

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial yaitu melihat dunia dari apa adanya. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan, jadi dengan pendekatan kualitatif ini dimaksudkan untuk mendapatkan jawaban berupa data yang sesuai dengan fenomena yang terjadi atau secara naturalistik. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2011, hlm. 9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci atau instrumen utama, sehingga peneliti yang terjun langsung ke lapangan serta berusaha untuk mengumpulkan informasi dan menggali masalah yang ada pada masyarakat. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Sifat analisis data yaitu induktif, serta hasil penelitiannya lebih menekankan pada data yang sebenarnya dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau computer. Proses penelitian di mulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian metode dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Studi kasus menurut Raco (dalam Rahayu, 2010, hlm. 208) merupakan bagian dari metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka ragam sumber informasi.

Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus yakni untuk mengungkap mengenai kasus yang terjadi, di mana terdapat penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa penggunaan gadget pada anak yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangannya. Dengan

demikian adanya pendekatan kualitatif ini diharapkan bisa menjawab dan mendeksripsikan masalah dari penelitian ini.

3.2 Subjek dan Partisipan Penelitian

Berbeda dengan penelitian kuantitatif, dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel, melainkan menggunakan subjek dan partisipan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah satu orang, bernama YL. YL merupakan seorang anak yang memiliki perilaku sangat aktif menggunakan gadget. Alasan memilih YL sebagai objek penelitian, sebab subjek lah yang paling menonjol menggunakan gadget dibandingkan dengan anak-anak yang lainnya, dan sudah termasuk ke dalam kategori atau ciri-ciri anak yang telah ketergantungan terhadap gadget.

Dalam penelitian ini yang menjadi partisipannya adalah Ibu selaku orang tua YL sebagai partisipan utama karena partisipan ini yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menjadi masalah dalam penelitian. Partisipan yang kedua yaitu ayah dari YL sebagai pengkonfirmasi kebenaran jawaban-jawaban yang diberikan oleh partisipan utama. Dan untuk partisipan yang terakhir yaitu nenek dari YL yang bertujuan untuk memvalidasi kebenaran jawaban partisipan utama dan kedua.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Ciamis dengan pertimbangan bahwa tempat tersebut mendukung untuk di teliti karena adanya kasus penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget. Jangka waktu yang diambil dalam menentukan subjek yaitu pada bulan Juli-Agustus 2022, karena waktu tersebut peneliti mulai mengidentifikasi kasus penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 68) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai

variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, dapat dilihat dari judul yang peneliti ambil maka penelitian ini termasuk variabel tunggal dengan judul penelitiannya yaitu penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget.

3.4.2 Definisi Operasional Variabel

Pengertian definisi operasional menurut Sugiyono (dalam Candra, dkk. 2015, hlm. 90) memaparkan pengertian definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Penggunaan gadget pada anak

Dalam pemakaian gadget yang digunakan oleh anak tidak seharusnya digunakan dengan waktu yang cukup lama hingga berjam-jam, akan tetapi harus ada batasan-batasan untuk mencegah terjadinya ketergantungan terhadap gadget. Dalam pemakaiannya cukup dengan 2 kali pemakaian dalam sehari dengan jangka waktu hanya kurang dari 30 menit saja.

b. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak

Dalam pemakaian gadget ini tidak hanya terdapat dampak positifnya saja akan tetapi juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan. Kita harus bisa berhati-hati dalam memberikan gadget pada anak seperti dalam memilih memberikan tontonannya, games, dan yang lainnya agar tidak menambah dampak negatif yang akan ditimbulkannya nanti.

c. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi penggunaan gadget

Dalam pemakaian gadget pada anak ini kita dapat melakukan beberapa upaya untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan, dengan cara-cara yang telah dipaparkan dalam kajian pustaka di atas yang terdapat beberapa upaya seperti memberikan batasan dalam

penggunaan gadget, mengajak bermain bersama anak, mengarahkan gadget menjadi media untuk belajar, dan lain sebagainya.

3.5 Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mnegumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 296) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan cara triangulasi data.

Pertama yaitu dengan cara dokumentasi untuk mendapatkan data anak yang ketergantungan terhadap gadget, lalu dengan wawancara untuk menjawab masalah yang akan di teliti dalam penelitian, serta yang terakhir dengan observasi untuk memvalidasi jawaban dari rumusan masalah yang di teliti dengan Teknik sebelumnya yaitu wawancara. Berikut ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti :

1. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi profil subjek, dan gambar atau foto anak yang sedang bermain atau menggunakan gadget.

2. Wawancara

Menurut Slamet (dalam Fandi 2011, hlm. 2) menyatakan bahwa wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti secara langsung dari sumbernya. Wawancara yang akan dilaksanakan yaitu dengan ibu, ayah dan nenek subjek.

Teknik wawancara yang dipakai adalah wawancara semiterstruktur, dengan tujuan mendapatkan jawaban secara terbuka tanpa sudah diketahui sebelumnya oleh penanya (peneliti). Materi yang akan di pakai dalam wawancara yaitu rumusan masalah penelitian ini yang akan dijawab oleh

partisipan utama (ibu subjek), serta akan dikonfirmasi kebenarannya oleh partisipan kedua dan ketiga dengan pertanyaan yang sesuai serta diketahui oleh partisipan. Maksudnya hanya beberapa pertanyaan yang diajukan kepada partisipan kedua dan ketiga dari keseluruhan pertanyaan yang diajukan terhadap partisipan utama.

3. Observasi

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 204) observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi dua yaitu partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan karena dalam melaksanakan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal apa saja atau mencatat suatu keadaan dan perilaku objek yang menjadi sasaran serta berkaitan dengan penelitian penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget.

Teknik observasi yang digunakan peneliti untuk memvalidasi kebenaran jawaban hasil wawancara yang disampaikan oleh partisipan penelitian ini, sehingga data hasil penelitian ini valid kebenarannya.

3.5.2 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang mana kita ketahui bahwa peneliti adalah yang menjadi instrumen dalam penelitiannya. Namun tentunya dalam Teknik pengumpulan data juga memerlukan instrumen lain untuk membantu mendapatkan data yang valid. Peneliti harus mendapatkan narasumber yang pasti atau tidak sembarang orang yang akan dijadikan narasumbernya, agar mendapatkan data yang valid sesuai dengan kebutuhan data yang diteliti. Maka dari itu dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Sebelum membuat instrumen untuk penelitian yang akan digunakan, peneliti membuat kisi-kisi instrumen pengumpulan data. Kisi-kisi tersebut meliputi : fokus penelitian, kode dan indikator, dan teknik pengumpulan data. Fokus penelitian menggunakan kode PG untuk Penggunaan Gadget pada Anak dengan Ketergantungan Gadget, kode DG untuk Dampak Penggunaan Gadget

pada Anak dengan Ketergantungan Gadget, dan kode UG untuk Upaya yang Dilakukan untuk Mengatasi Penggunaan Gadget.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Pedoman Penelitian

No.	Fokus Penelitian	Kode dan Indikator	Teknik Pengumpulan Data	
			Wawancara	Observasi
1.	PG	PG-1 : Riwayat Pendidikan orang tua	√	
		PG-2 : Pandangan orang tua terhadap gadget	√	
		PG-3 : Awal mula anak menggunakan gadget	√	
		PG-4 : Durasi bermain gadget dalam sehari	√	
		PG-5 : Frekuensi pemakaian gadget dalam seminggu	√	
		PG-6 : Sikap orang tua pada saat menggunakan gadget di dekat atau di hadapan anak		√
2	DG	DG-1 : Dampak positif DG-2 : Dampak negative	√	√
3.	UG	UG-1 : Cara orang tua mengawasi anak dalam bermain gadget	√	
		UG-2 : Cara orang tua mengatur waktu anak dalam bermain gadget	√	
		UG-3 : Kendala dalam upaya untuk mengatasi penggunaan gadget	√	
		UG-4 : Hasil dari upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi penggunaan gadget	√	√
		UG-5 : Pihak-pihak yang terlibat dalam mengatasi penggunaan	√	√

No.	Fokus Penelitian	Kode dan Indikator	Teknik Pengumpulan Data	
			Wawancara	Observasi
		gadget		

3.6 Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Data sekunder hasil dari dokumentasi studi pendahuluan merupakan data awal atau data koleksi (*data collection*) yang mana nantinya akan dilakukan analisis data dengan teknik sebagai berikut :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 247), reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan kata lain, peneliti merangkum kembali data-data untuk memilih dan memfokuskan pada bagian yang penting dan memberikan gambaran yang jelas mengenai penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan gadget.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif Sugiyono (2016, hlm. 249).

Dalam penyajian data ini peneliti akan mendeskripsikan bagaimana hasil dari lapangan mulai dari hasil studi pendahuluan yang merupakan tahap awal dipilihnya sebagai subjek penelitian, sampai mendeskripsikan faktor yang membuat subjek memiliki penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget. Penyajian data pada penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi sumber yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Dimana data yang telah disajikan dari hasil dokumentasi, wawancara dan observasi akan disimpulkan. Kesimpulan yang diambil diperkuat dengan

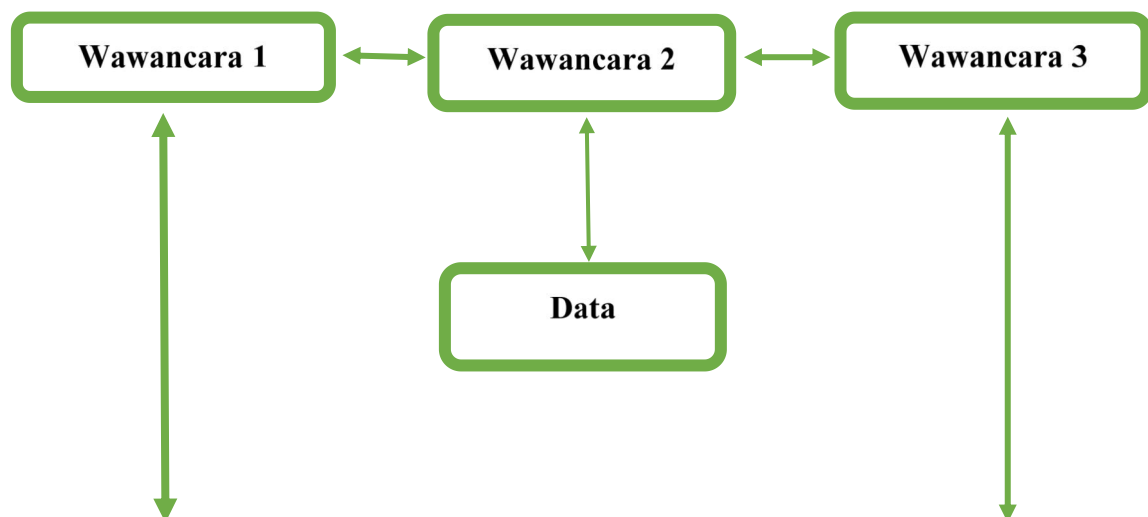
bukti-bukti yang didapat melalui validasi yang dilakukan serta konsistensi data dalam waktu yang cukup, sampai terciptanya data penuh sehingga data yang disimpulkan kredibel atau dapat dipercaya. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget ini memiliki dampak negatif maupun dampak positif bagi perkembangan anak, sehingga kita dapat mengetahui berapa durasi anak menggunakan gadget dan juga mengetahui bagaimana cara atau upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget.

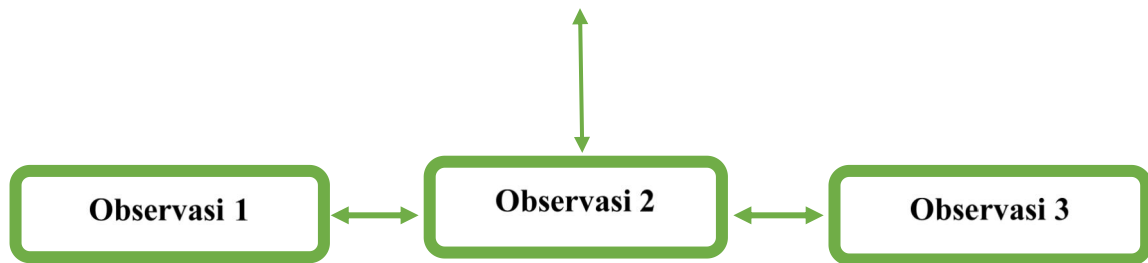
3.7 Uji Validitas Data

Kebenaran dan realitas dalam penelitian kualitatif bersifat jamak dan tergantung pada konstruksi manusia. Uji validitas atau keabsahan data dalam penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2012, hlm. 121) meliputi uji *credibility* (validitas internal), uji *transferability* (validitas eksternal), uji *dependability* (reliabilitas), dan uji *confirmability* (obyektivitas).

Di dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam melakukan uji validitas data dengan pengujian kredibilitas, yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi, di mana pengecekan data dilakukan dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber. Dalam penelitian triangulasi sumber yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut

Gambar 3.1
Triangulasi Sumber





3.8 Isu Etik

Penelitian ini tidak menimbulkan sifat-sifat yang tidak baik dan merugikan secara fisik maupun non fisik terhadap subjek yang di teliti. Ketika berada di lapangan peneliti selalu membawa surat izin penelitian, memakai pakaian sopan dan menjaga sikap saat berinteraksi dengan narasumber. Sebaliknya penelitian ini menimbulkan hal-hal yang positif karena akan memberikan sebuah informasi dan menambah wawasan terkait bagaimana penyimpangan perilaku anak dengan ketergantungan terhadap gadget.