

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi kualitatif dengan desain studi kasus. Metode ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi suatu fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata untuk memahami dinamika peneliti yang kompleks dari pengalaman subjek penelitian. Pendekatan kualitatif dianggap paling sesuai karena menitik beratkan pada makna interpretasi, serta konteks pengalaman subjek penelitian. Melalui pendekatan ini peneliti dapat menggali informasi berdasarkan sudut pandang orang tua secara langsung. Penelitian ini mampu memberikan gambaran mengenai bagaimana orang tua menafsirkan peran, kendala, serta upaya mereka dalam menghadapi anak remaja yang kecanduan game online.

Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan pemahaman menyeluruh mengenai dinamika keluarga, strategi yang diterapkan orang tua, hambatan yang muncul, hingga respon emosional yang dirasakan dalam proses menghadapi anak yang kecanduan game online. Melalui studi kasus deskriptif, data yang diperoleh diharapkan dapat membentuk narasi yang kaya, kontekstual, dan mendalam sehingga memberikan gambaran nyata atas fenomena yang terjadi. Penelitian tidak hanya berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi acuan praktis bagi orang tua, pendidik, maupun pihak lain yang berkepentingan dalam menangani permasalahan serupa.

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

D3 KEPERAWATAN

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di tempat tinggal orang tua yang memiliki remaja dengan kecanduan game online. Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu dengan alokasi waktu satu minggu untuk masing masing partisipan. Pada minggu pertama penelitian melakukan pendekatan sekaligus wawancara mendalam kepada partisipan 1 mengenai pengalaman orang tua dalam menghadapi remaja dengan kecanduan game online. Selanjutnya, pada minggu kedua peneliti melakukan kegiatan serupa kepada partisipan 2 untuk menggali pengalaman, persepsi, serta strategi pengasuhan yang diterapkan dalam konteks yang sama.

3.3 Setting Penelitian

Tempat penelitian ini berada di rumah orang tua yang memiliki remaja dengan kecanduan game online. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang berperan menghadapi remaja dengan kecanduan game online. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman, perasaan, serta strategi orang tua dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online.

Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 26 November 2025 di ruang tamu Ny.B dengan ukuran 3 x 4 meter dengan durasi waktu 50 menit. Ruangan tersebut memiliki penerangan yang baik, bersih, rapi, serta memiliki sirkulasi udara yang lancar karena terdapat jendela besar di sisi kanan dan depan rumah. Pada ruang tamu terdapat meja dan beberapa kursi kayu yang digunakan untuk duduk selama proses wawancara berlangsung. Kegiatan wawancara ke dua dilakukan di rumah Ny. E pada tanggal 7 Desember 2025 di ruang tamu Ny. E dengan durasi waktu 60 menit dengan tatanan ruangan yang rapi bersih serta memiliki sirkulasi udara yang baik. Pada ruang tamu Ny. E terdapat meja dan kursi kayu yang digunakan duduk selama proses wawancara.

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

D3 KEPERAWATAN

Pemilihan waktu dan tempat disesuaikan dengan kenyamanan serta ketersediaan waktu partisipan agar proses pengambilan data berjalan lancar, santai, mendalam tanpa mengganggu aktivitas harian keluarga.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak dengan kecanduan game online secara berlebihan. Partisipan dipilih karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan, mendalam, dan sesuai dengan fokus penelitian. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dimana peneliti memilih secara sengaja individu yang memenuhi kriteria dan bersedia untuk berpartisipasi serta menceritakan pengalaman pribadi secara terbuka. Kriteria penelitian ini mencakup orang tua yang memiliki anak berusia 12 – 18, durasi bermain lebih dari 3 jam sehari (Setiowati et al., 2025).

Dalam proses pemilihan partisipan, peneliti terlebih dahulu mencari informasi melalui orang terdekat mengenai individu yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Setelah memperoleh informasi tersebut, peneliti menghubungi calon partisipan untuk mengonfirmasi bahwa anak mereka memiliki pola bermain game yang berlebihan. Selanjutnya peneliti menjelaskan tujuan dan menanyakan kesediaan partisipan untuk berbagi pengalaman secara terbuka. Setelah partisipan menyatakan kesediaannya kegiatan wawancara dilaksanakan pada akhir bulan November hingga awal bulan Desember.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam sebagai teknik utama untuk memperoleh data mengenai orang tua dalam menghadapi anak remaja yang kecanduan game online. Wawancara dilakukan secara

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA

202310300511011

D3 KEPERAWATAN

tatap muka di rumah partisipan sesuai dengan ketersediaan dan kenyaman partisipan.

Panduan wawancara disusun secara semi terstruktur, sehingga peneliti memiliki pedoman pertanyaan utama namun tetap memberi ruang bagi partisipan untuk bercerita secara bebas dan mendalam sesuai dengan pengalaman pribadi mereka.

Peneliti juga melakukan observasi untuk mengamati ekspresi, bahasa tubuh, serta situasi lingkungan saata wawancara berlangsung. Data tambahan diperoleh melalui dokumentasi seperti catatan lapangan dan rekam suara yang digunakan untuk memperkuat hasil wawancara. Dalam melakukan proses pengumpulan data peneliti harus menanyakan informasi kepada partisipan dengan terbuka berdasarkan tujuan khusus yang terdiri dari :

1. Bagaimana awalnya bapak/ibu mengetahui anaknya mulai sering main game online?
2. Apa yang bapak/ibu rasakan saat pertama kali menyadari anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game?
3. Perubahan apa yang bapak/ibu lihat pada anak sejak kecanduan game onlne?
4. Apakah pernah bapak/ibu meraca cemas, khawatir, marah ?bisa dijelaskan lebih lanjut?
5. Apakah kondisi/situasi ini mempengaruhi hubungan bapak/ibu dengan anak?
6. Apa saja pengaruh game online terhadap anak bapak/ibu?
7. Apa saja langkah atau cara bapak/ibu untuk mengurangi kebiasaan anak bermain game online?
8. Bagaiaman tanggapan anak terhadap aturan atau batasan yang bapak/ibu berikan?

CLARITA DAMAIYANTI OMEGA
202310300511011
D3 KEPERAWATAN

9. Apa yang bapak/ibu lakukan ketika nilai anak menurun atau ada masalah di sekolah akibat kecanduan game online?
10. Apa harapan bapak/ibu terhadap anak kedepannya terkait kebiasaan bermain game online?

3.6 Metode Uji Keabsahan data

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan serta mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari dua partisipan yang memiliki pengalaman serupa dalam menghadapi remaja yang kecanduan game online. Melalui penerapan triangulasi sumber, data penelitian dinilai lebih kredibel, akurat, dan sesuai dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

3.7 Metode Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan analisis tematik. Analisis tematik merupakan metode analisis kualitatif yang digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menafsirkan pola tema yang muncul dari data secara sistematis sehingga memberikan pemahaman yang mendalam terhadap pengalaman partisipan. Proses analisis dimulai dengan mendengarkan rekaman wawancara dan mentranskripsikan data secara verbatim untuk memahami isi data secara menyeluruh. Selanjutnya peneliti melakukan pengodean dengan mengidentifikasi data atau pernyataan yang bermakna, kemudian memberikan kode berdasarkan kesamaan kata kunci. Kode-kode yang memiliki kesamaan makna dikelompokkan untuk membentuk subtema dan tema yang mempresentasikan pengalaman partisipan. Tema yang terbentuk kemudian ditinjau kembali dengan membandingkan terhadap data mentah agar sesuai dengan pengalaman partisipan.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif yang didukung kutipan langsung dari pernyataan partisipan.

3.8 Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan aspek penting yang harus diperhatikan untuk melindungi hak dan martabat partisipan selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa prinsip etika yaitu :

1. Informed Consent

Persetujuan diberikan oleh partisipan baik secara tertulis maupun lisan setelah peneliti menjelaskan maksud, tujuan, manfaat, serta prosedur penelitian yang akan dilakukan. Partisipan diberikan kebebasan untuk memutuskan apakah bersedia berpartisipasi atau tidak tanpa ada tekanan atau paksaan.

2. Anonymity

Dalam menjaga anonimitas, peneliti tidak mencantumkan nama asli atau identitas pribadi partisipan dalam laporan penelitian. Setiap partisipan diberikan kode P1 dan P2 untuk menggantikan nama aslinya. Hal ini dilakukan untuk melindungi privasi dan menghindari kemungkinan timbulnya dampak negatif terhadap partisipan di kemudian hari.

3. Confidentiality

Peneliti menjamin bahwa seluruh informasi yang diperoleh selama proses wawancara dan observasi hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini. Data yang bersifat pribadi disimpan aman dan tidak disebarluaskan kepada pihak lain tanpa izin dari partisipan. Peneliti juga memastikan bahwa seluruh rekaman, transkrip wawancara, dan catatan lapangan akan dijaga kerahasiaannya.