

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persepsi merupakan proses dimana individu memilih, mengorganisasi dan menginterpretasi apa yang dibayangkan tentang dunia sekelilingnya. Jadi dengan mempersepsi setiap individu memandang dunia berkaitan dengan apa yang dia butuhkan. Apa yang dia nilai, apakah sesuai dengan keyakinan dan budayanya. Semua kebutuhan yang ingin dipenuhi ini membuat persepsi individu menjalani suatu proses personal yang rumit, karena apa yang dipersepsikan itu sangat tergantung dari sejauh mana pengaruh beragam faktor pembentuk persepsi, Lindsay dan Norman (dalam Liliweri, 2015:166).

Pesatnya perkembangan teknologi zaman sekarang khususnya pada perkembangan teknologi dibidang informasi dan komunikasi memberikan dampak kepada kehidupan manusia seperti salah satunya tercipta sebuah alat yang kita sebut gawai atau *gadget*. Kepemilikan barang seperti gawai ini merambah ke masyarakat di berbagai kalangan tua maupun muda dan berbagai usia bahkan anak-anak sekalipun. Gawai sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari manusia dengan fitur yang melimpah, tentunya perkembangan teknologi ini sangat positif karena dimana dulunya kita tidak bisa membuka internet untuk mencari berbagai informasi, sekarang menjadi lebih praktis untuk mencari informasi melalui gawai.

Perkembangan gawai di Indonesia sangat pesat, dimana jumlah penduduk di Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa merupakan pasar yang besar. Pengguna gawai Indonesia juga bertumbuh dengan pesat, perusahaan riset Datareportal memperkirakan pada 2022 jumlah pengguna aktif gawai di Indonesia lebih dari 370,1 juta orang pada Januari 2022. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif gawai terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Angka ini meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya.

Secara istilah gawai atau *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti perangkat elektronik dengan fungsi khusus didalamnya. Dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut dengan gawai. Menurut Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014:1-6) yang mengemukakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai macam aplikasi yang dapat dengan mudah diunduh dan dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Istilah gawai memang belum terlalu populer di kalangan masyarakat saat ini. Gawai memang bentuk kata baru yang diterjemahkan dari Bahasa Inggris sebagai implikasi dari pesatnya kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini yang tidak mungkin dapat kita bendung. Gawai sendiri baru muncul setelah tahun 2010-an yang lalu kemudian di resmikan menjadi bahasa baku yang ditandai dengan masuknya kata baru ke dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pada KBBI gawai memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Dengan pengertian ini hanya memiliki arti yang sedikit berbeda dari kata asalnya

yaitu *gadget*. Dengan begitu, gawai yang sekarang beredar di masyarakat berbeda dengan telepon yang biasa digunakan sebelum adanya teknologi internet seperti saat ini.

Gawai pintar merupakan hal yang sangat penting di masa kini untuk menunjang kehidupan manusia. Kebutuhan akan gawai pintar terus meningkat, karena kegunaan gawai pintar yang sangat beragam dalam membantu kehidupan sehari - hari. Kegunaan dari gawai pintar ini banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat zaman ini terutama oleh kalangan anak-anak. Mereka memilih untuk menggunakan gawai pintar seperti ponsel cerdas untuk melakukan berbagai hal yang meliputi internet, surel, musik, permainan, dan video.

Penggunaan gawai pada kalangan anak-anak sekolah dasar banyak digunakan saat dengan teman-temannya, dimana pada kondisi ini peneliti melihat efek negatif yang ditimbulkan ketika menggunakannya tidak secara baik menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan, dimana anak-anak sekolah dasar tidak bisa lepas dari gawai yang ia gunakan dengan teman-teman dilingkungannya. Sekarang ini memang setiap dari masyarakat dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gawai dengan baik. Bahkan gawai memang cenderung di targetkan pada anak-anak usia sekolah, mereka sekarang ini sudah lebih sangat akrab dengan teknologi yang satu ini. Dengan banyaknya kepemilikan barang seperti gawai ini merambah ke masyarakat di berbagai kalangan bahkan anak sekolah dasar sekali pun, banyaknya anak sekolah dasar menggunakan gawai sebagai yang menimbulkan efek negatif seperti kecanduan dan ketergantungan, dengan

banyaknya penggunaan gawai dikalangan anak sekolah dasar maka banyak juga persepsi yang muncul dikalangan para orang tua.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan oleh penulis dengan banyaknya anak sekolah dasar yang menggunakan gawai memberi dampak negatif seperti kecanduan dan ketergantungan maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul : PERSEPSI ORANG TUA TENTANG PENGGUNAAN GAWAI PADA KALANGAN ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA BOJONGSARI KECAMATAN LOSARI KABUPATEN BREBES.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana persepsi orang tua tentang penggunaan gawai pada kalangan anak sekolah dasar di Desa Bojongsari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes”.

1.3 Identifikasi Masalah

Untuk lebih dapat terarah dan tidak terjadinya kesalahpahaman ini, maka dalam penelitian ini perlu mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi orang tua tentang penggunaan gawai pada kalangan anak sekolah dasar di Desa Bojongsari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes?
2. Apa saja faktor pendorong penggunaan gawai pada kalangan anak sekolah dasar di Desa Bojongsari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui persepsi orang tua tentang penggunaan Gawai pada kalangan anak sekolah dasar di Desa Bojongsari, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes.
2. Untuk mengetahui faktor pendorong penggunaan Gawai pada kalangan anak sekolah dasar di Desa Bojongsari, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain :

1. Kegunaan Teoritis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian dibidang Ilmu Komunikasi, terutama dalam bidang persepsi komunikasi.
 - b) Bagi peneliti lain dapat dijadikan salah satu bidang literatur dan perbandingan untuk penelitian lainnya.
2. Kegunaan Praktis
 - a) Bagi orang tua diharapkan dapat memberikan pengetahuan dari sisi positif ataupun negatif dari penggunaan Gawai.
 - b) Bagi masyarakat diharapkan peneliti ini dapat menambah pengetahuan serta wawasan dalam hal penggunaan Gawai.

1.6 Penelitian Terdahulu

Peneliti mengambil judul “Persepsi Orang Tua Tentang Penggunaan Gawai Pada Kalangan Anak Sekolah Dasar Di Desa Bojongsari Kecamatan Losari

Kabupaten Brebes”, dengan mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Beberapa penelitian dipilih karena untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini meskipun dengan fokus dan kajian yang berbeda. Maka peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Indriyani, M., & Sofia, A. (2018).

Penelitian Indriyani, M., & Sofia, A. (2018) yang berjudul “*Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif, kuantitatif. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa pengaruh gadget pada anak usia dini dengan melibatkan persepsi orang tua didalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget sangat berpengaruh ke hal yang negatif pada anak usia dini dimana banyak orang tua yang tidak memantau penggunaan gadgetnya.

2. Hasil Penelitian Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020)

Penelitian Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020) yang berjudul “*Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19*”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dimana penelitian ini bertujuan untuk melihat realita yang terjadi di masyarakat terkait durasi penggunaan gadget bagi anak usia dini selama situasi COVID-19 di daerah kota Padang. Dimana hasil penelitian yang dilakukan

menunjukkan bahwa gadget menjadi sarana para anak usia dini sebagai alat bantu dalam materi pelajaran atas tugas yang diberikan guru. Rata-rata guru memberikan tugas ke anak kecuali yang masih TK. Hal yang miris adalah guru hanya memberikan tugas, bukan memberikan penjelasan materi yang ada di buku pegangan anak di sekolah secara daring/online. Oleh sebab inilah yang membuat orang tua penting menggunakan gadget sebagai media efektif. Karena orang tua banyak sudah lupa bagaimana menjelaskan materi kepada anak agar mudah paham. Terkhususnya pada materi yang berkaitan dengan Matematika.

3. Hasil penelitian Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016).

Penelitian Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016) yang berjudul “Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif, kuantitatif dengan menyebarkan angket kepada 27 orang tua. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling Bandar Lampung. Hasil dari penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa komunikasi dengan orang tua orang tua menyatakan komunikasi orang tua dengan anak berkurang. Kemampuan psikomotorik anak berkurang, anak kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran, dan kesulitan dalam bersosialisasi.

1.7 Kerangka Pemikiran

1.7.1 Komunikasi

Manusia adalah sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkandung suatu maksud bahwa manusia bagaimana pun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain. Secara kodrat manusia akan selalu hidup bersama, dalam hubungannya dengan individu lain, manusia sebagai makhluk sosial ia akan ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang sedang terjadi pada dirinya. Rasa keingintahuannya ini memaksa manusia untuk melakukan kegiatan komunikasi. Oleh karena itu komunikasi sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek dalam kehidupan, sehingga dengan kata lain komunikasi mempunyai arti yang sangat luas. Sebuah komunikasi terjadi jika ada kesamaan pemahaman antara penyampaian pesan dari komunikan dan orang yang menerima pesan atau komunikan. Komunikasi disebut efektif bila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut. Kegiatan komunikasi akan timbul jika seorang manusia mengadakan interaksi dengan manusia lain, jadi dapat dikatakan bahwa komunikasi timbul sebagai akibat adanya hubungan sosial. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun kelompok.

Secara etimologis kata komunikasi berasal dari bahasa latin “*comunicare*” berarti mengalihkan atau mengirimkan. Makna kata “komunikasi” juga sebagai konsep untuk menjelaskan tujuan komunikasi (Liliweri, 2015:2). Maksud tujuan

disini adalah menjadikan semua orang mempunyai pengetahuan dan perasaan yang sama terhadap suatu hal, baik secara umum ataupun secara rinci. Kemudian menurut *Aristoteles* (dalam Liliweri, 2015:2) mengatakan bahwa tujuan utama dari komunikasi adalah persuasi, dimana pembicara berupaya untuk menggiring orang lain masuk ke dalam sudut pandang persuader. Maksud dari arti ini adalah bahwa komunikasi menyampaikan pesan kepada komunikatornya dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku orang lain baik secara verbal maupun nonverbal.

Lalu menurut *Harold D. Laswell* (dalam Mulyana, 2017:69) mengatakan bahwa terdapat lima poin penting dalam komunikasi yaitu, *Who, Says What, In Which Channel, To Whom, With What Effect*, maksud dari ini adalah siapa yang menyampaikan disini pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa saja berupa individu, kelompok, organisasi perusahaan bahkan negara, Sumber yang memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi pada suatu organisasi adalah komunikasi antara bawahan dengan atasan, komunikasi antara pegawai dengan para pengguna layanan, dan komunikasi pegawai dengan pegawai. Apa yang disampaikan kepada komunikan, dari sumber komunikator atau isi informasi. Merupakan seperangkat simbol verbal atau non-verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber tersebut ada tiga komponen pesan yaitu makna, simbol untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Melalui apa alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator sebagai sumber kepada komunikan sebagai penerima baik secara langsung tatap muka, maupun tidak langsung melalui media cetak atau elektronik

dll. Kepada siapa pesan akan disampaikan contohnya seperti kepada orang , kelompok, organisasi, suatu negara yang menerima pesan dari sumber. Disebut tujuan (*destination*), pendengar (*listener*), khalayak (*audience*), komunikan, penafsir atau penyandi balik (*decoder*). Dan apa dampak atau efek ketika pesan sudah tersampaikan pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber, seperti perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, dll.

Selanjutnya menurut *David K. Berlo* (dalam Liliweri, 2015:3) mengatakan bahwa komunikasi merupakan proses dimana pemancar mengirimkan pesan melalui saluran kepada penerima. Maksud disini memiliki arti bahwa informasi yang disampaikan oleh komunikator melalui saluran kepada komunikan, saluran disini istilah yang diberikan untuk cara kita berkomunikasi, saluran komunikasi yang tersedia untuk kita sekarang ini, termasuk percakapan tatap muka, panggilan telepon, pesan teks, email, Internet (termasuk media sosial seperti Facebook, Twitter dan Instagram), Televisi, surat tertulis, brosur dan laporan. Dari berbagai pengertian dan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan yang saling bertukar informasi dengan media tertentu, dimana sebuah komunikasi terjadi jika ada kesamaan pemahaman antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan, dan informasi yang disampaikan dapat memberi efek tertentu kepada komunikan.

1.7.2 Persepsi

Menurut *Lane* (Liliweri, 2015:167) persepsi adalah proses pemilihan, pengorganisasian, dan penafsiran terhadap informasi sensoris dengan indra kita. Oleh karena itu persepsi mengisyaratkan “melihat” tidak dengan mata fisik tetapi melihat bermakna “mengamati” artinya seorang individu dapat “membedakan” apa yang dia lihat, apa yang penting dan tidak penting, apa yang masuk akal dan tidak masuk akal, apa yang ia butuhkan dan yang ia tidak butuhkan. Melihat dalam persepsi berarti “melihat dengan otak”. Contohnya seperti orang yang mengalami kebutaan selama bertahun-tahun lamanya, lalu kini ia dapat melihat dengan matanya sendiri. Orang ini pasti akan terheran-heran melihat dunia disekelilingnya dan menikmati dunia ini dengan bentuk asli melalui matanya. Oleh karena itu, setiap individu dapat melihat suatu objek yang sama namun dengan cara yang berbeda. Persepsi setiap orang juga pasti akan berbeda-beda sesuai dengan makna yang diberikan kepada “sesuatu”, kepada seseorang atau kepada peristiwa yang terjadi. Kemudian Menurut (Sobur, 2016:447) Berdasarkan proses persepsi terdapat tiga komponen utama sebagai berikut :

1. Seleksi adalah proses penyaringan oleh indera terhadap rangsangan dari luar, dimana individu memilih konten pesan yang dia inginkan lalu mengabaikan konten dari sudut pandang pengirim.
2. Interpretasi yaitu proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang. Interpretasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti

3. pengalaman masa lalu, sistem nilai yang dianut, motivasi, kepribadian, dan kecerdasan. Interpretasi juga bergantung pada kemampuan seseorang anak mengadakan pengkategorian informasi yang kompleks menjadi sederhana.
4. Reaksi yaitu tingkah laku setelah berlangsung proses seleksi dan interpretasi.

1.7.3 Gawai

Kata gawai atau *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya Peralatan elektronik dengan fungsi khusus. Bahasa Indonesia Gadget disebut gawai. Disampaikan oleh Widiawati, Sugiman dan Edy (2014:1-6) yang mengatakan gawai ini adalah proyek yang kompleks, dibuat dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, hobi jejaring sosial, bahkan hiburan. Jati dan Herawati (2014:25) mengungkapkan pendapat lain gawai adalah media dan digunakan sebagai alat komunikasi *modern* dan aktivitas komunikatif yang semakin memudahkan manusia. Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat diatas bahwa gawai adalah alat komunikasi yang *modern* dengan berbagai fungsi yang bisa dinikmati dan digunakan untuk mempermudah dan membantu kegiatan manusia.

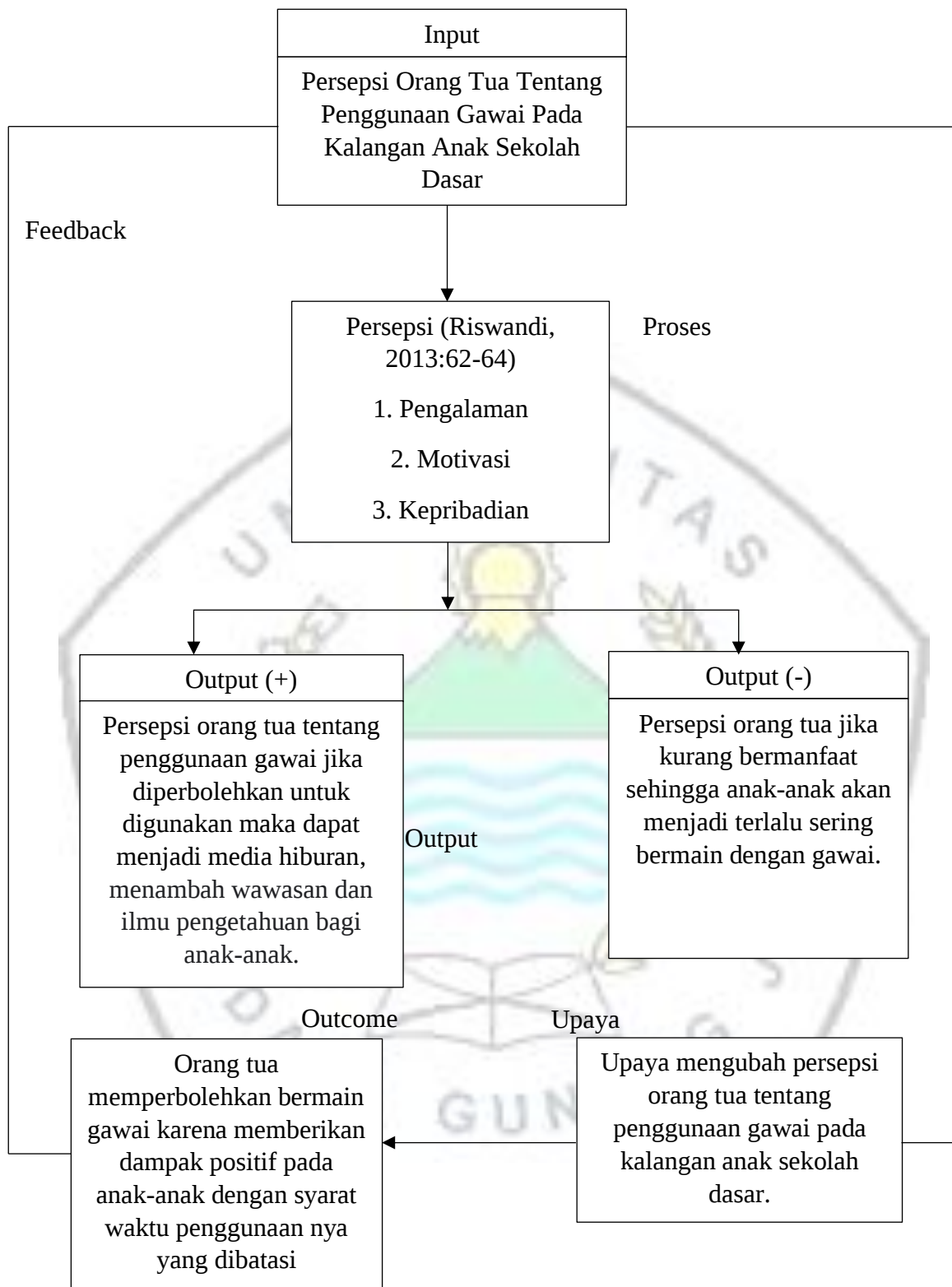
Berdasarkan proses persepsi adalah melakukan seleksi, interpretasi dan pembulatan terhadap informasi yang sampai serta melakukan reaksi atas informasi tersebut. Berdasarkan pengertian yang telah di uraikan diatas menurut para pakar, dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses pengorganisasian dan penafsiran rangsangan yang menyangkut hubungan manusia dengan lingkungannya yang diperoleh dari pengindraannya, sehingga memunculkan interpretasi dari

stimulus yang mengenainya, sehingga muncul arti tentang objek tersebut. Pada intinya persepsi dimulai dari rangsangan dan kemudian di interpretasikan.

Input sensorik yang diterima oleh manusia merupakan masih data awal atau data mentah yang kemudian di proses dan di olah kemudian baru di interpretasikan menjadi sebuah persepsi. Dalam penggunaan gawai sendiri mengandung rangsangan yang beragam.

Untuk mempermudah kerangka pemikiran tersebut, maka dapat digambarkan pada bagan kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar berikut :





Gambar 1.1

Kerangka Pemikiran

1.8 Definisi dan Operasionalisasi Konsep

1.8.1 Definisi Konsep Penelitian

1. Persepsi

Persepsi disebut inti komunikasi karena jika persepsi kita tidak akurat, kita tidak mungkin berkomunikasi secara efektif. Persepsilah yang menentukan kita memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan lain. Semakin tinggi derajat kesamaan persepsi antar individu, maka akan semakin sering mereka melakukan kegiatan berkomunikasi, dan sebagai konsekuensinya, semakin cenderung membentuk kelompok budaya atau kelompok identitas. Oleh sebab itu jika seseorang bisa saja mempunyai persepsi yang berbeda terhadap suatu hal meskipun objeknya sama. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan dalam hal sistem nilai dan ciri kepribadian individu yang bersangkutan, misalnya seperti masa lalu individu.

2. Orang Tua

Orang tua merupakan pendidik pertama, utama dan kodrat. Orang tua adalah orang pertama yang mengetahui segalanya. Anak akan menyalurkan seluruh harapannya kepada orang tuanya. Ketika dirinya sedang mengalami kesulitan apapun. Dirinya selalu meminta bantuan kepada orang tuanya. Ketika sedang berbicara dengan teman sebayanya, anak-anak pasti akan selalu membanggakan orang tuanya masing-masing terhadap bentuk cinta dan kasih sayangnya. Dengan arti yang serupa bahwa

orang tua adalah komponen didalam keluarga, dimana terdapat seorang ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari ikatan sebuah pernikahan yang sah dimata agama yang dapat membentuk sebuah keluarga. Maka dari itu orang tua berperan dalam mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang akan membawa anak untuk siap dalam hidup dalam bermasyarakat.

3. Gawai

Gawai dalam bahasa Indonesia atau lebih dikenal dengan *gadget* untuk saat ini adalah perangkat suatu perangkat atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis secara spesifik memang dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Dimana gawai merupakan perangkat yang salah satu teknologinya sangat berperan pada era globalisasi sekarang. Gawai memudahkan kegiatan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh maupun untuk sekedar mencari hiburan karena gawai zaman sekang dibekali dengan aplikasi yang dapat di unduh secara mudah.

4. Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar merupakan mereka yang berusia dengan rentang usia sekitar 6 - 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pada usia tersebut pengetahuan anak anak bertambah secara pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan dan kreativitas yang dikuasai pun makin

beragam. Minat pada anak saat masa ini terutama terfokus kepada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Bahwa implikasinya adalah anak cenderung akan melakukan beragam aktivitas yang akan bermanfaat untuk perkembangannya kelak.



1.8.2 Operasionalisasi Konsep Penelitian

Operasionalisasi konsep penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1
Operasionalisasi Konsep Penelitian

Konsep	Dimensi	Parameter
Persepsi (Riswandi, 2013:62-64)	1. Pengalaman	a. Peristiwa
	2. Motivasi	a. Motivasi Intrinsik b. Motivasi Ekstrinsik
	3. Kepribadian	a. Pola Tingkah Laku b. Minat c. Emosi d. Nilai e. Keyakinan f. Motif g. Potensi

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Metode Penelitian Yang Digunakan

Metode yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif. Artinya meneliti masalah yang ada sekarang dengan menggunakan sampel. Sampel yang dimaksud dalam penelitian kualitatif di dasarkan pada jumlah dari informan kunci dan informan pendukung. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019:16) ,

Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini juga disebut juga sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan.

1.9.2 Informan dan Teknik Pemilihan Informan

Dalam penelitian kualitatif, yang dimaksud subjek penelitian adalah informan yang memberikan data penelitian melalui observasi dan wawancara. Sampel atau informan yang dilibatkan merupakan orang-orang yang dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian kepada peneliti. Teknik pemilihan informan dengan menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik menentukan sampel dengan memilih dan menetapkan secara sengaja beberapa informan yang dinilai berkompeten yaitu yang benar-benar memahami masalah yang diteliti dan dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan. Menurut Sugiyono (2019:289) “*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang

kita harapkan, atau mungkin saja dia berperan sebagai penguasa sehingga akan mempermudah peneliti menjelajahi objek atau suatu kondisi sosial yang diteliti. Maka dari itu penulis mengambil dengan jumlah enam informan yang terdiri dari tiga informan kunci dan tiga informan pendukung, karena penulis menggunakan teknik *purposive sampling* yang dimana data yang diambil diperoleh dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan rincian informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Informan Kunci

Yaitu orang-orang yang paling banyak mengetahui tentang masalah yang diteliti, sehingga dapat memberikan informasi yang akurat tentang masalah yang diteliti. Dalam ini yaitu para orang tua sebanyak 3 orang di Desa Bojongsari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes.

b. Informan Pendukung

Yaitu orang-orang di luar informan kunci yang dapat memberikan informasi pelengkap atau tambahan yang diperlukan dalam penelitian. Dalam hal ini yaitu para anak-anak sekolah dasar sebanyak 3 orang di Desa Bojongsari Kecamatan Losari Kabupaten Brebes.

1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data perlu dilakukan dengan tujuan agar mendapatkan data – data yang valid dalam penelitian. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini maka peneliti akan dengan mudah mendapatkan standar data yang valid untuk ditetapkan. Pengumpulan data dapat diperoleh dengan berbagai setting, sumber, dan berbagai cara. Dalam teknik pengumpulan data dalam proses penelitian dapat menggunakan dua cara yaitu dengan menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer sendiri didapati dari orang-orang yang langsung memberikan data kepada peneliti dan orang-orang yang mempunyai informasi terkait permasalahan yang diteliti, sehingga informasi yang diberikan kepada peneliti itu akurat. Sedangkan sumber sekunder didapatkan dari sumber yang tidak langsung memberikan datanya kepada peneliti melainkan melalui orang lain atau dokumen.

Metode yang digunakan dalam penelitian Sugiyono (2019:296-297) menggunakan metode sebagai berikut :

1. Observasi

Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di tempat penelitian sehingga data yang diperoleh pun akurat, dengan melakukan observasi peneliti akan lebih mengetahui kondisi langsung dilapangan dalam keseluruhan situasi sosial. Hasil pengamatan digunakan peneliti sebagai informasi tambahan dalam penelitian. Dikutip dari Sugiyono (2019:297) “observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan, dimana para ilmuwan hanya bisa bekerja dari data berdasarkan fakta dilapangan yang dikumpulkan secara observasi”.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak. Yaitu peneliti yang mengajukan pertanyaan kepada informan kunci dan informan pendukung dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan. Hasil wawancara digunakan peneliti sebagai sumber data utama dalam penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah penelusuran dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang diperoleh guna mendukung analisis dan interpretasi data. Dokumentasi bisa berupa catatan, gambar, foto, karya, dll.



1.9.4 Pengujian Keabsahan Data

Penulis melakukan teknik pengujian keabsahan data dilakukan dalam penelitian ini guna memperoleh data yang dapat dipercaya atau kredibel, peneliti menggunakan Triangulasi. Dimana menurut Moleong (2017:330) menyatakan bahwa

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi diperlukan dalam pengujian keabsahan data yang diteliti karena setiap teknik memiliki kekurangan dan kelebihanannya sendiri. Dengan demikian triangulasi bisa memperoleh tangkapan realitis yang lebih kredibel dan valid

Sebagaimana dikatakan menurut *Denzin* (dalam Moleong, 2017:330) karena triangulasi dapat menyelamatkan penelitian kualitatif dari berbagai bias dan kekurangan yang bersumber dari pengandalan sumber data, peneliti, teori, dan metode dalam suatu penelitian tentang suatu gejala sosial tertentu.

Menurut *Denzin* (dalam Moleong, 2017:330) membedakan triangulasi menjadi empat macam, di antaranya sebagai berikut :

1. Triangulasi dengan sumber data berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif, *Patton* (dalam Moleong, 2017:331).
2. Triangulasi dengan metode, dimana menurut *Patton* (dalam Moleong, 2017:331) pada triangulasi ini terdapat dua strategi yaitu : (1) Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data. (2) Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

3. Triangulasi peneliti atau penyidik, pada teknik ini lebih memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pengamatan pengamat lainnya membantu mengurangi tidak terarahnya dalam pengumpulan data.
4. Triangulasi dengan teori, menurut *Lincoln dan Guba* (dalam Moleong, 2017:331) berdasarkan anggapan bahwa fakta tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori. Di pihak lain, menurut *Patton* (dalam Moleong, 2017:331) berpendapat lain dan mengatakan bahwa hal itu dapat dilaksanakan dan hal itu dinamakannya penjelasan banding (*rival explanation*).

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini penulis menggunakan Triangulasi Sumber Data, karena penulis ingin lebih banyak mendapatkan banyak data dari perspektif yang lebih beragam dan luas.

1.9.5 Teknik Analisis Data

Menurut *Bogdan* (dalam Sugiyono, 2019:319) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, agar lebih dapat mudah di pahami dan temuannya dapat di informasikan atau diberikan kepada orang lain. Menurut *Miles dan Huberman* (dalam Sugiyono, 2019:321) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya

sudah jenuh. Aktivitas dalam analisa data terdapat tiga yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

- a. Reduksi data yaitu proses dimana penelitian melakukan pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” dari catatan tertulis di lapangan, *Miles dan Huberman* (dalam Sugiyono, 2019:323). Reduksi data dilakukan berawal dari data observasi yang diperoleh sehingga selanjutnya dapat memperoleh data yang sesuai dengan yang dibutuhkan.
- b. Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan-kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data cenderung mengarah pada penyederhanaan data sehingga mudah dipahami, *Miles dan Huberman* (dalam Sugiyono, 2019:325).
- c. Verifikasi adalah menarik kesimpulan-kesimpulan dan verifikasi, *Miles dan Huberman*, (dalam Sugiyono, 2019:329). Peneliti dengan melihat hasil reduksi data dan tetap mengacu pada perumusan masalah serta tujuan yang hendak dicapai. Data yang telah tersusun tersebut dihubungkan, dibandingkan antar satu dengan yang lainnya, sehingga mudah ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari setiap permasalahan yang ada.

1.10 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Bojongsari yang terletak di Jawa Tengah. Lebih tepatnya penelitian dilakukan di Desa Bojongsari, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes, yakni dengan target para orang tua, dan anak-anak sekolah dasar di Desa Bojongsari.

1.10.2 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam waktu enam bulan, mulai bulan Maret 2022 sampai Agustus 2022. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.2
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2022																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penelitian awal/ penjajagan																								
2.	Studi literatur																								
3.	Penyusunan proposal penelitian																								
4.	Bimbingan proposal penelitian																								
5.	Seminar Proposal penelitian																								
6.	Penelitian lapangan																								
7.	Olah data penelitian																								
8.	Penyusunan draft skripsi																								
9.	Bimbingan draft skripsi																								
10.	Seminar draft skripsi																								
11.	Ujian sidang skripsi																								