

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah berkembang sangat pesat, sorotan utama kini tertuju pada fenomena kecanduan *gadget* yang semakin merambah ke anak-anak. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil seperti *smartphone* dan tablet, telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak dengan memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, hiburan, dan interaksi sosial. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi anak melalui akses ke berbagai program pendidikan yang memotivasi dan mendidik. Anak-anak dapat belajar melalui aplikasi pendidikan, *game* edukatif, dan konten yang mendukung perkembangannya.

Orang tua perlu memahami karakteristik anaknya, dan mengawasi anak-anak menggunakan *gadget*. Hal yang masih banyak ditemui adalah orang tua memberikan fasilitas *gadget* kepada anaknya, namun kurang memahami secara menyeluruh mengenai *gadget* yang digunakan oleh anak-anak mereka. Orang tua kurang memahami berbagai fasilitas dalam *gadget*, fitur-fitur apa yang dapat diakses oleh anak, serta bagaimana cara menghindarkan anak dari bahaya dan risiko kecanduan *gadget* yang mungkin timbul jika penggunaannya tidak dibatasi. Sebagian orang tua justru menjadikan *gadget* sebagai alat untuk mengalihkan perhatian anak

ketika mereka sibuk atau karena orang tua tidak konsisten dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak.

Meluasnya penggunaan *gadget* di seluruh dunia, terutama di Indonesia, terlihat dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 yang menunjukkan penetrasi internet mencapai 78,19% artinya sekitar 215,63 juta jiwa dari total populasi sebesar 275,77 juta jiwa. Peningkatan sebesar 1,17% terjadi dalam tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023.

Berdasarkan hal tersebut jika dibandingkan dengan survei periode sebelumnya pada 2022 bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia berjumlah 210,26 juta jiwa. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam jumlah pengguna internet di Indonesia hanya dalam rentang waktu tiga tahun. Peningkatan ini disebabkan oleh keberagaman manfaat yang dimiliki oleh *gadget* dan meningkatnya permintaan akan internet sebagai kebutuhan masyarakat, terutama sejak munculnya pandemi Covid-19 pada tahun 2020.

Semakin erat hubungan masyarakat dengan teknologi, akan berdampak pada pola asuh orang tua terhadap anak. Tidak jarang ditemui orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak sejak usia sangat dini. Pada pandangan awal, situasi ini terlihat menguntungkan karena diyakini mampu membuat anak tenang dan tidak rewel sehingga lebih mudah diawasi. Namun dibalik itu semua terdapat dampak negatif yang bisa muncul akibat kurangnya pengetahuan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*,

yang dapat menyebabkan anak pada usia pertumbuhan mengalami kecanduan *gadget*.

Kecanduan merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan berulang-ulang sehingga dapat menimbulkan dampak negatif. Orang dewasa maupun anak-anak keduanya rentan terhadap kecanduan *gadget*. Alat ini menarik anak-anak karena memiliki aplikasi yang mencakup dimensi, warna, suara, dan lagu. Selain itu, ada aplikasi lainnya yang menarik, seperti bermain *game*, menonton video, mendengarkan musik, berbicara dengan orang lain, dan menjelajahi situs *web* (Zaini & Soenarto, 2019).

Menurut penelitian Inayah (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan mengakibatkan anak dapat mengalami penurunan motivasi, perilaku kasar, sikap tidak patuh terhadap orang tua, keterbatasan interaksi sosial, bahkan risiko gangguan kesehatan seperti gangguan penglihatan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak buruk jika terus dibiarkan karena bisa menimbulkan rasa kecanduan pada *gadget* dan kesehatan mental akan ikut rusak (Wulandari & Hermiati, 2019).

Orang tua memiliki tugas penting untuk menerapkan komunikasi yang baik, sikap antisipatif orang tua terhadap anak ini penting dilakukan secara terus menerus, terutama untuk mengantisipasi kebiasaan negatif anak (Djamarah, 2018). Kurangnya interaksi antara ibu dan anak dapat berdampak negatif pada kecanduan *gadget* anak. Oleh karena itu, penting

bagi orang tua untuk menggunakan *gadget* secara bijak dan mengambil peran aktif dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak. Selain itu, orang tua perlu meningkatkan interaksi mereka dengan anak-anak untuk memastikan anak-anak lebih terlibat dengan orang tua daripada dengan *gadget* (Nurhidayah, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara tahap awal di PUSPAGA (Pusat Pembelajaran Keluarga) Kota Bandung menunjukkan adanya masalah akibat dari kecanduan *gadget* yang berpengaruh pada kehidupan sosial dan proses pembelajaran anak, seperti kurang terampil dalam berkomunikasi secara efektif, kesulitan memahami norma sosial, dan sulit fokus pada tugas sekolah, sehingga beberapa orang tua dan guru sekolah melaporkan hal tersebut ke PUSPAGA.

Meskipun dalam beberapa kasus memberikan *gadget* dapat mempermudah proses belajar anak, namun saat ini fenomena yang terjadi adalah melihat anak-anak menjadi sangat bergantung terhadap *gadget*. Selain itu, orang tua yang seharusnya memberikan contoh untuk menggunakan *gadget* dengan bijak justru sebaliknya, orang tua terlalu asyik dan terus menerus menggunakan *gadget*-nya sehingga mengabaikan interaksi dengan anak. Oleh karena itu anak mencontoh apa yang dilakukan orang tua.

Dalam masalah kecanduan *gadget* pada anak, peran konselor menjadi sangat penting untuk memberikan dukungan psikologis dan bimbingan kepada anak dan orang tua. Kecanduan *gadget* dapat

memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek kesehatan mental dan perkembangan sosial anak. Konselor berperan tidak hanya memberikan informasi terkait dampak kecanduan *gadget*, tetapi juga sebagai penggerak utama dalam meningkatkan pemahaman orang tua. Kesadaran orang tua dianggap bukan hanya sebagai pemicu tindakan preventif, melainkan juga sebagai dasar untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, konselor juga dapat berperan sebagai fasilitator sesi kelompok atau program pendidikan bagi orang tua, memberikan informasi mendalam tentang dampak kecanduan *gadget* dan memberikan keterampilan *parenting* yang efektif. Konselor membantu menciptakan lingkungan di mana orang tua merasa didukung dan dapat berbagi pengalaman serta strategi yang berhasil.

Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA) merupakan lembaga yang berperan penting dalam memberikan pendidikan dan edukasi kepada keluarga terkait pemahaman tentang dampak kecanduan *gadget* pada anak. Sebagai lembaga yang bertujuan memperkuat ikatan keluarga dan memberikan arahan yang tepat dalam pengasuhan anak, PUSPAGA telah menjadi salah satu lembaga yang aktif dalam memberikan layanan konseling dan pembinaan bagi orang tua untuk memahami peran mereka terhadap permasalahan kecanduan *gadget* pada anak.

Dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip agama, penelitian ini berusaha memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana

pendekatan ini dapat membimbing solusi yang lebih holistik terhadap masalah kecanduan *gadget* pada anak-anak. Allah Swt berfirman dalam Qur'an surah Al-Baqarah ayat 197 yang berbunyi:

﴿ وَتَزَوَّدُوا فَإِنَّ خَيْرَ الزَّادِ التَّقْوَىٰ وَاتَّقُونِ يَا أُولِيَ الْأَلْبَابِ ۗ ﴾ (١٩٧)

Artinya: *"Dan ambillah segenap persiapan (untuk menunaikan ibadah haji), dan sesungguhnya sebaik-baik persiapan adalah bertakwa. Oleh karena itu, bertakwalah kepada-Ku, hai orang-orang yang berakal."*

Ayat ini, walaupun dikaitkan dengan persiapan untuk ibadah haji, mengandung pesan tentang pentingnya persiapan yang baik dan kebermaknaan dalam tindakan. Dalam kaitannya dengan kecanduan *gadget* pada anak-anak, ayat ini memberikan arahan bahwa persiapan atau penggunaan *gadget* harus dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Orang tua dan pendidik diarahkan untuk memastikan bahwa anak-anak memahami dampak sosial dan psikologis dari kecanduan *gadget* serta memanfaatkannya dengan tujuan yang baik, sehingga teknologi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang positif dan tidak merugikan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai "Peran Konselor untuk Membangun Kesadaran Orang Tua terhadap Dampak Kecanduan *Gadget* pada Anak". Dengan memperhatikan peran konselor dalam menyadarkan orang tua akan pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak-anak, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas hubungan keluarga dan kesejahteraan anak-anak di era teknologi digital ini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga?
2. Bagaimana proses konseling untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga?
3. Bagaimana keberhasilan konselor untuk membangun kesadaran orang tua di Pusat Pembelajaran Keluarga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga.
2. Mengetahui proses konseling untuk kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga.
3. Mengetahui keberhasilan konselor untuk membangun kesadaran orang tua di Pusat Pembelajaran Keluarga.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu bimbingan konseling, khususnya dalam memahami peran konselor dalam menangani kecanduan *gadget* pada anak-anak. Dengan mengaplikasikan pendekatan *Client-Centered Therapy (CCT)*, penelitian ini menambah wawasan mengenai bagaimana konselor dapat membangun kesadaran orang tua terhadap dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang bertujuan mengembangkan strategi konseling yang lebih efektif, terutama dalam konteks digitalisasi dan dampaknya terhadap perkembangan anak.

2. Secara Praktis

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan oleh Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA) dan lembaga pendidikan lainnya untuk merancang program konseling yang lebih tepat sasaran dalam mengatasi masalah kecanduan *gadget* pada anak serta membantu orang tua mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Konselor dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk meningkatkan pendekatan mereka dalam membimbing orang tua, sehingga mereka

lebih sadar akan bahaya kecanduan *gadget* dan lebih mampu mengelola penggunaan teknologi dalam keluarga. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan kurikulum atau pelatihan yang melibatkan peran konselor dalam mendukung perkembangan anak di era digital.

E. Tinjauan Pustaka

Client-Centered Therapy (CCT), juga dikenal sebagai Terapi Berpusat pada Klien, adalah sebuah pendekatan dalam psikoterapi yang dikembangkan oleh Carl Rogers pada tahun 1940-an. Teori ini menyoroti hubungan antara konselor dan klien, di mana konselor berperan sebagai pembimbing yang membantu klien untuk mengeksplorasi dan memahami perasaan, pikiran, serta pengalaman mereka tanpa menghakimi. Salah satu asumsi utama dari *client-centered therapy* adalah konsep *self-actualization*, yaitu potensi bawaan individu untuk berkembang menuju pemenuhan diri. Konselor berperan dalam mendukung proses ini dengan menciptakan lingkungan yang mendukung (Corey, 2015).

Konselor harus menunjukkan empati dan penerimaan tanpa syarat (*unconditional positive regard*) terhadap klien. Hal ini berarti konselor harus menerima klien apa adanya, tanpa menghakimi, sehingga klien merasa aman untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya. *CCT* meyakini bahwa klien adalah ahli atas dirinya sendiri dan memiliki kapasitas untuk menemukan solusi terbaik bagi masalahnya. Peran konselor

adalah menuntun klien menemukan jalan tersebut, bukan untuk memberikan nasihat atau mengarahkan klien. Terakhir, untuk membangun kepercayaan, konselor harus menunjukkan bahwa interaksinya dengan klien benar atau konsisten (Grant, B. F., & Rice, J. P., 2021).

Client Centered Therapy sangat relevan dengan fokus penelitian mengenai peran konselor untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA). *CCT* membantu konselor untuk memahami kebutuhan dan kondisi khusus anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Dengan cara empatik dan tidak menghakimi, konselor dapat menciptakan suasana yang mendukung agar anak-anak dapat mengekspresikan perasaan mereka.

Dalam upaya membangun kesadaran orang tua, *CCT* memungkinkan konselor untuk membantu orang tua dalam mengeksplorasi perasaan dan sikap mereka terhadap penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka. Dengan empati dan penerimaan, konselor dapat membantu orang tua menyadari dampak negatif dari kecanduan *gadget*, sehingga mereka lebih aktif dalam mengatur penggunaan teknologi di rumah.

Keberhasilan konselor dalam menggunakan *CCT* dapat dinilai dari tingkat pemahaman dan penanganan orang tua terhadap masalah kecanduan *gadget* pada anak. Pendekatan ini memungkinkan konselor untuk memberikan dukungan yang tepat dan efektif, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi unik setiap keluarga, sehingga meningkatkan kesadaran dan keterlibatan orang tua dalam menangani kecanduan *gadget*.

F. Langkah-langkah Penelitian

Untuk mencapai hasil yang maksimal terkait peran konselor untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* di Pusat Pembelajaran Keluarga, penelitian dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pusat Pembelajaran Keluarga, yang beralamat di Jl. Ibrahim Adjie No. 84, Kacapiring, Kel. Kebonwaru, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40272. Lokasi ini dipilih karena peneliti dapat menemukan masalah yang relevan terkait dengan judul yang akan diteliti serta ketersediaan data yang diperlukan sebagai faktor pendukung menjadikan tempat ini menjadi pilihan sebagai lokasi penelitian.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis ialah pengetahuan yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran objektif merupakan hasil perspektif. Paradigma ini menekankan karakter realitas yang jamak dan lentur. Jamak dalam artian bahwa suatu realitas dapat direntangkan dan dibentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku manusia yang memiliki tujuan (Ronda, 2018). Dalam konteks ini, penelitian dapat menelusuri bagaimana orang tua dan konselor bersama-sama

mengkonstruksi pemahaman mereka tentang dampak kecanduan *gadget* pada anak.

Penelitian kualitatif mampu melukiskan kejadian atau realitas sosial dari sudut pandang subjek bukan dari sudut pandang peneliti sebagai pengamat. Hal-hal yang diteliti meliputi perilaku, perasaan, dan emosi dari subjek penelitian. Demi mendapatkan pemahaman otentik, pengamatan dan wawancara mendalam (dengan tujuan pertanyaan-pertanyaan terbuka) dianggap sesuai dan potensial dengan tujuan penelitian tersebut (Mulyana, 2018).

Pendekatan penelitian yang sesuai adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang peran konselor dan kesadaran orang tua melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Sementara itu, pendekatan deskriptif akan membantu memberikan gambaran rinci tentang bagaimana proses membangun kesadaran terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak terjadi di pusat pembelajaran keluarga.

3. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode deskriptif, sebuah pendekatan sistematis dan logis untuk mengatasi permasalahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk membuat deskripsi,

gambaran, atau lukisan yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta, sifat, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki (Sugiyono, 2017).

Selain itu, alasan peneliti menggunakan metode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa metode tersebut dianggap memiliki kapasitas untuk mengungkap, mengeksplorasi, dan menganalisis bagaimana Peran konselor untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak di pusat pembelajaran keluarga.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Dalam penelitian ini adalah data kualitatif, tujuannya adalah untuk memberikan makna dari setiap literatur dan sumber yang diperoleh. Jenis data yang melibatkan fokus penelitian melibatkan informasi terkait:

- 1) Data mengenai gambaran kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga.
- 2) Data mengenai metode konselor untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak di Pusat Pembelajaran Keluarga.
- 3) Data mengenai peran konselor untuk membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* di Pusat Pembelajaran Keluarga.

- 4) Data mengenai perubahan kecanduan *gadget* pada anak setelah orang tua melakukan konseling di Pusat Pembelajaran Keluarga.

b. Sumber Data

Sumber data adalah dari mana subyek data tersebut diperoleh. Sumber data bisa berupa benda, perilaku manusia, tempat, dan sebagainya (Arikunto, 2016). Sumber data dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber asli. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil data yang primer merupakan dengan observasi, wawancara. Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah konselor yang melakukan konseling secara langsung.

2) Data Sekunder

Data sekunder merujuk kepada informasi yang diperoleh dari sumber lain atau sumber kedua yang telah ada sebelumnya. Adapun yang menjadi sumber data sekunder pada penelitian ini adalah dokumentasi, buku, jurnal, dan lain-lain.

5. Informan

a. Informan

Informan penelitian merujuk kepada subjek penelitian atau individu yang menyediakan data penelitian, serta memiliki pengetahuan yang mendalam terkait dengan permasalahan penelitian (Moleong, 2014). Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pelaku yang terkait secara langsung dalam proses membangun kesadaran orang tua terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak yaitu:

- 1) Ibu Agnia Amalia S.Psi. selaku konselor utama di Pusat Pembelajaran Keluarga.
- 2) 2 orang Ibu sebagai Konseli di Pusat Pembelajaran Keluarga yang mempunyai masalah terkait kecanduan *gadget* pada anak.

b. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan secara purposif, yang mana memilih informan secara sengaja dan tidak acak. Informan yang dipilih adalah mereka yang memang diasumsikan dapat memberi informasi sehubungan dengan penelitian ini. Teknik purposif bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan (Moleong, 2014).

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Pengumpulan data merupakan langkah yang paling amat penting dalam pengumpulan data, dikarenakan pada umumnya data yang digunakan harus cukup valid (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah cara untuk pengumpulan informasi dengan cara mengamati dan mencatat fenomena yang diselidiki. Di dalam pengamatan akan menjadi sempurna apabila dalam pengumpulan data sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan secara sistematis, dicatat dan dihubungkan dengan proposisi-proposisi yang umum, serta dapat di cek dan dikontrol validitas, reliabilitas, dan ketelitiannya (Achmadi, A & Narbuko, C, 2021).

Dalam penelitian ini menggunakan observasi *non-partisipan*, dimana penulis tidak turun secara langsung untuk melakukan pembinaan atau bimbingan. Peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak ambil bagian dalam aktivitas pemberian konseling kepada orang tua.

Observasi dilakukan dengan cara berkunjung ke Pusat Pembelajaran Keluarga dan melakukan pengamatan,

pencatatan terhadap data yang sistematis dan permasalahan yang timbul akibat dampak kecanduan *gadget* pada anak.

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2017).

Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas dengan menggunakan pedoman yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara berisi garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2017).

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan Peran Konselor untuk Membangun Kesadaran Orang Tua terhadap Dampak Kecanduan *Gadget* pada Anak di Pusat Pembelajaran Keluarga.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara atau teknik yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data dan menganalisis

berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian (Yusuf, 2017). Sebagian besar data berbentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cinderamata, jurnal kegiatan, dan sebagainya (Sujarweni, 2014). Dokumentasi juga berarti proses pengumpulan data verbal atau data tertulis, tercetak sebagai bukti konkrit dari penelitian yang akan dilakukan (Nawawi, 2019).

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data-data diantaranya dokumen mengenai sejarah berdirinya Pusat Pembelajaran Keluarga, struktur organisasi, visi misi, data anak dan data konselor serta menyangkut dengan data yang dibutuhkan peneliti.

7. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, dilakukan triangulasi data dengan menggabungkan informasi dari berbagai sumber. Triangulasi data melibatkan pencarian informasi tambahan untuk memverifikasi dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait data yang telah dikumpulkan (Sugiyono, 2017).

Proses triangulasi terus dilakukan secara berkelanjutan sehingga hasilnya dapat dijadikan referensi yang konsisten untuk memberikan jawaban pertanyaan penelitian. Apabila data masih belum konsisten dan kesimpulan belum dapat diambil, maka proses

triangulasi akan terus dilakukan secara berkala hingga data yang diperoleh konsisten.

8. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan analisis data yang diberikan oleh Miles dan Huberman, bahwa proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan pada setiap tahap penelitian sehingga data tersebut terurai secara menyeluruh dan mencapai titik jenuh. Kegiatan dalam analisis data mencakup proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Sugiyono, 2017). Teknik analisis data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Reduksi data merujuk terkait proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Langkah kedua dari analisis data adalah penyajian data. Proses yang paling sering digunakan untuk penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan teks yang bersifat naratif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman

terkait apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan langkah akhir dalam analisis data menurut Miles dan Huberman. Kesimpulan awal yang disampaikan masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan bila tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Namun, apabila kesimpulan tahap awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan, maka kesimpulan tersebut akan menjadi kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini melakukan analisis penelitian bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menilai dan menggambarkan keadaan atau fenomena sosial dalam kata-kata yang didukung dengan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi untuk menggambarkan jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian (Arikunto, 2014).