

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi secara etimologi berasal dari kata “phenomenon” yang berarti realitas yang tampak, dan “logos” yang berarti ilmu. Sehingga secara terminologi, fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan tentang realitas yang tampak. Fenomena yang tampak adalah refleksi dari realitas yang tidak berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Fenomenologi ingin mengungkapkan apa yang menjadi realitas dan pengalaman yang dialami individu, mengungkapkan dan memahami sesuatu yang tidak nampak dari pengalaman subjektif individu. Oleh karenanya, peneliti tidak dapat memasukkan dan mengembangkan asumsi-asumsinya di dalam penelitiannya. Disini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan, mendeskripsikan dan mengkonstruksi realitas yang ada serta melakukan pendekatan terhadap sumber informasi, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal (Achmad Fawaid, 2014: 53).

#### **3.2 Waktu dan lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kampung pante kuyun yang bertepatan di Jln. Lageun pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya.

Waktu penelitian ini dilakukan selama 6 hari dari tanggal 15 agustus sampai dengan 20 agustus 2024.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah 35 orang diantaranya 15 anak yang usia 4-6 tahun, 15 orang tua anak dan 5 perangkat desa. Objek penelitian ini adalah tentang Analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya.

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Berikut tahapan-tahapan prosedur penelitian yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi kepada anak usia dini yang ada di kampung pante kuyun.
2. Memilih subjek penelitian yaitu 35 orang yang terdiri dari 15 anak usia dini, 15 orang tua dan 5 orang perangkat desa yang ada di kampung pante kuyun.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa angket terkait penggunaan gadget.
4. Menguji coba instrumen pengumpulan data (wawancara) kepada 15 orang tua yang ada di kampung pante kuyun.
5. Menganalisis data dari hasil wawancara kepada orang tua dan perangkat desa untuk mengetahui validitas dan reabilitas data.

6. Melaksanakan penelitian dengan membagikan pertanyaan terkait pengaruh penggunaan gadget kepada subjek penelitian yaitu 15 orang anak usia dini yang ada di kampung pante kuyun.
7. Menghitung dan menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini di kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya
8. Interpretasi perhitungan data berdasarkan hasil di lapangan.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2019 : 38). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitiannya ini yaitu pengaruh penggunaan gadget (Y1).

#### **2. Variabel Terikat**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu interaksi sosial (X)

### **3.6 Definisi konseptual Variabel**

Definisi konseptual variabel merupakan penjelasan secara singkat dan jelas mengenai masing-masing variabel dalam penelitian. Berikut ini beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti:

#### **1. Penggunaan Gadget**

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dilengkapi dengan berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan memiliki tujuan dan manfaat praktis yang akan membantu manusia untuk memudahkan dalam aktifitas sehari-harinya terutama untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran atau pun dalam memperoleh ilmu pengetahuan baru. Gadget yang akan saya teliti dalam penelitian ini yaitu lebih memfokuskan kepada smartphone karena peserta didik sekolah dasar cenderung lebih banyak yang memiliki smartphone dari pada gadget lainnya.

#### **2. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, yang mana dalam penelitian ini peneliti akan meneliti bagaimana interaksi sosial peserta didik yang selalu menggunakan gadget dengan peserta didik yang masih masih terkontrol dalam menggunakan gadgetnya. Hal ini dapat diartikan bahwa pada interaksi sosial peserta didik yang lebih

jarang menggunakan gadget lebih baik atau bahkan sebaliknya peserta didik yang menggunakan gadget lebih sering menyebabkan interaksi sosialnya menjadi lebih baik.

### **3.7 Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel penelitian menurut sugiyono (2016:38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Gadget**

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam penelitian ini saya memfokuskan penggunaan gadget berupa smartphone. Adapun indikator gadget sendiri adalah sebagai berikut:

- a. Intensitas berupa tingkat keseringan menggunakan gadget. Dimana dalam penelitian ini, apakah peserta didik dalam sehari mengakses gadget atau tidak, apakah durasi yang dibutuhkan untuk mengakses gadget hanya sebentar atau cukup lama.
- b. Penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam gadget. Dalam hal ini apakah peserta didik menggunakan gadget untuk mengakses fitur-fitur yang akan membantunya dalam mengerjakan tugas atau malah menggunakannya untuk bermain tik tok, dan game online (free fire, mobile legend, dan PUBG).

- c. Waktu dan tempat. Dalam hal ini pemilihan waktu dan tempat dalam menggunakan gadget cukup berpengaruh. Apakah peserta didik menggunakan gadget pada waktu-waktu belajar atau justru saat akhir pekan, apakah peserta didik menggunakan gadget saat sedang berada di rumah saja atau justru membawanya ke sekolah juga
- d. Timbulnya perubahan perilaku. Perubahan perilaku peserta didik yang biasanya suka bergaul dengan temannya tiba-tiba menjadi pendiam atau peserta didik yang biasanya aktif dalam proses pembelajaran menjadi kurang memperhatikan atau malas-malasan dalam belajar.
- e. Gangguan kesehatan. Akibat menggunakan gadget yang tidak terkontrol dapat menimbulkan gangguan kesehatan terutama gangguan kesehatan mata akibat dari radiasi yang ditimbulkan.

## **2. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok teman sekolahnya, dan kelompok teman dengan kelompok teman lainnya di lingkungan sekolah. Berikut merupakan beberapa indikator yang mempengaruhi interaksi sosial:

- a. Kerjasama anatar individu. Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu atau bahkan beberapa individu bertemu dan mereka melakukan kerjasama untuk menyelesaikan suatu hal atau suatu kegiatan.

- b. Persaingan dengan teman sebaya. Peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya mampu untuk mengatasi masalah yang dihadapi (soal-soal yang diberikan guru) tanpa bantuan orang lain.
- c. Perhatian yang di dapat. Anak usia dini berlomba-lomba untuk mengerjakan dengan baik tugas yang di berikan guru agar dapat dipuji oleh guru dan teman temannya.
- d. Partisipasi dalam berbagai kegiatan. Anak usia dini semangat untuk mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh pihak sekolah.
- e. Keterlibatan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar menjadi salah satu hal yang bisa membantu untuk meningkatkan interaksi sosial anak usia dini menjadi lebih baik lagi.

### **3.8 Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Observasi adalah metode yang mengandalkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena di lapangan. Teknik ini sangat berguna untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai perilaku, interaksi sosial, atau kondisi lingkungan secara real-time dan alami (Irvan et al., 2023). Observasi menghasilkan data yang mendalam dan kontekstual, namun memerlukan waktu serta biaya yang lebih tinggi, terutama pada observasi partisipatif, di mana peneliti ikut terlibat dalam situasi yang diamati. Selain itu, observasi

juga memiliki risiko bias dari peneliti yang bisa memengaruhi objektivitas hasil.

### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka anatar pewawancara dengan informan dengan menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama.

Wawancara dilakukan kepada sumber primer, yaitu orang tua yang mempunyai anak usia dini (usia 4-6 tahun) di Kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya. Data-data yang diperoleh diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu: data Analisi pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4 -6 tahun di kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi wawancara Orang tua**

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan penelitian</b>
1. Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah Bapak/ibu memberikan gadget pada anak dan apa alasannya?</li> <li>2. Bagaimanakah jam tidur anak selama menggunakan gadget?</li> <li>3. Apakah anak Bapak/ibu menangis jika tidak diberikan gadget?</li> <li>4. Apakah waktu belajar anak terganggu setelah menggunakan gadget?</li> <li>5. Bagaimana cara Bapak/ibu mencengah agar anak tidak memiliki perilaku ketergantungan pada gadget?</li> </ol>
2. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Bagaimana interaksi sosial anak dalam keluarga sebelum dan sesudah menggunakan gadget?</li> <li>7. Bagaimana sikap anak bapak/ibu setelah menggunakan gadget?</li> <li>8. Apakah pengaruh penggunaan gadget dapat menurunkan kualitas interaksi sosial anak?</li> <li>9. Apa saja bentuk perubahan sosial anak akibat dari pengaruh penggunaan gadget?</li> <li>10. Bagaimana sikap anak ketika orang tua meminta tolong saat sedang bermain gadget?</li> </ol>

**Tabel 3.2 Kisi kisi wawancara Masyarakat**

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan Penelitian</b>
1. Peran lingkungan dan budaya dalam membentuk pola interaksi sosial anak yang menggunakan gadget.	1. Apakah anak-anak di dusun cot mesjid banyak yang menggunakan gadget? 2. Bagaimana perilaku anak saat keseringan menggunakan gadget? 3. Bagaimana interaksi sosial anak dengan lingkungan sebelum dan sesudah menggunakan gadget? 4. Bagaimana hubungan sosial anak dengan lingkungannya Ketika sudah mengenal gadget? 5. Apakah peran lingkungan terhadap interaksi sosial anak yang menggunakan gadget?

### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, atau perilaku di lapangan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mencatat apa yang mereka lihat dalam situasi sebenarnya, tanpa campur tangan atau perubahan dari pihak peneliti (Wani et al., 2024). Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun.

**Tabel 3.3 Instrumen Observasi Anak**

No	Aspek	Indikator Pengamatan	Hasil Pengamatan (Ya/Tidak/Catatan)
1.	Kemampuan Berkomunikasi	Anak merespons dengan baik saat diajak berbicara oleh teman atau orang dewasa.	
2.	Keterlibatan dalam bermain	Anak dapat berbagi mainan atau alat bermain dengan anak lainnya.	
3.	Ekspresi Emosi	Anak menunjukkan ekspresi emosi yang jelas dalam interaksi sosial (bahagia, sedih, marah).	
4.	Konsentrasi dalam Kegiatan	Anak sering mengabaikan teman-temannya karena lebih tertarik pada gadget.	
5.	Inisiatif Sosial	Anak cenderung memilih bermain sendiri dengan gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman.	

Sumber : library.uns.ac.id

## 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan,

artefak, dan foto. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat data yaitu terkait data-data jumlah anak usia 4-6 tahun dikampung pante kuyun, dan banyak anak usia dini yang memiliki gadget. Dokumentasi akan peneliti peroleh dari Lokasi penelitian yaitu dikampung pente kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya.

### **3.9 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 pada Pasal10 adalah “Alat yang digunakan untuk menilai capaian pembelajaran peserta didik”. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan dan penelitian yang objektif. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung jumlah variabel yang diteliti (Riduwan 2012: 78).

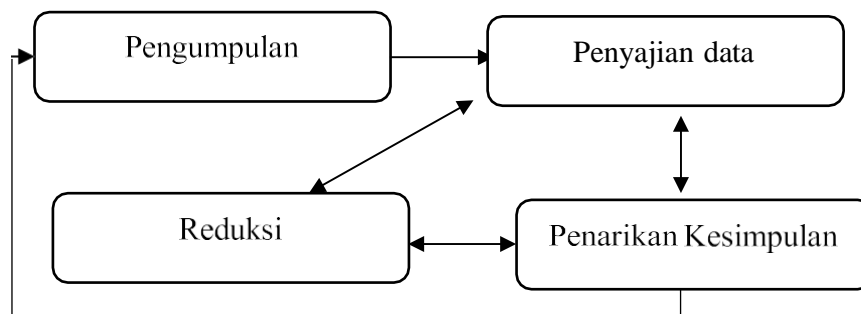
### **3.10 Teknik analisis data**

Analisis data merupakan suatu proses Analisa dalam mencari secara sistematis data dari hasil pengumpulan data baik berupa, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan kemudian data tersebut diorganisasikan kedalam kategori, dijabarkan kedalam unit-unit, dilakukan sintesa, disusun kedalam suatu pola, dipilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan terakhir dibuat kesimpulan sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh diri sendiri ataupun orang lain.

Pada penelitian kali ini metode dalam analisis data akan menggunakan model analisis interaktif (interactive model of analysis). Miles dan

Huberman berpendapat bahwasannya model ini memiliki 3 komponen analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dikerjakan dalam bentuk interaktif pada proses pengumpulan data (data collecting) sebagai siklus.

Penjelasan uraian di atas bisa dilihat pada skema berikut.



Adapun langkah-langkah data dengan metode Miles dan Huberman sebagai berikut.

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif, yaitu analisa yang mendasarkan pada adanya hubungan semantik antar masalah penelitian. Analisis kualitatif dilaksanakan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan makna data untuk menjawab masalah penelitian. Oleh karena itu, dalam analisis kualitatif data-data yang terkumpul perlu disistematisasikan, distrukturkan, disemantikkan, dan disintesisikan agar memiliki makna yang utuh.

Analisis data dalam penelitian kualitatif Model Miles and Huberman ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah analisis jawaban yang diwawancarai. Bila

kurang memuaskan setelah jawaban di analisis, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu. Model lapangan ini menganalisis secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Sehingga peneliti benar-benar mendapat hasil yang sesuai dengan fakta lapangan tanpa adanya rekayasa. Aktivitas dalam analisis data yaitu menggunakan data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Langkah-langkah analisis yaitu:

### **1. Reduksi data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, di cari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya nanti bila diperlukan.

Berdasarkan keterangan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan mencatat dan merangkum data, kemudian akan memilih hal-hal pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian akan membuang hal-hal yang tidak penting.

### **2. Penyajian data**

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun sehingga mempermudah untuk memahami apa yang sedang terjadi, serta merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Berdasarkan keterangan di atas, maka penelitian akan menyajikan data yang berbentuk uraian dan memiliki hubungan antar kategori yang sedang dibahas dalam bentuk teks naratif.

### **3. Kesimpulan**

Tahapan ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan ini akan diikuti dengan adanya bukti-bukti yang diperoleh ketika penelitian di lapangan. Verifikasi data dimaksudkan untuk penentuan data terakhir dari keseluruhan proses tahapan analisi sehingga keseluruhan permasalahan mengenai analisi pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di kampung pante kuyun kecamatan setia bakti kabupaten aceh jaya dapat terjawab sesuai dengan data dan permasalahannya.

Berdasarkan keterangan diatas, maka dalam penelitian ini penelitian menggunakan *concluding drawing/verifikation* untuk mengambil kesimpulan yang masih bersifat sementara dalam penelitian dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

#### **3.11 Uji Keabsahan Data**

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengetahui kredibilitas data yang dikumpulkan selama penelitian. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi data yaitu teknik yang lebih mengutamakan efektifitas hasil penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu menggunakan kata-kata, hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami. Maka peneliti perlu melakukan triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Sehingga ada triangulasi dari sumber dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Berdasarkan pada keterangan di atas maka peneliti bermaksud menggali data tentang analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, dampak negatif dan positif menggunakan gadget bagi anak usia dini di kampung pante kuyun. Adapun untuk mencapai kepercayaan tersebut, maka ditempuh langkah- langkah sebagai berikut :
  - a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
  - b. Membandingkan apa yang dikatakan oleh orang tua dengan apa yang dikatakan oleh anak.
  - c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
2. Triangulasi Waktu Waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data. Jadi pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Berdasarkan teknik di atas, maka dalam penelitian ini, Penulis membandingkan data yang diperoleh dari sumber primer, dengan data yang diperoleh dari sumber sekunder. Dalam hal ini Penulis membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan perangkat desa, dengan data yang diperoleh dari wawancara dengan orang tua. Selain itu Penulis juga membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan data yang diperoleh dari observasi, dan dokumentasi, sehingga diketahui kesesuaian data hasil wawancara dengan fakta di lapangan.