

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Taylor & Bogdan (dalam Moleong, 2007) Pendekatan kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deksriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari partisipan yang diamati dan perilakunya. Lalu Strauss & Corbin (dalam Creswell, 2014) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau bentuk lainnya (pengukuran). Pendekatan kualitatif diharapkan dapat menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan atau perilaku yang dapat di amati. Sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin mendapatkan hasil yang bersifat alami tanpa mengada-ngada. (Rahmat, 2009, hlm. 2-3). Berdasarkan penjabaran tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan pendekatan ini dapat mengungkapkan dan menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian agar segala bentuk informasi yang berkaitan dengan peran orang tua pada penggunaan gawai pada anak usia dini dapat menghasilkan uraian yang lebih mendalam.

Selain itu, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Menurut Yin (2019) studi kasus merupakan metode yang sesuai dalam menjawab pertanyaan penelitian “Bagaimana” dan/atau “Mengapa”. Maka penelitian studi kasus kualitatif ini merupakan penelitian suatu kondisi/kelompok/objek yang tidak dapat diperoleh melalui data statistika melainkan berupa uraian yang bersifat alamiah dan empirik tanpa mengada-ngada dan terjadi pada masa sekarang sehingga penelitian ini berawal dari kekhawatiran orang tua terhadap dampak yang ditimbulkan oleh orang tua terlebih lagi sekarang ini penggunaan gawai pada lingkungan keluarga tersebut meningkat karena adanya sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Sehingga suka tidak suka membuat anak berusia 2-5 tahun mulai tertarik dan menggunakan gawai. Melihat hal tersebut maka peneliti ingin melihat sejauh mana lingkungan keluarga terutama ayah dan ibu terlibat dalam mengenalkan, mengawasi, dan membimbing

anak dalam penggunaan gawai dan upaya orang tua dalam memaksimalkan manfaat dan mengurangi bahaya dari penggunaan gawai sehingga anak dapat menjadi pengguna gawai yang bijak.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan 3 keluarga yang terdiri dari orang tua perempuan dan laki-laki dengan alasan karena keluarga tersebut memiliki anak yang berusia 2-5 tahun, orang tua yang mengizinkan anaknya menggunakan gawai baik milik orang tua ataupun keluarga lainnya di rumah, dan anak yang aktif menggunakan gawai di rumah.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Harjamukti, Kota Cirebon. Pemilihan tempat penelitian ini di dasarkan karena banyaknya anak usia dini telah dikenalkan dan bermain gawai, mulai dari anak yang berusia 2 tahun. Terlebih lagi di mana tempat penelitian ini berada di Pinggir Kota Cirebon sehingga sarana prasarannya sangat memadai bagi anak untuk mengenal dan menggunakan gawai, seperti televisi, dan *Smartphone*. Terlebih lagi daerah tersebut terdapat beberapa titik atau daerah yang di pasang akses internet gratis sehingga anak-anak dengan mudah menggunakan gawai dan mengakses internet. Selain itu juga, peneliti telah mengenal partisipan sebelumnya untuk menciptakan suasana yang natural agar mendapatkan gambaran penelitian secara empiris.

### **3.3 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang penting dilakukan dalam penelitian ini karena data yang dikumpulkan tersebut digunakan sebagai suatu pemecahan masalah yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### **3.3.1 Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa pengumpulan data dalam metode kualitatif akan tetapi untuk dapat menunjang penelitian ini. Maka dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara.

##### **a. Wawancara**

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya

jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan yang terbuka, di mana peneliti tidak memberikan batasan jawaban yang akan diberikan oleh peneliti dengan tujuan agar peneliti mendapatkan informasi yang lebih banyak dan tidak adanya intervensi dari peneliti (Creswell, 2014).

Peneliti melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu yang memiliki anak berusia 2-4 tahun untuk mendapatkan data ataupun informasi secara lebih mendalam mengenai peran pendampingan orang tua secara aktif, terbatas, dan penggunaan bersama.

### 3.3.2 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara secara mendalam kepada partisipan terkait dengan peran orang tua dalam penggunaan gawai serta menggunakan catatan lapangan untuk melihat aktivitas orang tua dalam memberikan pendampingan kepada anak.

#### a. Pedoman Wawancara

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang akan diajukan kepada partisipan dalam penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara**

No	Masalah Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Bagaimana peran pendampingan secara aktif?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana Pemahaman orangtua terhadap penggunaan gawai ?</li> <li>• Apa tujuan ataupun alasan orangtua mengenalkan gawai pada anak?</li> <li>• Bagaimana orang tua mengenalkan aplikasi atau konten yang</li> </ul>	Wawancara	Orang Tua

		<p>terdapat pada gawai?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana orang tua memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan gawai?</li> <li>• Bagaimana orang tua memilih aplikasi yang sesuai dengan usia anak?</li> <li>• Bagaimana orang tua membahas/membicarakan konten yang telah dimainkan sebelumnya?</li> </ul>		
2.	Bagaimana peran pendampingan secara terbatas?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana orang tua membatasi penggunaan gawai pada anak?</li> <li>• Jenis aplikasi atau konten apa yang dibatasi oleh orang tua?</li> <li>• Bagaimana orang tua membuat dan menerapkan aturan terhadap penggunaan gawai?</li> <li>• Apa alasan orang tua menerapkan batasan atau aturan tersebut?</li> <li>• Bagaimana orang tua membatasi informasi yang dapat diterima atau yang diberikan oleh gawai pada anak?</li> <li>• Bagaimana orang tua melindungi/menjamin keamanan anak ketika menggunakan gawai?</li> <li>• Bagaimana orang tua</li> </ul>	Wawancara	Orang Tua

		<p>memberitahu anak untuk mematikan gawai ketika waktu penggunaannya telah habis?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana orang tua mengatasi ketika anak tidak mau lepas dengan gawai?</li> <li>• Apa sajakah tantangan yang dihadapi oleh orang tua ketika menerapkan aturan?</li> <li>• Bagaimana orang tua memberitahukan aturan yang telah dibuat kepada anggota keluarga lain?</li> </ul>		
3.	Bagaimana peran pendampingan secara bersama?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seberapa sering orang tua menggunakan gawai secara bersama-sama?</li> <li>• Ketika penggunaan bersama dalam pemilihan konten, apakah orang tua memilihnya sesuai dengan yang disukai oleh orang tua?</li> <li>• Aplikasi atau video apa yang sering digunakan bersama?</li> <li>• Apakah manfaat dari penggunaan bersama bagi orang tua dan anak?</li> <li>• Apakah orang tua memiliki hambatan atau kesulitan ketika penggunaan bersama?</li> <li>• Apa alasan dari</li> </ul>	Wawancara	Orang Tua

		menggunakan gawai secara bersama-sama?		
--	--	--	--	--

## b. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam situasi pengamatan tidak berpartisipasi dengan membuat catatan secara bebas sesuai dengan yang dikehendaki. Catatan lapangan ini berupa langkah-langkah peristiwa, bisa dalam bentuk kategori sewaktu dicatat atau dapat dibuat dalam bentuk catatan dengan gambaran yang umum dan singkat (Moleong, 2007). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan catatan untuk melihat aktivitas penggunaan gawai anak dan peran orang tua.

## 3.4 Analisis Data

Dalam menganalisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mengorganisasikan (mengumpulkan/mengurutkan) data ke dalam bentuk dan jenis, dan mengubah sebuah data verbal menjadi non verbal. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2012, hlm. 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, dan bahan lainnya, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini, teknik analisis datanya menggunakan teknik *grounded theory*. *Grounded theory* merupakan teknik dalam menganalisis pada penelitian kualitatif dengan menggunakan proses pengkodean dan menggunakan berbagai metode untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam melalui data yang telah dihimpun melalui wawancara, observasi, dokumentasi ataupun catatan lapangan (Kathy Charmaz, 2006). Dengan demikian, penggunaan teknik analisis data *grounded theory* ini bertujuan untuk melihat lebih mendalam bagaimana peran yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya ketika menggunakan gawai.

Dalam teknik analisis *grounded theory* ini dapat dimulai dengan mengumpulkan data dari hasil wawancara, bahan lainnya dengan menggunakan *handphone* untuk merekam wawancara. Kemudian peneliti menuliskan data lisan ke dalam bentuk teks. Transkrip data lisan dalam bentuk teks dapat menjadi cara

terbaik untuk mengenali data. Hal ini membantu peneliti untuk mengembangkan pemahaman yang jauh lebih mendalam mengenai data yang telah di transkripsikan. Setelah dilakukan transkripsi maka peneliti memeriksa kembali transkrip terhadap rekaman asli untuk menjaga ke akuratan data. Selanjutnya peneliti membaca kembali keseluruhan data dengan seksama untuk menemukan ide-ide menarik dan mungkin mengidentifikasi pola tersebut. Ketika peneliti telah mengenali data maka peneliti dapat melakukan pengkodean dari data yang tampak menarik pada hasil transkrip. Untuk melakukan pengkodean pada *grounded theory* terdiri dari *open coding*, *focus coding*, *axial coding*, *theoretical coding*.

**a. Tahap *open coding***

Pada Tahap *open coding* ini dapat mendorong peneliti untuk melihat area di mana peneliti kekurangan data yang dibutuhkan dari wawancara orang tua dengan memberikan label/coding terhadap setiap kejadian (Creswell, 2014; Kathy Charmaz, 2006).

**Tabel 3. 2 Contoh *Open Coding* Lembar Wawancara**

<p>P: Mamah, sekarang kan gawai semakin cepat dan pesat, lalu menurut Mamah perlu gak sih anak dikenalkan dengan gawai?</p>	
<p>N: oh.. <u>dikenalkan sih boleh</u>, boleh-boleh saja itu <u>kan buat perkembangan juga</u> tapi kalau misalkan anak tidak mengenal sama sekali nanti ada ininya juga sih, hmm <u>apa namanya itu ada namanya kasihannya juga kadang lihat temen main gawai</u>, dia hanya bisa melihat begitu kan. <u>Ya tapi jangan terlalu sering hanya mengenal saja.</u></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dikenalkan gawai</li> <li>2. Untuk Perkembangan</li> <li>3. Kasihan kalau lihat temen main gawai</li> <li>4. Jangan terlalu sering menggunakan gawai</li> </ol>

**b. Tahap *focus coding***

Kemudian diikuti dengan *focus coding* yang di mana kode-kode ini lebih terarah, selektif, dan konseptual melalui kata-demi-kata, baris-demi-baris, dan kode yang pada akhirnya terbentuklah kode-kode (Creswell, 2014; Kathy Charmaz, 2006).

**Tabel 3. 3 Contoh *focus coding***

No	Kode
1	Engga sampai berjam-jam paling 30 menit paling lama
2	Memberikan waktu, paling dalam sehari 10 – 15 menit
3	Paling 1 jam dan maksimal 2 jam
4	Masalah jam atau hari tidak ditentukan
5	Paling kalau tidak pagi ya malam
6	Tidak diijinkan main gawai kalau pagi
7	Semua ada waktu waktunya

### c. Tahap *axial coding*

Selanjutnya, *axial coding* ini, peneliti mulai menggambarkan koneksi antar kode-kode, sehingga pada *axial coding* ini peneliti mengatur kode sehingga kode tersebut mengkrucut menjadi sub-sub tema (Creswell, 2014; Kathy Charmaz, 2006).

**Tabel 3. 4 Contoh Axial Coding**

Subtema	Kode
Perlawanan anak ketika menggunakan gawai	Awalnya menolak atau engga mau berhenti Marah kalau tidak dikasih gawai Kalau engga dikasih nanti marah-marah dan ngambek Menangis
Strategi orang tua mengatasi perlawanan anak	Memberikan mainan lain kepada anak Mengajak anak ke luar Melakukan aktivitas lain Mengajak anak jajan

### d. Tahap *theoretical coding*

*Theoretical coding*, tahap terakhir yang dilakukan dalam pengkodean, di mana tahap ini peneliti mengaitkan teori berdasarkan pengkajian kategori-kategori yang telah ditemukan melalui tahap *axial coding* sehingga menjadi tema besar dalam penelitian ini (Creswell, 2014; Kathy Charmaz, 2006).

**Tabel 3. 5 Contoh *theoretical coding***



Tema	Sub tema	Kode
Penggunaan	Aktivitas	Anak sering menonton superhero
Gawai	Penggunaan	Paling suka nonton spongebob
	Gawai Anak	Game anak-anak Lagu-lagu anak Menyukai video rakitan mobil bongkar pasang Main game ular dan pou
	Perlawanan	Awalnya nolak atau engga mau berhenti
	anak ketika menggunakan gawai	Marah kalau tidak dikasih gawai Kalau engga dikasih nanti marah-marah dan ngambek Menangis

### 3.5 Isu Etik

Etika penelitian diperlukan dalam penelitian ini agar tidak menimbulkan hal-hal yang mungkin dapat merugikan pihak-pihak yang menjadi partisipan. Sehingga adanya etika penelitian ini untuk melindungi hak-hak dari partisipan selama proses penelitian yang berpegang teguh pada latar belakang, norma, adat, dan kebiasaan. Adapun etika penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini yaitu.

a. Memberitahukan Maksud dan Tujuan

Memberitahukan maksud dan tujuan penelitian kepada pihak-pihak yang bersangkutan serta meminta izin untuk melakukan penelitian. Setelah mendapatkan izin, peneliti harus menghargai serta mematuhi aturan yang berlaku di tempat penelitian. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan informasi.

b. Anonimitas

Peneliti juga harus menjamin dalam menjaga identitas partisipan dengan cara menggunakan nama samaran dalam bentuk inisial dan tidak mencantumkan lokasi penelitian.

c. Kerahasiaan

Kerahasiaan mengenai segala bentuk informasi yang diberikan oleh partisipan. Selain itu hasil penelitian ini hanya digunakan untuk kepentingan

ilmiah sehingga pada saat menuliskan informasi yang diperoleh baik dari hasil wawancara harus dilakukan secara jujur dan benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya terjadi.