

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab III ini akan menggambarkan mengenai metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini, mulai dari lokasi dan subjek penelitian, metodologi, penjelasan istilah, tahapan pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Adapun penjelasannya antara lain sebagai berikut:

3.1 Populasi, Teknik Sampling dan Sampel Penelitian

3.1.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan orang tua yang memiliki Anak Usia Dini yang berada di Perumahan Duta Harapan Kota Bekasi 17123, di mana populasi yang dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan peneliti. Karakteristik/kriteria dalam penelitian ini di antaranya:

- 1) Orang tua yang memiliki anak usia rentang 3-4 tahun
- 2) Anak sudah dapat mengoperasikan perangkat digital
- 3) Orang tua yang mengalami kendala karena membiasakan anak bermain perangkat digital sehingga berdampak pada pola asuh (pengasuhan)

Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2015) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dapat diterapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

3.1.2 Teknik Sampling dan Sampel Penelitian

Pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti melalui teknik *purposive sampling*. Peneliti memilih wawancara untuk mengumpulkan data penelitian yang dilakukan melalui *online* yaitu *Video Call WhatsApp*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel sebanyak 5 orang yang memiliki anak usia dini. Adapun rincian sampel dalam penelitian ini dapat dideskripsikan dalam tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Deskripsi Partisipan Penelitian

Nama Inisial Partisipan	Pekerjaan	Usia Anak
PPD	Ibu Rumah Tangga	4 Tahun
IA	Ibu Rumah Tangga	3 Tahun
VR	Karyawan Swasta	3 Tahun
SH	Ibu Rumah Tangga	4 Tahun
FA	Wirasaha	4 Tahun

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berlangsung di Perumahan Duta Harapan Kota Bekasi 17123. Adapun pertimbangan peneliti memilih tempat ini sebagai lokasi penelitian dikarenakan peneliti menemukan beberapa partisipan mengalami kendala yaitu anaknya yang berumur 3-4 tahun kecanduan terhadap penggunaan perangkat digital, peneliti memilih partisipan berdasarkan dari cerita-cerita dan pengalaman pribadi yang dialami oleh partisipan. Sesuai dengan perkataan (Pitriyani, 2022) Dengan kemajuan teknologi, pengasuhan menjadi sebuah tantangan bagi setiap orang tua dalam menghadapi pendidikan untuk anak usia dini yang tumbuh dan berkembang dengan adanya kemajuan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi tidak selalu membawa dampak positif bagi anak, kecanduan yang berlebihan dapat merusak kesehatan, baik fisik maupun mental. Sehingga diharapkan partisipan dapat mendeskripsikan pengalaman pengasuhan anak di dalam era digital yang sedang berlangsung ini.

3.3 Metodologi Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengasuhan orang tua terhadap anak dalam penggunaan perangkat digital. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk menjawab pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Kecenderungan peneliti memilih pendekatan ini karena masalah yang diteliti sedang berlangsung, dialami dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan pengalaman nyata.

Selanjutnya alasan peneliti memilih pendekatan kualitatif disebabkan data yang diperoleh dari penelitian di lapangan lebih banyak menyangkut perbuatan, pengalaman dan ungkapan kata-kata dari responden yang mungkin bersifat alamiah tanpa adanya rekayasa. Dengan demikian dapat ditegaskan kembali bahwa penelitian ini juga ditempuh berdasarkan pengalaman hubungan pengasuhan anak dengan penggunaan perangkat digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bentuk-bentuk pengalaman dari sudut pandang partisipan yang mengalami kendala dalam mengasuh anaknya di era digital dikarenakan adanya kemajuan teknologi, sehingga untuk mencapai tujuan penelitian ini, metode yang berkaitan adalah studi fenomenologi. Yang berarti fenomenologi merupakan salah satu strategi penelitian disaat peneliti melakukan identifikasi, mengkaji sejumlah subjek secara langsung terhadap hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu.

Pemilihan studi Fenomenologi dipilih karena fenomenologi merupakan sikap hidup dan metode ilmiah yang mengajarkan kita untuk selalu membuka diri terhadap berbagai informasi dari mana pun berasal tanpa cepat-cepat menilai, menghukumi atau mengevaluasi berdasarkan prakonsepsi kita sendiri tetapi dengan fenomenologi kita dapat membiarkan fenomena itu bercerita tentang dirinya, kita bertanya, mendengarkan dan menangkap pola serta maknanya. Studi fenomenologi sangat sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan karena di dalam penelitian ini peneliti akan membiarkan partisipan untuk bercerita tentang pengalaman mengasuh anak diiringi oleh kemajuan teknologi perangkat digital, peneliti hanya menjadi pendengar dari pengalaman yang disampaikan oleh partisipan dan peneliti menangkap makna dari hubungan pengasuhan anak dengan penggunaan perangkat digital yang telah disampaikan oleh partisipan.

3.4 Penjelasan Istilah

Untuk memperjelas fokus penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah yang tercantum dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

3.4.1 Pengenalan Perangkat Digital

Upaya pengenalan perangkat digital kepada anak merupakan salah satu cara orang tua untuk membuat anak melek akan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Pentingnya pengenalan ini dapat membuahkan hasil yaitu anak yang berwawasan luas, mempunyai pola pikir yang bagus, dan dapat menerima masukan dari orang sekitar. Anak yang berwawasan luas nantinya akan memudahkan kehidupannya karena anak senang mencari tahu hal baru yang dapat meningkatkan keterampilan kognitif maupun motoriknya. Upaya orang tua terhadap pengenalan perangkat digital yaitu juga kewajiban orang tua untuk memfasilitasi anak agar dapat bertumbuh dan berkembang sesuai dengan zamannya. Anak yang mendapatkan fasilitas pengenalan perangkat digital akan lebih melek terhadap teknologi yang sedang ada di era digital ini sehingga anak akan lebih mudah dalam menerima masukan dari orang sekitarnya. Pengenalan perangkat digital tidak hanya *gadget* saja tetapi beberapa jenis perangkat digital seperti laptop, tablet, computer, televisi, dan lainnya dapat dikategorikan sebagai pengasuhan secara tidak langsung bagi orang tua yang sedang sibuk bekerja ataupun sedang melakukan kegiatan lainnya.

3.4.2 Penggunaan Perangkat Digital

Setelah mengenalkan, orang tua memperbolehkan penggunaan perangkat digital dengan syarat penggunaan yaitu aturan waktu 1-2 jam diselingi oleh istirahat, shalat, dan makan. Selain dari aturan waktu, jenis perangkat digital yang digunakan oleh anak juga bermacam-macam, mulai dari *ipad*, laptop, televisi, serta *gadget* sudah menjadi kebutuhan sehari-hari yang tidak bisa dilewatkan oleh anak.

3.4.3 Aturan Perangkat Digital

Aturan perangkat digital dimulai dari pentingnya penggunaan aturan pada perangkat digital agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan perangkat digitalnya. Beberapa aturan yang diterapkan yaitu ada aturan waktu, aturan jenis perangkat digital, dan aturan untuk kesehatan anak. Terkadang ada beberapa orang tua yang mengalami hambatan dalam pelaksanaan aturan yaitu disebabkan oleh anak yang tidak mau mendengarkan, anak yang menangis secara berlebihan, orang tua yang kelelahan dan juga orang tua yang membiarkan anaknya menggunakan

perangkat digital dibanding dengan mengeluarkan emosinya sehingga anak akan menjadi diam.

3.4.4 Dampak Penggunaan Perangkat Digital

Adanya dampak penggunaan perangkat digital ini membuat orang tua lebih perhatian kepada dampak yang diberikan oleh perangkat digital. Berikut ada dampak negatif dari penggunaan perangkat digital adalah anak tidak mau mengikuti aturan orang tua, anak yang rewel, anak yang mencontohkan kata-kata yang tidak pantas, dan kesehatan mata yang terganggu. Tetapi tidak semua penggunaan perangkat digital itu merugikan, berikut dampak positif dari penggunaan perangkat digital yaitu anak yang pandai dalam keterampilan berbahasanya, anak yang berwawasan luas, anak yang kreatif serta dapat mengasah keterampilan kognitifnya seperti menghafalkan lagu, tarian, juga doa

3.4.5 Hubungan Pola Asuh dengan Perangkat Digital

Pengaruh pola asuh dalam penggunaan perangkat digital dapat dilihat dari keefektifitasan penggunaan perangkat digital terhadap masing-masing orang. Ada yang merasa sangat terbantu seperti anaknya jadi bisa menghafal dengan cepat, mengetahui kumpulan doa, dan melatih kreatifitas. Ada pula yang merasa jika perangkat digital berperan sedikit dalam proses pengasuhannya yaitu hanya membantu ketika anak sedang rewel saja. Upaya pengasuhan anak ini juga meliputi hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan perangkat digital, yaitu ada yang menemani disaat anak bermain perangkat digital ada pula yang membiarkan dan percaya kepada anak terhadap penggunaan perangkat digital.

3.5 Tahap Pelaksanaan Penelitian

3.5.1 Persiapan Penelitian

Peneliti mewawancarai partisipan lewat media sosial seperti *facetime* ataupun *whatsapp* video. Peneliti juga mencari informasi kepada teman ataupun tetangga tentang partisipan yang akan dipilih sesuai dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3.5.2 Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian studi fenomenologi ini berlangsung saat bulan agustus 2022. Pada tahapan ini peneliti meminta izin kepada partisipan untuk

diminta waktunya mewawancarai lewat media sosial, lalu peneliti memberikan informasi mengenai tema pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi wawancara yang direkam kepada partisipan yang sedang menemani anaknya menggunakan perangkat digital dengan rentang usia 3-4 tahun dan pengambilan dokumentasi sebagai bukti telah melakukan penelitian.

Di bawah ini gambaran pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

Tabel 3.2
Jadwal Wawancara dengan Partisipan

No.	Tanggal	Subyek Penelitian	Materi
1.	16 Agustus 2022	Ibu P dengan usia anak 4 tahun	• Mendeskripsikan upaya pengenalan perangkat digital pada anak
2.	16 Agustus 2022	Ibu I dengan usia anak 3 tahun	• Menjelaskan penggunaan perangkat digital pada anak
3.	16 Agustus 2022	Ibu V dengan anak umur 3 tahun	• Menjelaskan aturan penggunaan perangkat digital pada anak
4.	17 Agustus 2022	Ibu S dengan anak usia 4 tahun	• Menjelaskan dampak penggunaan perangkat digital
5.	16 Agustus 2022	Ibu F dengan anak usia 4 tahun	• Mendeskripsikan hubungan pola asuh dengan perangkat digital

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data utama dalam studi fenomenologi adalah wawancara mendalam dengan partisipan, untuk memperoleh hasil wawancara yang utuh maka wawancara harus direkam. Di bawah ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam mengumpulkan data yaitu:

1) Wawancara

Wawancara merupakan bentuk percakapan, pertanyaan dan mendengar, wawancara juga merupakan cara paling umum dan paling ampuh untuk memahami orang lain. Wawancara juga dapat memberikan kesempatan kepada partisipan untuk menjelaskan sepenuhnya pengalaman partisipan tentang peristiwa yang sedang diteliti.

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
15.	Menurut Bapak/Ibu pentingkah membuat aturan penggunaan perangkat digital bersama anak?	
16.	Jika terdapat aturan penggunaan digital, menurut Bapak/Ibu faktor apa saja yang bisa menghambat pelaksanaan aturan tersebut?	

3.7 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data fenomenologis yang terbentuk dari pengalaman-pengalam yang dialami oleh partisipan. Sesuai dengan perkataan (Mu'ammam, 2017) fenomenologi genetik mengkaji asal usul makna segala sesuatu dalam arus pengalaman seseorang seperti hasil wawancara berikut:

3.7.1 *Multiple Reading*

Pada tahap ini peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena yang dialami subjek penelitian, seluruh rekaman hasil wawancara mendalam dengan subjek penelitian ditranskripsikan kedalam bahasa tulisan. Rekaman audio yang digunakan oleh peneliti berfungsi untuk membantu mengingat kembali hasil wawancara sehingga mempermudah peneliti dalam membuat transkrip data dalam bentuk tulisan. Setiap kata-kata yang disampaikan oleh partisipan sangat penting karena dari setiap narasi yang disampaikan oleh partisipan dapat memudahkan penilaian bagi peneliti juga dapat memudahkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mengenai narasi-narasi yang akan dituliskan. Adapun contoh transkrip wawancara antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.4

Multiple Reading

TRANSKIP HASIL WAWANCARA	
Partisipan : PPD Pekerjaan : IRT	Tempat : Bandung Waktu : 16 Agustus 2022
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah Bapak/Ibu bekerja? Emm.. engga ▪ Apakah Bapak/Ibu pernah mengenalkan perangkat digital pada anak? Iya ▪ Perangkat digital apa saja yang pernah dikenalkan pada anak? Hmm.. ada laptop sama <i>ipad</i> ▪ Dimulai dari umur berapa anak dikenalkan oleh perangkat digital dan berikan alasannya! 	

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Lupa tapi kayanya 2/3 tahun, ya karena ngeliat kakanya pakai gadget, tapi pakai *ipad* bukan HP

- Apakah anak pernah menggunakan perangkat digital selama dirumah?
Sering
- Perangkat digital apa saja yang pernah digunakan oleh anak (misal: Gawai, Tablet, Laptop, TV)
Laptop sama *ipad* sih paling, *HP* enggak
- Seberapa sering anak menggunakan gawai/perangkat digital lainnya ketika berada di rumah? Berapa kali dalam sehari?
Emm.. termasuk sering sih. Cuma setiap 2 jam sekali dia kalo hari libur nih 2 jam sekali harus istirahat untuk makan shalat. Istirahatnya biasanya sejam, tapi udah diatas jam 6 sore dia gaboleh main.
- Apakah Bapak/Ibu menemani anak ketika menggunakan perangkat digital?
Kadang ditemenin kadang enggak. Tapi kan saya orangnya ga kerja, maksudnya dirumah jadi memang apa yang anak lihat saya denger gitu
- Biasanya Berapa lama rentang waktu (jam) ketika anak menggunakan gawai atau perangkat digital lainnya?
Biasa aja sih, ga yang lama banget paling 2-3 jam aja.
- Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak positif penggunaan perangkat digital pada anak?
Positifnya sih ada, kalo misal anak kaya nonton hmm youtube terus pake bahasa inggris dia jadi lebih ini sih jadi lebih cepet buat nangkap bahasa inggrisnya. Trus kalo tergantung yang dilihat, kalo dilihatnya tentang ilmu pelajaran sih ya ada manfaatnya pasti yah.
- Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak negatif penggunaan perangkat digital pada anak?
Kalo kelamaan kan bisa ngerusak mata, terus kalo misalnya dilihatnya bukan yang pelajaran, ya ngerusak juga sih. Jadi memang kita sebagai partisipan yah harus pinter-pinter ngecek trus pelan-pelan kasih tau anaknya juga.
- Menurut Bapak/Ibu, penggunaan perangkat digital apakah membantu dalam proses pengasuhan pada anak?
Ohh.. proses pengasuhan sih ga berpengaruh sih, kalo penggunaan *gadget* ya maksudnya ga terlalu berpengaruh karena pengasuhan kan tergantung dari kitanya sendiri, kalo dalam pembelajaran itu ada pengaruh tapi kalo pengasuhan menurut saya sih gaada pengaruh ya.
- Apakah ada aturan yang dibuat bersama dengan anak ketika menggunakan perangkat digital?
Iya, ya itu tadi kalo misalnya udah 2 jam, istirahat 1 jam. Jadi memang ga *full* dari pagi sampe malem dan memang ada batesan diatas jam 6 sore udah gaboleh, kecuali misalnya ada kelonggaran misalnya apa, baru dikasih ijin tapi dulu setiap hari itu jam 6 udah selesai.

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

- Jika ada, bagaimana cara Bapak/Ibu mengenalkan aturan tersebut pada anak? Dikasih tau sih, kalo misalnya terlalu sering gaberenti, bahaya juga untuk mata walaupun susah sebetulnya. Pada kenyataannya pasti susah ya anak tuh udah ngerti paham tu pasti susah, pelan-pelan sih pasti bisa dikasi tau sih.
- Menurut Bapak/Ibu pentingkah membuat aturan penggunaan perangkat digital bersama anak?
Iya penting, ya itu buat ngejaga dan disiplin juga sih biar anak ga keterusan main *gadget* gitu kan, ya terutama buat ngurangin hm.. penggunaan *gadget* ke mata kan. Terutama untuk kesehatan, kedua ya gabagus juga kalo misalnya terus *gadget full* dari pagi misalnya sampe sore gitu kan.. hmm itu aja sih kayanya gabagus..
- Jika terdapat aturan penggunaan digital, menurut Bapak/Ibu faktor apa saja yang bisa menghambat pelaksanaan aturan tersebut?
- Anak nya rewel, itusih udah pasti. Kalo udah asik main *game* anak pasti akan susah, apalagi ketika anak main bareng temennya, kan sekarang udah bisa *online* tuh, kalo misalnya lagi main *game* tiba-tiba harus *break* shalat atau makan atau apa yang lain-lain kadang aturannya memang agak susah diterapkan jadi kaya kita kasih, okelah berapa menit lagi.. yang saya pake sih ada *screen time*, kita atur berapa jam boleh main game terus nanti otomatis dia ke *lock* sendiri *ipad* nya.

3.7.2 Initial Comment

Analisis tahap awal ini sangat mendetail karena tahapan ini menguji isi/konten dari kata, kalimat dan bahasa yang digunakan partisipan dalam level eksploratori. Analisis ini menjaga kelangsungan pemikiran yang terbuka (*open mind*) dan mencatat segala sesuatu yang menarik dalam transkrip. Tahapan ini juga merupakan tahapan identifikasi spesifik tentang cara-cara partisipan dalam mengatakan sesuatu, memahami dan memikirkan mengenai isu-isu. Tahap 1 dan 2 ini melebur dengan diawali membuat catatan pada transkrip, kemudian membaca dan membuat catatan eksploratori atau catatan umum dan peneliti memberikan komentar mengenai data. Komentar eksploratori dilakukan untuk memperoleh inti sari. Komentar eksploratori meliputi komentar deskriptif, komentar bahasa, dan komentar konseptual. Komentar deskriptif difokuskan pada penggambaran isi/konten dari apa yang dikatakan partisipan dan subjek dari perkataan dalam transkrip. Komentar bahasa difokuskan pada catatan eksploratori yang memperhatikan penggunaan bahasa yang spesifik oleh partisipan. Peneliti fokus

pada isi dan makna dari bahasa yang disampaikan. Komentar konseptual lebih difokuskan pada level yang konseptual. Koding yang konseptual ini menggunakan bentuk-bentuk yang interogatif (mempertanyakan).

Dalam pelaksanaannya peneliti akan menggunakan catatan berikut untuk melakukan analisis data pada *hard copy* dari transkrip, sebagai berikut:

Tabel 3.5
Initial Comment

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>
Apakah Bapak/Ibu bekerja? Emm.. engga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan tidak bekerja
Apakah Bapak/Ibu pernah mengenalkan perangkat digital pada anak? Iya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan perangkat digital pada anak
Perangkat digital apa saja yang pernah dikenalkan pada anak? Hmm.. ada laptop sama <i>ipad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan laptop dan <i>ipad</i>
Dimulai dari umur berapa anak dikenalkan oleh perangkat digital dan berikan alasannya! Lupa tapi kayanya 2/3 tahun, ya karena ngeliat kakanya pakai gadget, tapi pakai <i>ipad</i> bukan HP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan perangkat digital dari umur 2/3 tahun karena mencontoh saudara kandungnya
Apakah anak pernah menggunakan perangkat digital selama dirumah? Sering	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak sering menggunakan perangkat digital selama di rumah
Perangkat digital apa saja yang pernah digunakan oleh anak (misal: Gawai, Tablet, Laptop, TV) Laptop sama <i>ipad</i> sih paling, <i>HP</i> enggak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak menggunakan laptop dan <i>ipad</i> tetapi tidak menggunakan <i>HP</i>
Seberapa sering anak menggunakan gawai/perangkat digital lainnya ketika berada di rumah? Berapa kali dalam sehari? Emm.. termasuk sering sih. Cuman setiap 2 jam sekali dia kalo hari libur nih 2 jam sekali harus istirahat untuk makan shalat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak menggunakan perangkat digital selama 2 jam, istirahat selama 1 jam, dan diatas jam 6 sore sudah tidak boleh menggunakan perangkat digital

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>
<p>Istirahatnya biasanya sejam, tapi udah diatas jam 6 sore dia gaboleh main.</p> <p>Apakah Bapak/Ibu menemani anak ketika menggunakan perangkat digital? Kadang ditemenin kadang engga. Tapi kan saya orangnya ga kerja, maksudnya dirumah jadi memang apa yang anak lihat saya denger gitu</p> <p>Biasanya berapa lama rentang waktu (jam) ketika anak menggunakan gawai atau perangkat digital lainnya? Biasa aja sih, ga yang lama banget paling 2-3 jam aja.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak positif penggunaan perangkat digital pada anak? Positifnya sih ada, kalo misal anak kaya nonton hmm youtube terus pake bahasa inggris dia jadi lebih ini sih jadi lebih cepet buat nangkap bahasa inggrisnya. Trus kalo tergantung yang dilihat, kalo dilihatnya tentang ilmu pelajaran sih ya ada manfaatnya pasti yah.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak negatif penggunaan perangkat digital pada anak? Kalo kelamaan kan bisa ngerusak mata, terus kalo misalnya dilihatnya bukan yang pelajaran, ya ngerusak juga sih. Jadi memang kita sebagai partisipan yah harus pinter-pinter ngecek trus pelan-pelan kasih tau anaknya juga.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu, penggunaan perangkat digital apakah membantu dalam proses pengasuhan pada anak? Ohh.. proses pengasuhan sih ga berpengaruh sih, kalo penggunaan <i>gadget</i> ya maksudnya ga</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan menemani anak saat menggunakan perangkat digital ▪ Anak menggunakan perangkat digital 2-3 jam perhari ▪ Dampak positif penggunaan perangkat digital yaitu anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa inggris dan mata pelajaran lainnya lewat aplikasi ▪ Dampak negatif penggunaan perangkat digital adalah dapat merusak mata, dan partisipan mencegah agar hal itu tidak terjadi pada anak dengan cara memberi tahu anak secara baik-baik ▪ Menurut partisipan penggunaan perangkat digital tidak terlalu berpengaruh dalam pola pengasuhan pada anaknya

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>
<p>terlalu berpengaruh karena pengasuhan kan tergantung dari kitanya sendiri, kalo dalam pembelajaran itu ada pengaruh tapi kalo pengasuhan menurut saya sih gaada pengaruh ya.</p>	
<p>Apakah ada aturan yang dibuat bersama dengan anak ketika menggunakan perangkat digital?</p> <p>Iya, ya itu tadi kalo misalnya udah 2 jam, istirahat 1 jam. Jadi memang ga <i>full</i> dari pagi sampe malem dan memang ada batesan diatas jam 6 sore udah gaboleh, kecuali misalnya ada kelonggaran misalnya apa, baru dikasih ijin tapi dulu setiap hari itu jam 6 udah selesai.</p> <p>Jika ada, bagaimana cara Bapak/Ibu mengenalkan aturan tersebut pada anak?</p> <p>Dikasih tau sih, kalo misalnya terlalu sering gaberenti, bahaya juga untuk mata walaupun susah sebetulnya. Pada kenyataannya pasti susah ya anak tuh udah ngerti paham tu pasti susah, pelan-pelan sih pasti bisa dikasi tau sih.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu pentingkah membuat aturan penggunaan perangkat digital bersama anak?</p> <p>Iya penting, ya itu buat ngejaga dan disiplin juga sih biar anak ga keterusan main <i>gadget</i> gitu kan, ya terutama buat ngurangin hm.. penggunaan <i>gadget</i> ke mata kan. Terutama untuk kesehatan, kedua ya gabagus juga kalo misalnya terus <i>gadget full</i> dari pagi misalnya sampe sore gitu kan.. hmm itu aja sih kayanya gabagus..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terdapat aturan dalam menggunakan perangkat digital yaitu setelah 2 jam menggunakan perangkat digital anak diharuskan beristirahat 1 jam dan tidak boleh main lagi setelah jam 6 sore ▪ Partisipan mengenalkan aturan dengan cara memberikan informasi mengenai bahaya dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan ▪ Partisipan menganggap aturan itu penting untuk menumbuhkan disiplin dan tentang kesehatan mata pada anak jika berlebihan dalam penggunaan perangkat digital

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>
<p>Jika terdapat aturan penggunaan digital, menurut Bapak/Ibu faktor apa saja yang bisa menghambat pelaksanaan aturan tersebut?</p> <p>Anak nya rewel, itusih udah pasti. Kalo udah asik main <i>game</i> anak pasti akan susah, apalagi ketika anak main bareng temennya, kan sekarang udah bisa <i>online</i> tuh, kalo misalnya lagi main <i>game</i> tiba-tiba harus <i>break</i> shalat atau makan atau apa yang lain-lain kadang aturannya memang agak susah diterapkan jadi kaya kita kasih, okelah berapa menit lagi.. yang saya pake sih ada <i>screen time</i>, kita atur berapa jam boleh main game terus nanti otomatis dia ke <i>lock</i> sendiri <i>ipad</i> nya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hal yang dapat menghambat pelaksanaan aturan adalah anak yang tidak mau nurut dan menangis secara berlebihan tetapi partisipan menggunakan teknologi bernama <i>screen time</i> untuk membatasi penggunaan perangkat digital pada anak agar tidak berlebihan

Setelah memberikan komentar eksploratori, peneliti melakukan dekonstruksi (*deconstruction*), hal ini membantu peneliti untuk mengembangkan strategi de-kontekstualisasi yang membawa peneliti pada fokus yang lebih detail dari setiap kata dan makna dari partisipan penelitian. De-kontekstualisasi membantu mengembangkan penilaian yang secara alamiah diberikan pada laporan-laporan partisipan dan dapat menekankan pentingnya konteks dalam *interview* sebagai keseluruhan dan membantu melihat hubungan antar satu pengalaman dengan pengalaman lain.

Selanjutnya adalah melakukan tinjauan umum terhadap tulisan catatan awal (*overview of writing initial notes*). Langkah ini dilakukan dengan cara memberikan catatan-catatan eksploratory yang dapat digunakan selama mengeksplor data dengan cara: 1) peneliti memulai dari transkrip, menggarisbawahi teks-teks yang kelihatan penting sambil menuliskan keterangan-keterangan mengapa sesuatu itu dipikirkan dan digarisbawahi dan karena itu sesuatu itu dianggap penting; 2) mengasosiasi secara bebas teks-teks dari partisipan, menuliskan apapun yang muncul dalam pemikiran ketika membaca kalimat-kalimat dan kata-kata tertentu.

3.7.3 *Developing Emergent Themes*

Meskipun transkrip *interview* merupakan tempat pusat data akan tetapi data itu akan lebih jelas dengan diberikannya komentar eksploratori secara

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

komprehensif. Dengan komentar eksploratori tersebut maka pada seperangkat data muncul atau tumbuh secara substansial untuk memunculkan tema-tema peneliti mengatur perubahan data dengan menganalisis data, berusaha mengurangi volume yang detail dari data yang berupa transkrip dan catatan awal yang masih kompleks (*complexity*) untuk dimapping ke saling hubungannya (*interrelationship*), hubungan (*connection*) dan pola-pola antar catatan eksploratori. Untuk memunculkan tema-tema dari komentar eksploratori menggunakan tabel pencatatan sebagai berikut:

Tabel 3.6
Developing Emergent Themes

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>	<i>Emergent Themes</i>
Apakah Bapak/Ibu bekerja? Emm.. engga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan tidak bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pekerjaan partisipan
Apakah Bapak/Ibu pernah mengenalkan perangkat digital pada anak? Iya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan perangkat digital pada anak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Upaya pengenalan perangkat digital
Perangkat digital apa saja yang pernah dikenalkan pada anak? Hmm.. ada laptop sama <i>ipad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan laptop dan <i>ipad</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis perangkat digital yang dikenalkan
Dimulai dari umur berapa anak dikenalkan oleh perangkat digital dan berikan alasannya! Lupa tapi kayanya 2/3 tahun, ya karena ngeliat kakanya pakai gadget, tapi pakai <i>ipad</i> bukan HP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan dari umur 2/3 tahun karena mencontoh saudara kandungnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Upaya pengenalan perangkat digital
Apakah anak pernah menggunakan perangkat digital selama dirumah? Sering	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak sering menggunakan perangkat digital selama di rumah 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penggunaan perangkat digital

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>	<i>Emergent Themes</i>
<p>Perangkat digital apa saja yang pernah digunakan oleh anak (misal: Gawai, Tablet, Laptop, TV) Laptop sama <i>ipad</i> sih paling, <i>HP</i> enggak</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak menggunakan laptop dan <i>ipad</i> tetapi tidak menggunakan <i>HP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis perangkat digital yang digunakan
<p>Seberapa sering anak menggunakan gawai/perangkat digital lainnya ketika berada di rumah? Berapa kali dalam sehari? Emm.. termasuk sering sih. Cuma setiap 2 jam sekali dia kalo hari libur nih 2 jam sekali harus istirahat untuk makan shalat. Istirahatnya biasanya sejam, tapi udah diatas jam 6 sore dia gaboleh main.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak menggunakan perangkat digital selama 2 jam, istirahat selama 1 jam, dan diatas jam 6 sore sudah tidak boleh menggunakan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rentang waktu penggunaan perangkat digital
<p>Apakah Bapak/Ibu menemani anak ketika menggunakan perangkat digital? Kadang ditemenin kadang engga. Tapi kan saya orangnya ga kerja, maksudnya dirumah jadi memang apa yang anak lihat saya denger gitu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan menemani anak saat menggunakan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Upaya pengasuhan
<p>Biasanya berapa lama rentang waktu (jam) ketika anak menggunakan gawai atau perangkat digital lainnya? Biasa aja sih, ga yang lama banget paling 2-3 jam aja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak menggunakan perangkat digital 2-3 jam perhari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rentang waktu penggunaan perangkat digital

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>	<i>Emergent Themes</i>
<p>Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak positif penggunaan perangkat digital pada anak? Positifnya sih ada, kalo misal anak kaya nonton hmm youtube terus pake bahasa inggris dia jadi lebih ini sih jadi lebih cepet buat nangkup bahasa inggrisnya. Trus kalo tergantung yang dilihat, kalo dilihatnya tentang ilmu pelajaran sih ya ada manfaatnya pasti yah.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu apakah terdapat dampak negatif penggunaan perangkat digital pada anak? Kalo kelamaan kan bisa ngerusak mata, terus kalo misalnya dilihatnya bukan yang pelajaran, ya ngerusak juga sih. Jadi memang kita sebagai partisipan yah harus pinter-pinter ngecek trus pelan-pelan kasih tau anaknya juga.</p> <p>Menurut Bapak/Ibu, penggunaan perangkat digital apakah membantu dalam proses pengasuhan pada anak? Ohh.. proses pengasuhan sih ga berpengaruh sih, kalo penggunaan <i>gadget</i> ya maksudnya ga terlalu berpengaruh karena pengasuhan kan tergantung dari kitanya sendiri, kalo dalam pembelajaran itu ada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dampak positif penggunaan perangkat digital yaitu anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa inggris dan mata pelajaran lainnya lewat aplikasi ▪ Dampak negatif penggunaan perangkat digital adalah dapat merusak mata, dan partisipan mencegah agar hal itu tidak terjadi pada anak dengan cara memberi tahu anak secara baik-baik ▪ Menurut partisipan penggunaan perangkat digital tidak terlalu berpengaruh dalam pola pengasuhan pada anaknya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dampak positif penggunaan perangkat digital ▪ Dampak negatif penggunaan perangkat digital ▪ Pengaruh pola asuh dalam penggunaan perangkat digital

<i>Original Transcript</i>	<i>Exploratory Comments</i>	<i>Emergent Themes</i>
<p>pengaruh tapi kalo pengasuhan menurut saya sih gaada pengaruh ya.</p>		
<p>Apakah ada aturan yang dibuat bersama dengan anak ketika menggunakan perangkat digital?</p> <p>Iya, ya itu tadi kalo misalnya udah 2 jam, istirahat 1 jam. Jadi memang <i>ga full</i> dari pagi sampe malem dan memang ada batesan diatas jam 6 sore udah gaboleh, kecuali misalnya ada kelonggaran misalnya apa, baru dikasih ijin tapi dulu setiap hari itu jam 6 udah selesai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terdapat aturan dalam menggunakan perangkat digital yaitu setelah 2 jam menggunakan perangkat digital anak diharuskan beristirahat 1 jam dan tidak boleh main lagi setelah jam 6 sore 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aturan dalam menggunakan perangkat digital
<p>Jika ada, bagaimana cara Bapak/Ibu mengenalkan aturan tersebut pada anak?</p> <p>Dikasih tau sih, kalo misalnya terlalu sering gaberenti, bahaya juga untuk mata walaupun susah sebetulnya. Pada kenyataannya pasti susah ya anak tuh udah ngerti paham tu pasti susah, pelan-pelan sih pasti bisa dikasi tau sih.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan mengenalkan aturan dengan cara memberikan informasi mengenai bahaya dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengenalan aturan dalam penggunaan perangkat digital

Original Transcript	Exploratory Comments	Emergent Themes
<p>Menurut Bapak/Ibu pentingkah membuat aturan penggunaan perangkat digital bersama anak?</p> <p>Iya penting, ya itu buat ngejaga dan disiplin juga sih biar anak ga keterusan main <i>gadget</i> gitu kan, ya terutama buat ngurangin hm.. penggunaan <i>gadget</i> ke mata kan. Terutama untuk kesehatan, kedua ya gabagus juga kalo misalnya terus <i>gadget full</i> dari pagi misalnya sampe sore gitu kan.. hmm itu aja sih kayanya gabagus..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partisipan menganggap aturan itu penting untuk menumbuhkan disiplin dan tentang kesehatan mata pada anak jika berlebihan dalam penggunaan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Efektifitas penggunaan aturan pada perangkat digital
<p>Jika terdapat aturan penggunaan digital, menurut Bapak/Ibu faktor apa saja yang bisa menghambat pelaksanaan aturan tersebut?</p> <p>Anak nya rewel, itusih udah pasti. Kalo udah asik main <i>game</i> anak pasti akan susah, apalagi ketika anak main bareng temennya, kan sekarang udah bisa <i>online</i> tuh, kalo misalnya lagi main <i>game</i> tiba-tiba harus <i>break</i> shalat atau makan atau apa yang lain-lain kadang aturannya memang agak susah diterapkan jadi kaya kita kasih, okelah berapa menit lagi.. yang saya pake sih ada <i>screen time</i>, kita atur berapa jam boleh main game terus nanti otomatis dia ke <i>lock</i> sendiri <i>ipad</i> nya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hal yang dapat menghambat pelaksanaan aturan adalah anak yang tidak mau nurut dan menangis secara berlebihan tetapi partisipan menggunakan teknologi bernama <i>screen time</i> untuk membatasi penggunaan perangkat digital pada anak agar tidak berlebihan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hambatan dalam pelaksanaan aturan terhadap penggunaan perangkat digital

3.7.4 Initial Clustering of Themes

Pengumpulan data dan pembuatan komentar eksploratori dilakukan dengan berorientasi pada partisipan. Mencari hubungan antar tema-tema yang muncul dilakukan setelah peneliti menetapkan seperangkat tema-tema dalam transkrip dan tema-tema telah diurutkan secara kronologis. hubungan antar tema-tema ini dikembangkan dalam bentuk grafik serta *mapping*/pemetaan dan memikirkan tema-tema yang bersesuaian satu sama lain. Analisis ini tergantung pada keseluruhan dari pertanyaan penelitian dan ruang lingkup penelitian.

Mencari makna dari sketsa tema-tema yang muncul saling berkaitan dan menghasilkan struktur yang memberikan peneliti data penting dari semua hasil yang ada juga aspek-aspek yang menarik dan penting dari keterangan-keterangan partisipan.

Tabel 3.7

Clustered Themes

<i>Clustered Themes</i>	
Pengenalan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none">▪ Upaya pengenalan perangkat digital▪ Jenis perangkat digital yang dikenalkan▪ Usia Awal Pengenalan Perangkat Digital Pada Anak
Penggunaan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none">▪ Rentang waktu penggunaan perangkat digital▪ Jenis perangkat digital yang digunakan
Aturan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none">▪ Pentingnya penggunaan aturan pada perangkat digital▪ Hambatan dalam pelaksanaan aturan terhadap penggunaan perangkat digital
Dampak penggunaan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none">▪ Dampak positif▪ Dampak negatif
Hubungan pola asuh dengan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none">▪ Pengaruh pola asuh dalam penggunaan perangkat digital▪ Upaya pengasuhan anak

3.7.5 *Moving The Next Cases*

Tahap analisis 1-4 dilakukan pada setiap satu kasus/partisipan. Jika satu kasus selesai dan dituliskan hasil analisisnya maka tahap selanjutnya berpindah pada kasus atau partisipan berikutnya hingga selesai semua kasus. Langkah ini dilakukan pada semua transkrip partisipan dengan cara mengulang semua proses yang sama.

3.7.6 *Looking for Patterns Across Cases*

Tahap terakhir adalah mencari pola-pola yang muncul antar kasus/partisipan. Apakah hubungan yang terjadi antar kasus dan bagaimana tema-tema yang ditemukan dalam kasus-kasus yang lain memandu peneliti melakukan penggambaran dan pelabelan kembali pada tema-tema. Pada tahap ini dibuat *master table* dari tema-tema untuk satu kasus atau kelompok kasus.

Tabel 3.8

Table of Themes

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
Pengenalan perangkat digital	▪ Upaya pengenalan perangkat digital	▪ P4: "ohh.. iya aku kenalin ke dia" ▪ P5: 'Iya dikenalkan'
	▪ Jenis perangkat digital yang dikenalkan	▪ P2: "Hmm.. <i>handphone</i> , <i>TV</i> , paling laptop" ▪ P3: "Hmm.. paling <i>tab</i> , <i>handphone</i> , kadang sih laptop sama <i>TV</i> juga." ▪ P4: " <i>Handphone</i> sama laptop" ▪ P5: "Hm.. <i>handphone</i> , laptop, itu juga laptop karena aplikasi <i>youtube</i> ya, ada aplikasi <i>youtube</i> nya".

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
Penggunaan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rentang waktu penggunaan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Biasa aja sih, ga yang lama banget paling 2-3 jam aja.”. ▪ P2: ” Hmm.. paling sehari 3 kali” ▪ P3: “Sehari bisa 3 kali, kali yah.....” ▪ P4: “.....aku sih batesin paling lama 1 jam, itu udah paling lama banget ya ca,.....” ▪ P5: “Hm.. sejam-2 jam.”
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis perangkat digital yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Laptop sama <i>ipad</i> sih paling, <i>HP</i> enggak”. ▪ P2: “Iya itu doang, <i>HP</i> sama <i>TV</i>” ▪ P3: “Ya tablet, handphone sama laptop dan TV juga kadang ▪ P4: “Ya <i>HP</i> sama laptop aja sih ▪ P5: “Oiya, <i>TV</i>, <i>handphone</i>, laptop..”
Aturan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pentingnya penggunaan aturan pada perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Iya penting, ya itu buat ngejaga dan disiplin juga sih biar anak ga keterusan main <i>gadget</i> gitu kan, ya terutama buat ngurangin hm.. penggunaan <i>gadget</i> ke mata kan. Terutama untuk kesehatan, kedua ya gabagus juga kalo misalnya terus <i>gadget full</i> dari pagi misalnya sampe sore gitu

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
		<p>kan.. hmm itu aja sih kayanya gabagus..</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ P2: “Penting banget soalnya kalo dia keterusan nontonnya itu terus nantikan dia nyontoh, ya kaya tadi kan kalo nonton yang <i>vlogger</i> luar dia jadi bahasa inggrisnya lumayan walopun ga lancar-lancar banget, tau lah.. <i>how are you</i>, gitukan tau hehe.. ▪ P4: “Penting sih sebenarnya ca.. penting banget kalo ada aturan gitu, takutnya kalo dia keseringan jadi malah <i>over</i> dia nanti kaya anak <i>gadget</i> banget, dimanapun kalo dia lagi sosialisasi sama orang jadi kurang gitu.. <i>gadget</i> ada waktunya, selagi dia cape, dia bosan ya gapapa aku kasih. Tapi kalo dia melewati batas gabisa, aku takut bahaya doang sih, terutama kesehatannya dia, kedua ya sosialisasi dia sama orang takut berkurang kaya gitu”. ▪ P5: “Penting banget. Soalnya kalo kita gabikin peraturan, kita ga tahan, itu bisa seharian <i>full</i>

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
		<p>gaada capenya, gaada bosennya main <i>handphone</i>. Dan pasti kan gamau makan, kalo sambil makan pun pasti main <i>handphone</i> jadinya kaya ngga abis gitu.. udah keburu males, makan gadiabisin, tapi kalo misalnya fokus makan bisa sampe abis, kalo misalnya sambil main <i>handphone</i> kadang udah setengah gadiabisin, lebih ngejar ke <i>handphone</i> nya gitu.. penting banget soalnya kalo ga digituin bisa keterusan kan..</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hambatan dalam pelaksanaan aturan terhadap penggunaan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Anak nya rewel, itusih udah pasti. Kalo udah asik main <i>game</i> anak pasti akan susah, apalagi ketika anak main bareng temennya, kan sekarang udah bisa <i>online</i> tuh, kalo misalnya lagi main <i>game</i> tiba-tiba harus <i>break</i> shalat atau makan atau apa yang lain-lain kadang aturannya memang agak susah diterapkan jadi kaya kita kasih,...” ▪ P3: “Hmm.. kalo kaya gitukan ada hambatannya pasti.. anak kan ga selalu <i>mood</i> nya bagus

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
		<p>yah..gitu. kadang kalo kita larang biasanya dia ga selalu diturutin pasti rewel....”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ P4: “.....misalnya kita udah kuwalahan nih, udah gabisa ngontrol anak kita yaudah lah akhirnya terpaksa mauu ngga mau <i>gadget</i> lagi.....” ▪ P5: “.....apalagi yang bikin hambat itu <i>game</i> sih.. kalo <i>youtube-youtube</i> okelah dia kan udah cukup tau gitu.. kalo misal <i>game</i> kan dia ada level-levelnya kaya ketergantungan, kadang udah di <i>stop</i> “ah umi jangan di <i>stop</i> aku kan belum selesai’ jadinya marah, jadi dia ngerasa ga dingertiin gitu.....”
Dampak penggunaan perangkat digital	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dampak positif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “.....kalo misal anak kaya nonton hmm youtube terus pake bahasa inggris dia jadi lebih ini sih jadi lebih cepet buat nangkep bahasa inggrisnya. Trus kalo tergantung yang dilihat, kalo dilihatnya tentang ilmu pelajaran sih ya ada manfaatnya pasti yah.”

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ P2: “kalo dia lagi nonton <i>youtube</i> bisa bahasa inggris sendiri....kalo laptop dia jadi bisa tau huruf.” ▪ P3: “.....anak-anak tuh suka nonton kartun, terus nyanyi-nyanyian doa gitu kaya nusa rara gitu dia jadi kaya ikutin gitu” ▪ P4: “.....Dia tuh udah banyak ngenalin ke tempat-tempat wisata, salah satunya dari situ. Sebenarnya ya itu, positifnya gitu-gitu aja sih.. lebih banyak pengetahuan diluar.” ▪ P5: “.....positifnya itu dia bisa belajar dari situ, kaya menghapalkan, muroja’ah, menghapalkan lagu-lagu, terus misalnya kaya dia tau apani kaya prakarya gitu kan suka ada yang kreatif tuh dari <i>youtube</i>.....”
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dampak negatif 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Kalo kelamaan kan bisa ngerusak mata, terus kalo misalnya dilihatnya bukan yang pelajaran, ya ngerusak juga sih. Jadi memang kita sebagai partisipan yah harus pinter-

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
		<p>pinter ngecek trus pelan-pelan kasih tau anaknya juga.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ P2: “.....makanya nontonnya 3 kali sehari karena sambil makan juga, kalo ga nonton dia lari sana lari sini, kalo lagi makan aja sih paling.” ▪ P3: “.....apasih namanya drama-drama anak remaja suka ditonton tuh sama dia gitu, jadi dewasa sebelum waktunya.” ▪ P4: “.....misal dari ucapan, sifat jadi lebih banyak niruin ke <i>youtube</i> apalagi sekarang banyak kan tuh konten-konten yang hm.. seumuran dia gitu diatas dia, banyak ya ngikutin pergaulan zaman sekarang.....” ▪ P5: “.....misalnya kecolongan kaya, misal dia nonton <i>gaming</i> kan ada kata-kata kasar yang dia gatau katanya.. kaya “itu kata apa mi?” itu gaboleh diikutan ka... gabole kaya gitu.....”
Hubungan pola asuh dengan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengaruh pola asuh dalam penggunaan perangkat digital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P2: “Hmm sedikit membantu kalo misal lagi pas anaknya gabisa diem kan jadi diem.”

<i>Table of Themes</i>		
Tema Induk	Tema Superordinat	Kutipan Pernyataan Partisipan
perangkat digital		<ul style="list-style-type: none"> ▪ P3: “Iya sangat membantu sih.. kalo ngebantunya paling kalo kita lagi ga sempet buat ngajarin anak berhitung atau mengenal huruf bisa dari perangkat digital sih.. ▪ P5: “.....Iya sangat membantu sih.. kalo ngebantunya paling kalo kita lagi ga sempet buat ngajarin anak berhitung atau mengenal huruf bisa dari perangkat digital sih....”
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Upaya pengasuhan anak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ P1: “Kadang ditemenin kadang engga. Tapi kan saya orangnya ga kerja, maksudnya dirumah jadi memang apa yang anak lihat saya denger gitu” ▪ P4: “....paling gabisa kalo A main sendirian, jadi hm.. justru aku temenin dia, misal dia nonton yang aneh-aneh aku langsung buru-buru A ganti gitu.....” ▪ P5: “.....cuma tetep diawasin soalnya kedengeran misal ada kata-kata kasar kita kasi tau “jangan nonton yang itu tuh ganti-ganti” gitu.....”

Rayisa Nayla Salwaa, 2022

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENERAPKAN DIGITAL PARENTING BAGI ANAK USIA DINI

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

3.8 Validitas dan Reliabilitas

Validitas merupakan upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian dengan menerapkan prosedur-prosedur tertentu, sedangkan reliabilitas mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan peneliti konsisten jika diterapkan oleh peneliti-peneliti lain dan untuk proyek-proyek yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut maka validitas dan reliabilitas sangat penting dalam sebuah penelitian karena sebuah penelitian yang baik adalah penelitian yang dapat dipercaya, akurat, autentik dan dapat dipertanggung jawabkan. Di bawah ini adalah proses validitas dan reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Triangulasi Data

Triangulasi yaitu proses memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber data yang berbeda dan menggunakannya untuk menetapkan tema-tema. Maka proses ini menggunakan berbagai macam data yang telah peneliti dapatkan di lapangan dengan menggabungkannya agar mendapatkan penilaian secara menyeluruh.

Penelitian ini menggunakan triangulasi data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi video dan photo. Selain itu peneliti juga memperoleh data dari sumber lain agar data yang diperoleh lebih akurat dan kredibel.

2) *Member Checking*

Member checking dilakukan untuk mengetahui akurasi hasil penelitian yaitu dengan cara membawa kembali laporan akhir atau deskripsi-deskripsi atau tema-tema spesifik dihadapan partisipan untuk mengecek apakah temuan peneliti sudah akurat atau belum.

Peneliti dengan membawa hasil laporan akhir penelitian kemudian melakukan wawancara lanjutan dengan partisipan dan memberikan kesempatan kepada partisipan untuk berkomentar tentang hasil penelitian. Apabila hasil penelitian sudah sesuai dan disepakati oleh partisipan maka temuan tersebut dinyatakan valid sehingga semakin kredibel dan dipercaya, sebaliknya apabila laporan, tema-tema, deskripsi-deskripsi yang ditemukan peneliti tidak sesuai dan belum mendapat kesepakatan maka peneliti perlu melakukan diskusi dengan

partisipan. Apabila perbedaannya tajam, maka peneliti harus merubah temuannya dan harus menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh partisipan.