

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan kualitatif-deskriptif. Pendekatan kualitatif-deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang mendeskripsikan fenomena-fenomena baik alamiah maupun buatan manusia.⁹³ Metode penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menangkap arti secara mendalam dari suatu peristiwa, gejala, fakta, realitas dan masalah tertentu.⁹⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis 10 episode dalam animasi Nussa dan Rarra season 3 sebagai sampel dalam penelitian ini. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk deskripsi yang kemudian diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisis animasi Nussa dan Rarra sebagai sumber data primer. Oleh karena itu, penelitian ini tidak bertaut pada tempat penelitian. Adapun waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Juni 2024.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 10 episode dalam serial animasi Nussa dan Rarra season 3.

⁹³ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Research and Development (R&D)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018). 192

⁹⁴ Connie Choirunnisa, *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi Dalam Pendidikan Dan Sosial* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2017). 66

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan observasi.

1. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto metode dokumentasi adalah mencari dan mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.⁹⁵ Adapun dokumentasi pada penelitian ini meliputi pengumpulan data berupa catatan, gambar, dan video Nussa dan Rarra yang menjadi sumber data primer dan sekunder. Adapun data-data yang peneliti kumpulkan berupa jurnal, skripsi, artikel, internet, dan buku-buku guna mencari data mengenai animasi Nussa dan Rarra yang relevan.

2. Metode Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini, peneliti mengamati, menyimak langsung, dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan animasi Nussa dan Rarra baik melalui internet maupun youtube dan dokumen-dokumen serta sumber data lainya yang dianggap relevan.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Patton, analisis data yaitu suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.⁹⁶ Adapun metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

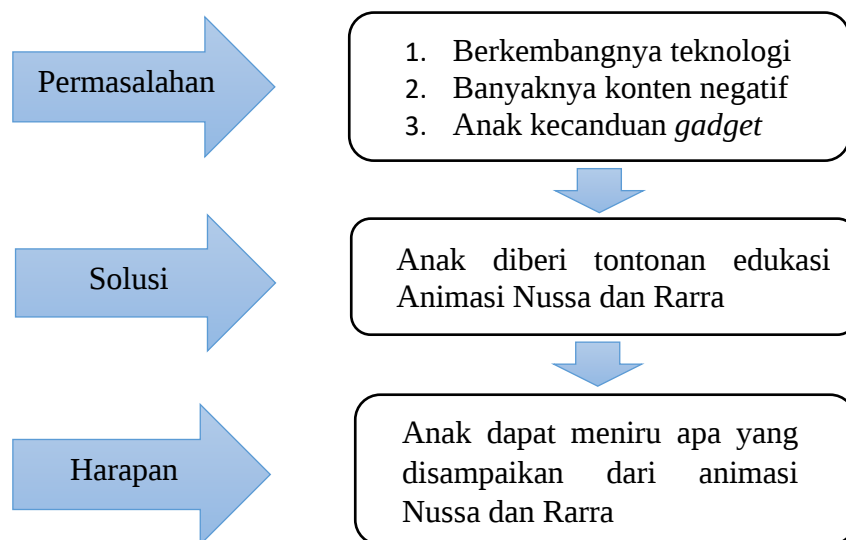
⁹⁵ Arikunto, *Prosedure Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006). 93

⁹⁶ Kaelan, *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner* (Yogyakarta: Paradigma, 2012). 130

Teknik analisis isi atau analisis dokumen (*content analysis*), yaitu telaah sistematis terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman, baik gambar, tulisan, atau lain-lain. Analisis isi adalah Teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan yang benar dengan memanfaatkan seperangkat prosedur dan dilakukan secara objektif dan sistematis.⁹⁷ Secara terperinci, prosedur analisis data dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memutar dan menyimak animasi Nussa dan Rarra.
2. Mengubah video menjadi bentuk tulisan.
3. Mengubah gambar menjadi bentuk tulisan.
4. Menganalisis isi kemudian mengelompokkannya sesuai dengan materi pendidikan yang terkandung dalam animasi tersebut.
5. Mengkomunikasikan dengan landasan teori yang digunakan.

F. Kerangka Pemikiran



Gambar 2
Kerangka Pemikiran

⁹⁷ Ningsih. 58

Permasalahan kecanduan gadget pada anak merupakan dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi yang pesat, terutama akses internet yang semakin mudah. Anak-anak rentan tergoda untuk menggunakan gadget, baik untuk bermain game di handphone maupun menonton konten video di *platform* seperti YouTube. Konten negatif dapat muncul secara otomatis seperti dalam beranda YouTube atau melalui iklan. Oleh karena itu, tayangan konten edukatif menjadi sangat relevan dalam mengatasi permasalahan ini.

Salah satu solusi yang bisa diadopsi adalah menyediakan konten edukatif yang menghibur, seperti animasi Nussa dan Rarra. Melalui tayangan edukatif Animasi Nussa dan Rarra, diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai pendidikan yang disampaikan. Hal ini diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari konten negatif yang bisa merugikan mereka, serta membentuk pola pikir yang lebih positif dan produktif. Dengan demikian, penyediaan konten edukatif dapat menjadi langkah strategis dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget pada anak-anak di era digital ini.