tua
Peran Orang Tua	Pengawasan penggunaan gadget	Aturan penggunaan gadget di rumah	18	Apakah anda membuat peraturan tentang kapan dan berapa lama anak boleh bermain gadget
		Konsistensi dalam menerapkan aturan	19	Jika anak melanggar aturan, bagaimana cara anda menegurnya
	Perdampingan anak dalam bermain gadget	Seberapa sering orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget	20	Apakah orang tua selalu menemani anak saat menggunakan gadget, atau anak dibiarkan bermain sendiri

Variabel	Dimensi	Indikator	No item	Butir Pertanyaan
	Aktivitas alternatif tanpa gadget	Aktivitas lain yang ditawarkan oleh orang tua	21	Apa saja kegiatan yang orang tua lakukan saat bersama anak selain bermain gadget
		Efektivitas alternatif aktivitas	22	Apakah anak lebih tertarik dengan aktivitas lain selain gadget, atau tetap memilih gadget

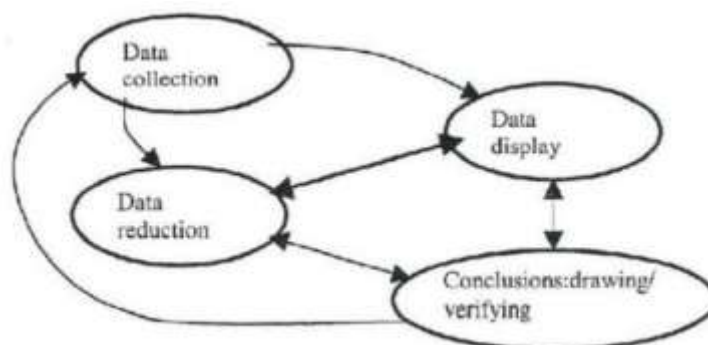
(Permendikbud, 2022)

3.4.1 Studi Dokumentasi

Peneliti juga mengumpulkan data dokumen-dokumen pendukung yang relevan dengan subjek penelitian. Dokumentasi ini bisa berupa foto, video, arsip dan catatan yang dapat memberikan informasi kepada peneliti untuk mendukung hasil penelitian tersebut. Dokumentasi ini memberikan konteks tambahan dan membantu peneliti untuk memvalidasi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang saya gunakan pada penelitian ini menggunakan langkah langkah seperti yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (1984) dalam buku Sugiyono (2013, hlm 245-249) sebagai berikut :



Gambar 3.1 Komponen Analisis Data (Miles & Huberman 1984, dlm buku Sugiyono 2013)

3.5.1. Data Reduksi (*Data Reducatin*)

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal yang penting. Tujuannya ialah untuk menyederhanakan data yang banyak dan kompleks dari lapangan agar peneliti memiliki gambaran yang lebih jelas dan fokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 3.4 Sistem Pengkodean Analisis Data

NO	ASPEK PENGKODEAN	KODE
1.	Teknik Pengumpulan Data	
	a. Observasi	O
	b. Wawancara	W
2	Sumber Data	
	Orang Tua “	
	a. Orang tua 1	H
	b. Orang tua 2	N
	c. Orang tua 3	Z
	d. Orang tua 4	H

NO	ASPEK PENGKODEAN	KODE
	e. Orang tua 5	Z
3.	Fokus Penelitian	
	a. Dampak Positif dan Negatif dalam Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak	DPNPG DPPG
	1. Dampak Positif penggunaan Gadget	
N	2. Dampak Negatif Penggunaan Gadget	DNPG
	b. Pola Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini dalam Keluarga Milenial	PPGKM DPG
	3. Durasi Penggunaan Gadget	
	4. Jenis Konten Yang Diakses Anak	JKD
	c. Strategi Keluarga Milenial dalam Menimalisirkan Dampak Negatif Dari Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini	SKMMG MAJ
	5. Memberikan Aturan dan Jadwal	
	6. Pola Pengawasan Orang Tua	PPOT
	7. Mengalihkan Anak Ke Aktivitas Non-Gadget	MANG
4.	Waktu Kegiatan: Tanggal-Bulan-Tahun	
	a. Orang tua 1	16-06-2025
	b. Orang tua 2	23-06-2025
	c. Orang tua 3	24-06-2025
	d. Orang tua 4	26-06-2025

NO	ASPEK PENGKODEAN	KODE
	e. Orang tua 5	30-06-2025

3.5.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti uraian, bagan, hubungan antar kategori, diagram alir, dan format sejenisnya. Metode penyajian data kualitatif yang paling umum adalah melalui teks naratif.

Tabel 3.5 Contoh Penerapan Kode dan Cara Membacanya

KODE	CARA MEMBACA
W	Menunjukkan jenis teknik pengumpulan data penelitian yaitu wawancara
H	Menunjukkan identitas narasumber data pada penelitian, yaitu orang tua anak yang bernama Harlad yang disingkat menjadi H
DPNPG	Menunjukkan fokus penelitian yaitu Dampak Positif dan Negatif dalam Penggunaan Gadget Terhadap Keterampilan Sosial Anak
DPPG	Menunjukkan sub fokus penelitian yaitu dampak positif penggunaan gadget
16-06-2025	Menunjukkan tanggal, bulan, dan tahun yang dilaksanakan pada kegiatan penelitian

3.5.3. Kesimpulan dan Verifikasi Data (Concluding Drawing)

Menurut Sugiyono (2019), kesimpulan awal bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti kuat pada tahap pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap lebih dapat diandalkan.

3.5 Isu Etik

Etika penelitian sangat penting dalam penelitian ini untuk mencegah potensi bahaya bagi partisipan yang terlibat. Pedoman etika ini dibuat untuk melindungi hak-hak partisipan selama proses penelitian, dengan menghormati latar belakang, norma, adat istiadat, dan tradisi mereka. Pertimbangan etika yang akan diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

a. Menginformasikan Maksud dan Tujuan

Sangat penting untuk mengkomunikasikan maksud dan tujuan penelitian kepada semua pihak terkait dan meminta izin mereka sebelum melanjutkan. Setelah persetujuan diperoleh, peneliti harus mematuhi aturan dan ketentuan yang ditetapkan di lokasi penelitian. Pendekatan ini memfasilitasi pengumpulan informasi bagi peneliti.

b. Anonimitas

Peneliti harus memastikan perlindungan identitas partisipan dengan menggunakan nama samaran atau inisial dan tidak mengungkapkan lokasi penelitian.

c. Kerahasiaan

Semua informasi yang diberikan oleh partisipan harus dijaga kerahasiaannya. Selanjutnya, temuan penelitian ini akan digunakan semata-mata untuk tujuan akademis, memastikan bahwa setiap informasi yang direkam dari wawancara disajikan dengan jujur dan akurat, mencerminkan keadaan sebenarnya.