PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP *BALANCED USE OF TECHNOLOGY* SISWA USIA TK - SD

SKRIPSI

DISUSUN OLEH :

DEVI OKTAVIANI

H76217055

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Oktaviani

NIM : H76217055

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2017

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: "PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP *BALANCED USE OF TECHNOLOGY* SISWA USIA TK – SD". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Januari 2022

Yang menyatakan,

Devi Oktaviani

NIM. H76217055

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh

NAMA : DEVI OKTAVIANI

NIM : H76217055

JUDUL : PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP *BALANCED USE OF TECHNOLOGY* SISWA USIA TK – SD

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 27 Desember 2021

Dosen Pernbimbing I	Dosen Pembirnbing II
Indri Sudanawati Rozas, M.Kom	Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 198207212014032001	NIP. 197402072005012006

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Devi Oktaviani ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
Surabaya, 12 Januari 2022

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Dosen Penguji I

Mohammad Khusnu Milad, M.MT
NIP. 197901292014031002

Dosen Penguji II

Noor Wahyudi, M.Kom
NIP. 198403232014031002

Dosen Penguji III

Indri Sudanawati Rozas, M.Kom
NIP. 198207212014032001

Dosen Penguji IV

Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya

Prof. Dr. Hj. Evi Fitrotun Rusydiyah, M.Ag.
NIP. 197312272005012003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: DEVI OKTAVIANI
NIM	: H76217055
Fakultas/Jurusan	: SAINS DAN TEKNOLOGI / SISTEM INFORMASI
E-mail address	: oktaviadevi2710@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP *BALANCED USE OF TECHNOLOGY* SISWA USIA TK - SD

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Januari 2022

Penulis

(Devi Oktaviani)

ABSTRAK

PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP

BALANCED USE OF TECHNOLOGY

SISWA USIA TK - SD

Oleh:

Devi Oktaviani

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 membuat kebijakan belajar dari rumah atau *learn from home* yang berisi kegiatan belajar mengajar dilaksanakan melalui *online* agar bisa memutus penyebaran wabah *Covid-19* Menurut Karnawati et al (Noor Baiti, 2020). Dalam pelaksaanaan pembelajaran daring bagi anak usia 5 hingga 12 tahun atau bagi anak yang berada pada jenjang TK hingga SD membutuhkan peran orang tua untuk mengurangi risiko-risiko *cyber* yang sangat bervariasi, seperti *cyberbullying* dan *victimization*. *DQ Institute* mempunyai konsep *Micro Badge* pada poin *Balanced Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang) yang mempersiapkan masa depan anak yang ditopang oleh dukungan dari orang tua sehingga anak menjadi lebih mandiri dan mempunyai keterampilan digital yang baik untuk masa depan. Teori tentang model Pengasuhan yang Efektif dikenalkan oleh banyak pihak, salah satunya adalah pendekatan ABC's (*Age-Appropriate Access*, *Balance*, dan *Content Restricted*). Penelitian ini melakukan pengukuran terhadap hubungan antara metode *Effective Media Parenting* berdasarkan model pendekatan ABC's dengan *Micro Badge Balanced Use of Technology*. Responden yang digunakan adalah orangtua yang memiliki anak usia TK - SD di wilayah kota Surabaya. Terkumpul 379 responden yang kemudian datanya diolah menggunakan SmartPLS. Berdasarkan hasil riset diperoleh bahwa variabel *Effective Media Parenting* terbukti mempengaruhi *Micro Badge Balanced Use of Technology* dengan *t-statistik* bernilai 23,383 dan *p-value* bernilai 0,000 sehingga dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Kata kunci: *Balance Use of Technology, Digital Intelligence, Effective Media Parenting.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

EFFECTIVE MEDIA PARENTING EFFECT ON BALANCED USE OF TECHNOLOGY TK – SD AGE STUDENTS

By:

Devi Oktaviani

The Circular of the Minister of Education and Culture Number 36962/MPK.A/HK/2020 makes a policy of learning from home or learn from home which contains teaching and learning activities carried out online in order to break the spread of the Covid-19 outbreak according to Karnawati et al (Noor Baiti, 2020). In implementing online learning for children aged 5 to 12 years or for children who are at the kindergarten to elementary school level, parents need the role of parents to reduce various cyber risks, such as cyberbullying and victimization. DQ Institute has a Micro Badge concept at the Balanced Use of Technology point which prepares children's future which is supported by support from parents so that children become more independent and have good digital skills for the future. The theory of the Effective Parenting model was introduced by many parties, one of which is the ABC's approach (Age-Appropriate Access, Balance, and Content Restricted). This study measures the relationship between the Effective Media Parenting method based on the ABC's approach model and the Micro Badge Balanced Use of Technology. Respondents used are parents who have children aged kindergarten - elementary school in the city of Surabaya. Collected 379 respondents who then processed the data using SmartPLS. Based on the research results, it was found that the Effective Media Parenting variable was proven to affect the Micro Badge Balanced Use of Technology with a t-statistic of 23,383 and a p-value of 0.000 so it was stated that there was a significant effect.

Keywords: Balance Use of Technology, Digital Intelligence, Effective Media Parenting.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **iv**
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
ABSTRAK ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Batasan Masalah 6
1.4 Tujuan Penelitian 6
1.5 Manfaat Penelitian 7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu 8
2.1.1 Korelasi Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu 15
2.2 Dasar Teori 15
2.2.1 *Digital Intelligence Quotient (DQ)* 15
2.2.2 *Balanced Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang) 18
2.2.3 Lencana *Digital Intelligence Quotient Micro-Badge (DQ MB)* 20
2.2.4 *DQ Micro-Badge (DQ MB)* untuk Kewarganegaraan Digital 21
2.2.5 Pengasuhan Digital 23
2.2.6 *Effective Media Parenting* (Media yang Efektif Mengasuh Anak) 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.2.7 Metode ABC's 32
2.2.8 Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak 38
2.2.9 *Structural Equation Modeling (SEM)* 39
2.2.10 Pengertian PLS 40
2.2.11 SmartPLS 41
2.2.12 Issac dan Michael 41
2.2.13 Uji Validitas dan Uji Reabilitas 43
2.3 Integrasi Keilmuan 47
2.3.1 Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak 47
2.3.2 Teknologi Dalam Al-Qur'an 50
2.3.3 Kewajiban Orang Tua 50
2.3.4 Pembelajaran Di Masa Pandemi 52
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 53
3.1 Penentuan Model dan Hipotesa Penelitian 54
3.1.1 Pembuatan Kerangka Penelitian 54
A. Kenapa Parenting Mempengaruhi Kemampuan DI Anak-anak 55
B. Apakah Level Pendidikan Memoderasi Pengaruh Parenting Terhadap Kecerdasan Digital 57
C. Apakah Level Pendidikan Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Digital 59
3.1.2. Penentuan Hipotesa Penelitian 60
3.2. Pengambilan dan Pengolahan Data 61
3.2.1. Perencanaan: Penentuan Sampel, Metode Sampling, dan Pembuatan Kuisioner 61
A. Populasi dan Sampel 61
B. Metode Sampling 61
C. Pembuatan Kuisioner 62
3.2.2. Pelaksanaan: Pengambilan dan Pembersihan Data 67
A. Pengambilan Data 67
B. Pembersihan Data 67
3.2.3. Pengolahan Data: Uji Validitas, Reliabilitas, dan Olah Nilai 68

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Uji Validitas 68
2. Uji Reliabilitas 69
3. Pengolahan Data 69
3.3. Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan 70
3.3.1. Analisis Data 70
3.3.2. Penarikan Kesimpulan 70
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN 71
4.1 Analisis Karakteristik Responden 71
4.1.1 Usia Responden 71
4.1.2 Pendidikan Terakhir Responden 72
4.1.3 Usia Anak 73
4.1.4 Jenjang Sekolah Anak 73
4.1.5 Domisli di Kecamatan 74
4.2 Analisis Data 76
4.2.1 Evaluasi *Outer Model* 77
A. Uji Validitas Konstruk *(Construct Validity)* 77
B. Uji Reliabilitas Konstruk *(Construct Reliability)* 85
4.2.2 Model Struktural *(Inner Model)* 86
1. Nilai Coefficient Determination (R-Square) 87
2. Nilai Predictive Relevance (Q-Square) 88
3. Nilai Effect Size (f-square) 89
4. Nilai *Goodness of Fit* (GoF) 90
4.2.3 Pengujian Hipotesis 90
1. Hipotesis Pertama 92
2. Hipotesis Kedua 93
3. Hipotesis Ketiga 94
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 95
5.1 Kesimpulan 95
5.2 Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN 100

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 10
Tabel 2.2 DQ2 Balanced Use of Technology (Penggunaan Teknologi yang Seimbang) 21
Tabel 2.3 Three Digital Parenting Principles (Tiga Prinsip Pengasuhan Digital) 24
Tabel 2.4 A, B, C's of Developmentally Minded Youth Technology Access (dari Akses Teknologi Pemuda Yang Berpikiran Berkembang) 36
Tabel 2.5 Parameter Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Model Pengukuran PLS 45
Tabel 3.1 Penggunaan Variabel 62
Tabel 4.1 Rata-rata Variabel Pendekatan ABC..... 76
Tabel 4. 2 Rata-rata Variabel Pendekatan Effective Media Parenting..... 76
Tabel 4.3 Rata-rata Variabel Pendekatan PT 76
Tabel 4.4 Outer Loadings..... 78
Tabel 4.5 Outer Loadings Sudah Dieliminasi 81
Tabel 4. 6 *Cross Loading* 83
Tabel 4.7 AVE (Average Variance Extracted) 85
Tabel 4.8 Croncbach's Alpha dan Composite Realibility..... 86
Tabel 4.9 Nilai R-Square..... 88
Tabel 4.10 Nilai f-square..... 89
Tabel 4.11 Path Coefficient..... 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 DQ Framework Mapping 16
Gambar 2.2 DQ Framework Wheel 18
Gambar 2.3 DQ Competencies 19
Gambar 2.4 MB Wheel 20
Gambar 2.5 DQ Family Readiness 24
Gambar 2.6 A, B, Cs of youth media and technology access parental infographic 38
Gambar 2.7 Tabel Issac & Michael..... 42
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian 53
Gambar 3.2 Variabel Penelitian 55
Gambar 3.3 Parenting Mempengaruhi Kemampuan DI anak 55
Gambar 3.4 Level Pendidikan Memoderasi Pengaruh Parenting Terhadap Kecerdasan Digital 57
Gambar 3.5 Level Pendidikan Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Digital 59
Gambar 4.1 Usia Responden.....71
Gambar 4.2 Pendidikan Terakhir Responden 72
Gambar 4.3 Usia Anak..... 73
Gambar 4.4 Jenjang Sekolah Anak 73
Gambar 4.5 Domisli di Kecamatan..... 74
Gambar 4.6 Outer Model 77
Gambar 4.7 Outer Model Sudah Dieliminasi..... 80
Gambar 4.8 Inner Model 87
Gambar 4.9 Grafik Variabel Effective Media Parenting terhadap DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology) 92
Gambar 4.10 Grafik Variabel Moderating Effect terhadap DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)..... 93
Gambar 4.11 Grafik Variabel Parents Education terhadap DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)..... 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di akhir tahun 2019 tepatnya di bulan Desember awal mula munculnya Virus *Covid-19* (*corona virus disease 2019*) di Kota Wuhan, Tiongkok. Dan pada awal tahun 2020, Virus ini tersebar hingga ke seluruh penjuru dunia, salah satunya di Indonesia. Kota Surabaya adalah salah satu kota di Indonesia dan merupakan ibukota dari provinsi Jawa Timur. Kota ini biasa disebut dengan Kota Pahlawan dan mempunyai jumlah penduduk sebesar 2.874.314 jiwa menurut (*BPS Kota Surabaya*, 2021). Dengan jumlah populasi penduduk yang begitu besar memungkinkan penyebaran Virus *Covid-19* berkembang dengan cepat. WHO menetapkan kebijakan *social distancing* atau menjaga jarak akibat penyakit *corona desease* (*Covid-19)* melanda dunia. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 membuat kebijakan belajar dari rumah (*learn from home)* berisi kegiatan belajar mengajar dilaksanakan melalui *online* agar bisa memutus penyebaran wabah *Covid-19* Menurut Karniawati et al (Noor Baiti, 2020). Kegiatan belajar dari rumah adalah pembelajaran daring yang membutuhkan teknologi informasi berbasis internet yang menghubungkan tanpa batasan waktu dan jarak, sehingga mampu melakukan proses pembelajaran yang interaktif antara pengajar dan para siswa baik secara langsung atau tidak langsung.

Pembelajaran daring atau *learn from home* ini dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan dari mulai TK hingga perguruan tinggi. Memasuki era revolusi industry 4.0 perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, perkembangan teknologi tersebut seperti laptop, *smartphone*, dan aplikasi-aplikasi terbaru. Pada era ini anak-anak sebagian besar menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan tersebut diharapkan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran dari rumah dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangka pengembangan teknik pembelajaran secara daring. Dalam pelaksaanaan pembelajaran daring bagi anak usia 5 hingga 12 tahun atau bagi anak yang berada pada jenjang TK hingga SD membutuhkan peran orang tua dalam pelaksanaannya karena diperlukan bimbingan orang tua pada proses pembelajaran daring atau *online*, supaya apa yang telah diajarkan oleh pengajar bisa diterima serta dimengerti dengan baik oleh anak. Dengan belajar daring selama pandemi, anak-anak menghadapi dunia baru dan mengakibatkan peningkatan dalam waktu layar dan akses *online* yang tidak diatur. Anak-anak memiliki sedikit dukungan, yang dibuktikan oleh 60% anak berusia 8 hingga 12 tahun di 30 negara yang melaporkan setidaknya satu risiko *cyber* dalam setahun terakhir. Risiko *cyber* bervariasi, seperti *cyberbullying* dan *victimization*, kecanduan game, masalah privasi, konten berisko, dan berita palsu. Risiko tersebut dapat menyebabkan hal serius, seperti penyesuaian sosial yang buruk, kinerja sekolah buruk, dan kesehatan yang buruk (*DQ Institute*, 2020).

Untuk mengurangi risiko-risiko tersebut maka diperlukan bimbingan dan pengawasan pada anak saat mengikuti daring selama pandemi dalam menggunakan teknologi digital. Teknologi digital yang biasa digunakan saat daring seperti menggunakan aplikasi online whatsapp group, google classroom, google meet, google form, zoom meeting, teams, dsb. Aplikasi berfungsi untuk mempermudah akses layanan pembelajaran antara guru dan siswa yang didampingi para orang tuanya sendiri-sendiri. Para orang tua siswa diwajibkan untuk dapat menggunakan teknologi digital, padahal tidak semua orang tua terbiasa menggunakan teknologi informasi. Tingkat kecerdasan digital (*Digital Intelligence*) orang tua dalam penggunaan teknologi informasi berbeda-beda. DQ didefinisikan sebagai sebuah perangkat yang berkompeten dalam hal teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosial-emosional yang menyeluruh dilandaskan terhadap nilai adab global yang membuat seseorang supaya siap dalam menghadapi berbagai rintangan dan memanfaatkan kesempatan kehidupan digital (*DQ Institute*, 2020).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan teknologi digital harus seimbang, orang tua harus memberikan arahan agar anak dapat mengakses teknologi digital sesuai dengan kebutuhan untuk menghindari penggunaan berlebihan atau ketergantungan berlebihan pada teknologi. Dukungan orang tua untuk mengakses ke teknologi serta dengan pengawasan dan pemantauan dapat menghasilkan generasi muda yang sesuai dengan perkembangan dan membuat anak menjadi lebih mandiri. Penggunaan teknologi digital yang seimbang (*Balanced Use of Technology*) dapat berguna untuk menambah keterampilan kesiapan masa depan anak yang ditopang oleh dukungan dari orang tua. Anak menjadi memiliki kebiasaan digital yang sehat, penggunaan waktu layar yang seimbang antara bermain game dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. Anak menjadi tidak kecanduan game atau sosial media, yang mempunyai dampak terhadap kondisi mental maupun fisik, kesejahteraan hubungan di keluarga, dan mengalami penurunan belajar. Regulasi mandiri digital anak menjadi lebih terkendali, anak menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan belajar dan dapat mengelola waktu dengan baik.

Di era digital saat ini orang tua mengalami kendala dalam mengasuh anak, tetapi terdapat tiga prinsip pengasuhan digital yang telah ditetapkan oleh (*DQ Institute*, 2020) yang menetapkan standar untuk keamanan online dan kewarganegaraan digital anak-anak, seperti berikut ini: PM1 *Family Media Boundary* (Batas Media Keluarga) adalah orang tua memiliki aturan dan prisip teknologi keluarga yang jelas untuk memberikan perlindungan dan bimbingan yang baik dan benar terhadap anak-anaknya, PM2 *Parental Engagement* (Keikutsertaan Orang Tua) adalah orang tua terlibat dalam mediasi aktif yang terbuka dan mendukung untuk meminimalkan efek negatif dan memaksimalkan efek positif dari penggunaan media, dan PM3 *Family Network* (Jaringan Keluarga) adalah orang tua menetapkan lingkungan digital yang sehat untuk anak-anak dari konektivitas, jaringan dukungan hingga mencari bantuan sesuai kebutuhan berdasarkan pengetahuan tentang *trend* teknologi dan dampaknya terhadap anak-anak. Pengasuhan digital bukan tentang orang tua yang memiliki kendali atas penggunaan teknologi anak mereka, tetapi mengenai orang tua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang memberdayakan anak mereka supaya menjadi warga digital yang baik serta dapat meminimalkan risiko dan memaksimalkan potensi dalam dunia digital. Keluarga diharapkan dapat membantu anak untuk siap secara digital dan dapat meningkatkan standar dalam kehidupan digital anak-anak serta membantu mereka menggunakan teknologi dengan bijak.

Integerasi teknologi digital membuat orang tua kebingungan tentang cara terbaik untuk membimbing kepemilikan, penggunaan, dan keterlibatan dengan media. Orang tua merasa kebingungan atas jenis media dan teknologi apa yang cocok digunakan untuk anak-anak, padahal seharusnya anak-anak memiliki akses media independen, dan seberapa besar akses teknologi yang sehat. Untuk memfasilitasi komunikasi antara anak dengan bapak atau ibu guru saat pembelajaran daring, maka digunakan model pendekatan ABC's panduan untuk mendukung pemahaman orang tua tentang faktor-faktor yang relevan dipertimbangkan. Dengan melibatkan orang tua di sekitar anak merupakan langkah untuk menggunakan teknologi digital secara sehat. Pendekatan ABC's yang dimaksud adalah sebagai berikut: A *Age Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur) merupakan peran orang tua sebagai penjaga untuk teknologi digital yang diakses oleh anak seperti konten yang tidak sesuai usia dan keterlibatan dalam perilaku yang tidak pantas misalnya *cyberbullying*, B *Balance* (Keseimbangan) merupakan peran orang tua untuk dapat meningkatkan keseimbangan melalui pengaturan kondisi dalam mengakses teknologi yang melibatkan dengan aktivitas lain untuk menghindari penggunaan atau ketergantungan berlebihan pada teknologi digital, C *Content Restricted* (Konten Dibatasi) merupakan peran orang tua untuk membatasi konten yang berinteraksi dengan anak dan dampak eksposur terhadap perilaku anak (Gabrielli & Tanski, 2020).

Orang tua dituntut untuk mempersiapkan kebutuhan anak sepenuhnya dalam memahami mekanisme dan strategi transfer pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan terutama disaat pandemi saat ini. Akibatnya, *Digital Intelligence (DQ) Institute* telah mengindikasikan bahwa menyediakan akses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepada anak-anak ke dunia digital adalah salah satu hak mereka pada abad kedua puluh satu (ALharthi, 2021). Persiapan orang tua dalam memberikan kebutuhan pembelajaran daring berbeda-beda karena pengaruh dari berbagai faktor, seperti pengaruh tingkat pendidikan orang tua. Jika semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka pengetahuannya juga semakin beragam dalam membimbing anak khususnya pada kecerdasan emosional serta karakter yang dimiliki oleh anak. Orang tua yang memiliki tingkat pendidikan tinggi mempunyai wawasan mengenai pemakaian perangkat digital yang tepat dengan pengasuhan yang baik saat kegiatan belajar daring. Hal ini dapat menjadi dorongan terhadap berkembangnya tingkat kecerdasan emosional yang dimiliki oleh anak sehingga tingkat kecerdasan emosional dapat diperoleh dengan baik Menurut Subandi (Hidayah et al., 2013).

Penggunaan digital yang seimbang (*Balanced Use of Technology*) yang diarahkan orang tua untuk pembelajaran daring dapat membuat anak menjadi lebih mandiri dan memiliki keterampilan digital yang baik untuk masa depan. Metode *effective media parenting* berdasarkan model pendekatan ABC's (Age-Appropriate Access, Balance, dan Content Restricted) digunakan untuk mendukung pemahaman orang tua tentang faktor-faktor yang relevan dipertimbangkan. Latar belakang pendidikan orang tua juga berkaitan mengenai kecerdasan emosional yang dimiliki oleh anak. Berdasarkan penjelasan tersebut, dilakukan penelitian dengan judul "**PENGARUH *EFFECTIVE MEDIA PARENTING* TERHADAP *BALANCED USE OF TECHNOLOGY* SISWA USIA TK - SD**", sehingga hasil penelitian dapat membantu orang tua siswa dalam penggunaan teknologi digital saat pembelajaran daring di masa pandemi terutama orang tua yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa *effective media parenting* yang dilakukan para orangtua di Kota Surabaya?
2. Bagaimana pengaruh *effective media parenting* terhadap *balanced use of technology* pada siswa usia TK - SD di Kota Surabaya?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, agar pokok permasalahan tidak menjalar, maka dibuat batas masalah seperti berikut ini:

1. Penelitian ini berfungsi untuk mengetahui seberapa pengaruh *effective media parenting* terhadap *balanced use of technology* pada masa pandemi.
2. Data yang digunakan adalah hasil dari proses mewawancarai responden yaitu orang tua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Dan berasal dari jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3.
3. Orangtua siswa yang mempunyai anak dengan kriteria tersebut dibuktikan dengan menggunakan Foto Kartu Keluarga (KK)/Foto Raport/Foto Ijazah TK/Foto Anak berseragam sekolah disertai *timestamp* (Stempel Waktu).
4. Lokasi wilayah yang digunakan adalah 31 Kecamatan yang ada di Kota Surabaya.
5. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan *Structural Equation Modeling* (SEM) saat menganalisis data dan menggunakan *tools* SmartPLS 3.2.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dibuat tujuan penelitian seperti berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Mengetahui seberapa *effective media parenting* yang dilakukan para orangtua di Kota Surabaya.
2. Mengetahui pengaruh *effective media parenting* terhadap *balanced use of technology* pada siswa usia TK - SD di Kota Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian didasarkan latar belakang terebut ialah seperti berikut ini:

1. Akademik
    1) Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *effective media parenting* terhadap penggunaan digital teknologi yang seimbang (*Balanced Use of Technology*) pada pembelajaran daring di masa pandemi berdasarkan standar (*DQ Institute*, 2020).
    2) Untuk menambah bahan kajian ilmu penggunaan teknologi informasi khususnya *Digital Intelligence* pada pembelajaran daring di masa pandemi.
    3) Untuk menambah referensi bagi penelitian mendatang yang berkaitan dengan pengaruh *effective media parenting* terhadap *balanced use of technology* pada masa pandemi.
2. Praktis
    1) Pada penelitian ini hasil yang diperoleh dapat dijadikan pedoman untuk orangtua siswa dalam penggunaan teknologi informasi yang seimbang (*Balanced Use of Technology*) sebagai alat pembelajaran anak yang didukung oleh pengawasan orang tua di masa pandemi.
    2) Memberikan gambaran aplikatif peran orang tua pada saat mengarahkan penggunaan teknologi digital terhadap anak pada pembelajaran daring di masa pandemi berdasarkan standar (*DQ Institute*, 2020).
    3) Meningkatkan kreativitas orang tua dalam mengajar anak dengan menggunakan *pengaruh effective media parenting* di masa pandemi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan pedoman untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman mengenai dasar teori yang menjelaskan kajian pada penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian ini topik yang diangkat merupakan kumpulan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi. Referensi pertama dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (Manasia et al., 2018) berjudul *"Memories From The Future. Is Digital Intelligence What Matters In The Forthcoming Society"*. Metode yang digunakan adalah kualitatif interpretasi dan diberikan kriteria inklusi: 1. Konsep dan 2. Konteks. Hasil dari penelitian ini adalah mengidentifikasi tiga perspektif dalam mendefinisikan DQ: 1. DQ sebagai kapasitas manusia untuk memecahkan masalah yang timbul dari kehidupan digital seseorang. 2. Kecerdasan digital sejak intelijen dalam konteks keamanan siber. 3. Kecerdasan digital sebagai pendekatan pemasaran untuk berpromosi bisnis di lingkungan *online*.

Referensi kedua dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (ALharthi, 2021) dengan judul *"An Exploratory on the Awareness of Early Childhood Professionals Regarding the Concepts of Digital Intelligence"*. Metode dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif guna mencapai pemahaman mengenai fenomena dalam konteks alaminya untuk memahami lebih dalam dan mendeskripsikannya tanpa menambahkan variabel apapun. Hasil dari penelitian ini adalah teknologi memainkan peran yang baik dalam mendidik anak di usia dini merupakan hal penting. Studi ini berpendapat bahwa sebagian besar keterampilan dan strategi yang digunakan professional anak usia dini dalam menangani teknologi berasal dari pribadi mereka serta pengalaman hidup dan keterampilan mereka melalui studi dan bidang kerja. Akibatnya, kebutuhan akan konsep DQ muncul dan menjadi salah satu jenis dari banyak kecerdasan yang berasal dari teori Gardner.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Referensi ketiga dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (Candra & Suryadi, 2020) berjudul *"Building A Digital Intelligence On Millennial Generation Through Strengthening National Identity"*. Metode dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif menggunakan metode analisis wacana kritis, pada penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka buku-buku ilmiah terbaru dan makalah jurnal internasional terkemuka yang berkaitan dengan nasional identitas, generasi milenial, dan kecerdasan digital. Hasil dari penelitian ini adalah generasi milenial perlu dipersiapkan sedini mungkin dalam menghadapi era distruptif ini membangun kecerdasan digitalnya melalui penguatan nasionalisme, kecerdasan digital ini memiliki landasan jati diri bangsa berupa nilai-nilai ke Indonesiaan yang memiliki instrument pendukung dalam kehidupan berupa pengetahuan, pemahaman dan kesadaran, ketiga unsur ini akan menjadi jembatan dalam menanamkan nilai-nilai Indonesia agar generasi milenial dapat secara cerdas memanfaatkan sarana digital di dalam eranya.

Referensi keempat dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (Donelle et al., 2021) berjudul *"Investigation of Digital Technology Use in the Transition to Parenting: Qualitative Study"*. Metode yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dilakukan untuk memahami pengalaman orang tua baru dengan penggunaan teknologi digital selama 4 tahap yaitu prenatal, kehamilan, persalinan, dan pascapartum dari transisi mereka untuk menjadi orang tua baru. Hasil dari penelitian ini adalah memberikan analisis deskriptif tentang bagaimana ibu baru melahirkan memanfaatkan berbagai bentuk teknologi digital saat mereka bertransisi untuk menjadi orang tua baru. Berbagai teknologi digunakan di setiap tahap transisi, dengan ponsel cerdas ada di mana-mana di semua tahapan. Teknologi digital memberi orang tua baru cara yang nyaman untuk mengakses informasi kesehatan dari berbagai sumber seperti situs web, kelompok dukungan *online*, dan perawatan kesehatan profesional.

Referensi kelima dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (Gabrielli & Tanski, 2020) berjudul *"The A, B, Cs of Youth Technology Access: Promoting Effective Media Parenting"*. Metode yang digunakan adalah Model

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendekatan A, B, C untuk mendukung pemahaman orang tua tentang faktor-faktor yang relevan dan dianggap dapat meningkatkan keterlibatan orang tua di sekitar pengaksesan teknologi pemuda merupakan langkah kunci untuk mempromosikan penggunaan media bagi pemuda. Hasil dari penelitian ini adalah melalui pengelolaan media remaja yang tepat akses, orang tua dapat mengurangi risiko remaja mempunyai perilaku yang bermasalah terkait dengan penggunaan teknologi serta eksposur untuk konten dewasa. Meningkatkan pemahaman orang tua pentingnya pengelolaan ini dapat tercapai menggunakan pendekatan akses teknologi pemuda A, B, Cs.

Referensi keenam dari penelitian sebelumnya merupakan penelitian dari (Meylina, 2020) dengan judul *"The Degree Of Students' Digital Intelligence In Facing Industry 4.0 In Indonesia"*. Metode yang digunakan adalah cara menganalisis data yang dilaksanakan dengan acuan menganalisis data kualitatif terbagi menjadi beberapa tahap yakni reduksi data, tampilan data, dan ditarik kesimpulan. Hasil yang didapat pada penelitian ini menjelaskan mahasiswa mempunyai tingkat kecerdasan digital yang lumayan tinggi serta memiliki kemahiran yang condong terhadap hampir keseluruhan *talent* pada teknologi digital.

Rangkuman dari berbagai penelitian sebelumnya yang sudah dijelaskan diatas dirangkum pada Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	**Judul**	**Metode**	**Hasil**
(Manasia et al., 2018)	*Memories From The Future. Is Digital Intelligence What Matters In The Forthcoming Society*	Kualitatif interpretasi dan diberikan kriteria inklusi: 1. Konsep 2. Konteks.	Mengidentifikasi tiga perspektif dalam mendefinisikan DQ: 1. DQ sebagai kapasitas manusia untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			memecahkan masalah yang timbul dari kehidupan digital seseorang. 2. Kecerdasan digital sejak intelijen dalam konteks keamanan siber. 3. Kecerdasan digital sebagai pendekatan pemasaran untuk berpromosi bisnis di lingkungan *online*.
(ALharthi, 2021)	*An Exploratory on the Awareness of Early Childhood Professionals Regarding the Concepts of Digital Intelligence*	Penelitian kualitatif guna mencapai pemahaman mengenai fenomena dalam konteks alaminya untuk memahami lebih dalam dan mendeskripsikannya tanpa menambahkan variabel apapun.	Teknologi memainkan peran yang baik dalam mendidik anak di usia dini merupakan hal penting. Akibatnya, kebutuhan akan konsep DQ muncul dan menjadi salah satu jenis dari banyak kecerdasan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			yang berasal dari teori Gardner.
(Candra & Suryadi, 2020)	*Building A Digital Intelligence On Millennial Generation Through Strengthening National Identity*	Pendekatan kualitatif menggunakan metode analisis wacana kritis, pada penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka buku-buku ilmiah terbaru dan makalah jurnal internasional terkemuka yang berkaitan dengan nasional identitas, generasi milenial, dan kecerdasan digital.	Generasi milenial perlu dipersiapkan sedini mungkin dalam menghadapi era distruptif ini membangun kecerdasan digitalnya melalui penguatan nasionalisme, kecerdasan digital ini akan menjadi jembatan dalam menanamkan nilai-nilai Indonesia agar generasi milenial dapat secara cerdas memanfaatkan sarana digital di dalam eranya.
(Donelle et al., 2021)	*Investigation of Digital Technology Use in the Transition to Parenting: Qualitative Study*	Studi deskriptif kualitatif dilakukan untuk memahami pengalaman orang tua baru dengan penggunaan teknologi digital	Memberikan analisis deskriptif tentang bagaimana ibu baru melahirkan memanfaatkan berbagai bentuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		selama 4 tahap yaitu prenatal, kehamilan, persalinan, dan pascapartum dari transisi mereka untuk menjadi orang tua baru.	teknologi digital saat mereka bertransisi untuk menjadi orang tua baru. Teknologi digital memberi orang tua baru cara yang nyaman untuk mengakses informasi kesehatan dari berbagai sumber seperti situs web, kelompok dukungan *online*, dan perawatan kesehatan profesional.
(Gabrielli & Tanski, 2020)	*The A, B, Cs of Youth Technology Access: Promoting Effective Media Parenting*	Model pendekatan A, B, C untuk mendukung pemahaman orang tua tentang faktor-faktor yang relevan dan dianggap dapat meningkatkan keterlibatan orang tua di sekitar pengaksesan teknologi pemuda merupakan langkah	Melalui pengelolaan media remaja yang tepat akses, orang tua dapat mengurangi risiko remaja mempunyai perilaku yang bermasalah terkait dengan penggunaan teknologi serta eksposur untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		kunci untuk mempromosikan penggunaan media bagi pemuda.	konten dewasa. Meningkatkan pemahaman orang tua pentingnya pengelolaan ini dapat tercapai menggunakan pendekatan akses teknologi pemuda A, B, C.
(Meylina, 2020)	*The Degree Of Students' Digital Intelligence In Facing Industry 4.0 In Indonesia*	Cara menganalisis data yang dilaksanakan dengan acuan menganalisis data kualitatif terbagi menjadi beberapa tahap yakni reduksi data, tampilan data, dan ditarik kesimpulan.	Menjelaskan mahasiswa mempunyai tingkat kecerdasan digital yang lumayan tinggi serta memiliki kemahiran yang condong terhadap hampir keseluruhan *talent* pada teknologi digital.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.1.1 Korelasi Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan review dari berbagai penelitian sebelumnya, penelitian ini mempunyai persamaan yaitu membahas mengenai *Digital Intelligence Quotient (DQ)* dan metode *effective media parenting* berdasarkan model pendekatan ABC's. Tetapi juga terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya objek penelitiannya tidak membahas mengenai salah satu *Digital Intelligence Quotient (DQ)* dari 24 *DQ Competencies*, sedangkan pada penelitian ini objek penelitiannya menggunakan salah satu model *Digital Intelligence Quotient (DQ)* yaitu *Balanced Use of Technology* (Penggunaan digital yang seimbang) dengan menggunakan indikator latar belakang tingkat pendidikan orangtua siswa dan metode effective media parenting berdasarkan model pendekatan ABC's.

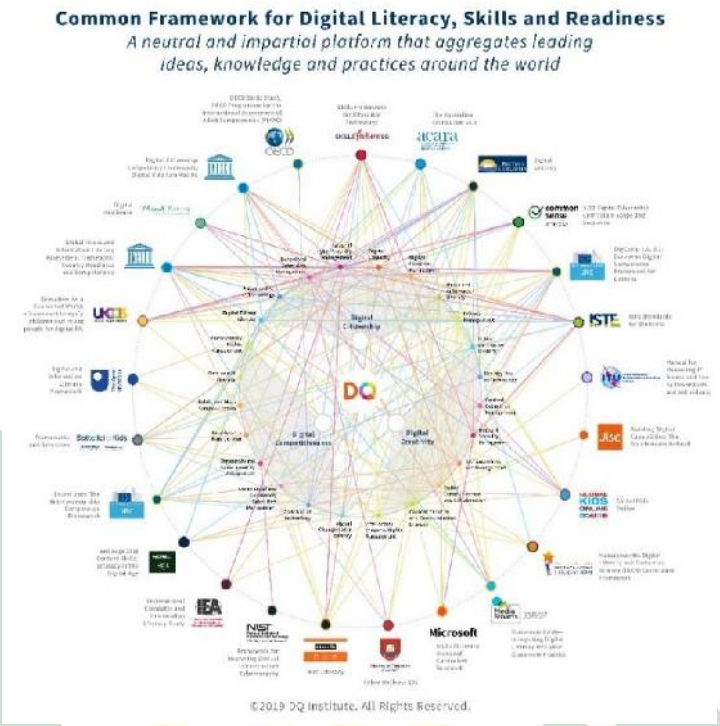
2.2 Dasar Teori

Pada bab ini, hal yang akan ditunjukkan mengenai dasar teori yang ada pada penelitian terdahulu dan berkaitan atau relevan dengan penelitian ini.

2.2.1 *Digital Intelligence Quotient (DQ)*

Kecerdasan Digital atau *Digital Intelligence Quotient (DQ)* didefinisikan sebagai serangkaian yang berkompeten dalam hal teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosial-emosional yang menyeluruh dilandaskan terhadap nilai adab global yang membuat seseorang supaya siap dalam menghadapi berbagai rintangan dan memanfaatkan kesempatan kehidupan digital (*DQ Institute*, 2020). Kerangka kerja yang dikumpulkan di lebih dari 25 kerangka kerja terkemuka sebelumnya tentang literasi dan keterampilan digital. Hal ini menjabarkan bahasa, struktur, dan taksonomi yang umum di sekitar literasi digital, keterampilan, dan kesiapan yang dapat menjadi tolok ukur, dirujuk, dan diadopsi di seluruh negara dan sektor di seluruh dunia. *DQ Framework* diakui secara internasional dan didukung oleh *Coalition for Digital Intelligence (CDI)*, yang dibentuk pada tahun 2018 oleh OECD, IEEE SA, dan *DQ Institute* yang bekerja sama dengan *World Economic Forum*, dengan komitmen untuk mempromosikan literasi digital dan keterampilan digital di seluruh dunia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 *DQ Framework Mapping*

Menurut DQ Institute dalam (Meylina, 2020), Kecerdasan *Intelligence Quotient (IQ)* dan *Emotional Intelligence (EQ)* digunakan untuk mengukur kecerdasan umum dan emosional, begitu juga dengan *Digital Intelligence Quotient (DQ)* yang mempunyai kesamaan, yaitu untuk mengukur kecerdasan digital dan dibagi menjadi delapan bidang utama dari 24 kompetensi digital: *Digital Identity* (Identitas Digital), *Digital Use* (Penggunaan Digital), *Digital Safety* (Keselamatan Digital), *Digital Security* (Keamanan Digital), *Digital Emotional Intelligence* (Kecerdasan Emosional Digital), *Digital Communication* (Komunikasi Digital), *Digital Literacy* (Literasi Digital), dan *Digital Rights* (Hak Digital).

1. *Digital Identity* (Identitas Digital): Digunakan untuk pembuatan serta pengelolaan identitas *online* individu. Hal tersebut seperti pengelolaan dalam waktu pendek dan dalam waktu panjang dari daftar hadir *online* individu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. *Digital Use* (Penggunaan Digital): Digunakan pada penggunaan perangkat dan media digital, salah satunya digunakan pada penguasaan kontrol agar lebih seimbang antara kehidupan *online* dan *offline*.
3. *Digital Safety* (Keselamatan Digital): Digunakan untuk mengontrol risiko yang dapat terjadi secara *online* (misalnya: *cyberbullying*, *grooming*, radikalisasi, dll) dan konten sensitif (misalnya: kekerasan dan asusila), serta untuk menghindari berbagai hal yang tidak diinginkan.
4. *Digital Security* (Keamanan Digital): Digunakan untuk mendeteksi bahaya yang dapat terjadi dari dunia maya (misalnya: peretasan, penipuan, *malware*), dan untuk memahami penggunaan alat keamanan yang baik dan sesuai untuk melindungi data-data.
5. *Digital Emotional Intelligence* (Kecerdasan Emosional Digital): Digunakan untuk berempati, bersimpati, serta berinteraksi dengan baik terhadap orang lain secara *online*.
6. *Digital Communication* (Komunikasi Digital): Digunakan untuk komunikasi terhadap orang lain tanpa terhalang waktu dan jarak menggunakan teknologi dan media digital.
7. *Digital Literacy* (Literasi Digital): Digunakan untuk menciptakan, melakukan evaluasi, berbagi, pemanfaatan, dan pembuatan konten melalui teknologi digital.
8. *Digital Rights* (Hak Digital): Digunakan untuk pemahaman dan menghargai hak pribadi dan hukum, seperti hak privasi, kekayaan intelektual, bebas berpendapat dan melindungi dari ujaran kebencian. Kemampuan ini didasarkan dari nilai kemanusiaan misalnya, menghormati, berempati dan berhati-hati. Nilai tersebut sesuai dengan cara menggunakan teknologi yang bijak serta bertanggung jawab untuk pemimpin di masa depan. Untuk menanamkan kecerdasan digital atas dasar nilai kemanusiaan sangatlah penting untuk generasi bangsa supaya menjadi ahli teknologi di masa mendatang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.2 *DQ Framework Wheel*

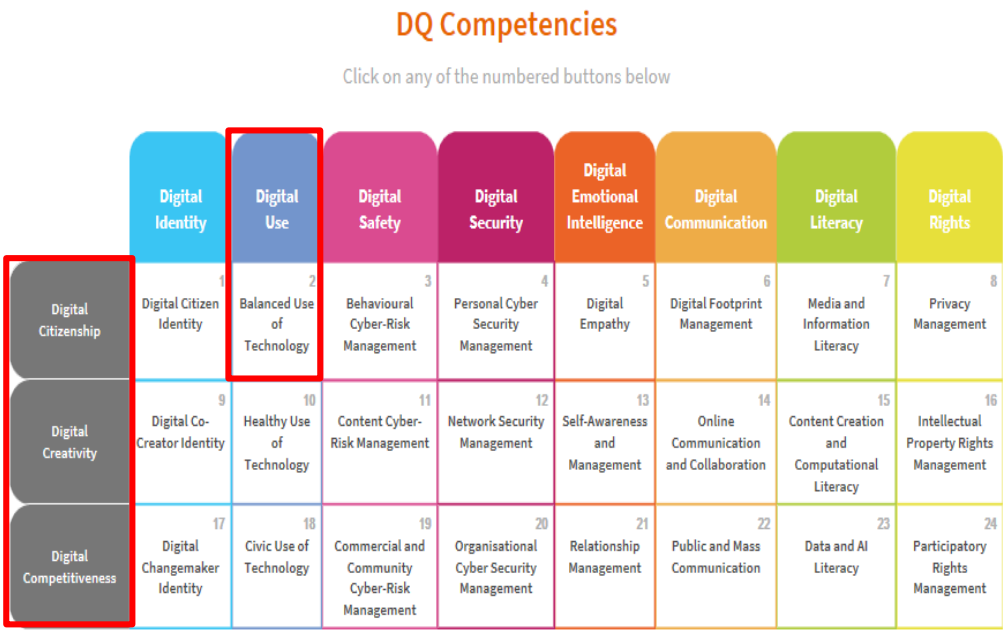
Dari delapan area tersebut yang dipecah secara luas dan saling berhubungan, maka masing-masing dapat dikembangkan pada tiga tingkatan, yaitu: *Citizenship* (Kewarganegaraan), *Creativity* (Kreativitas), dan *Competitiveness* (Daya Saing).

A. *Citizenship* (Kewarganegaraan): berfokus pada tingkat keterampilan dasar yang diperlukan untuk menggunakan teknologi dengan cara yang bertanggung jawab, aman, dan etis.
B. *Creativity* (Kreativitas): memungkinkan pemecahan masalah melalui penciptaan pengetahuan, teknologi, dan konten baru.
C. *Competitiveness* (Daya Saing): berfokus pada inovasi untuk mengubah masyarakat dan ekonomi untuk kepentingan luas.

2.2.2 *Balanced Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang)

Balanced Use of Technology (Penggunaan Teknologi yang Seimbang) adalah kemampuan untuk mengelola kehidupan seseorang baik *online* maupun *offline* secara seimbang dengan menggunakan kontrol diri untuk mengelola waktu melihat layar teknologi digital, *multitasking*, dan keterlibatan individu dengan media dan perangkat digital.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



DQ Competencies

Click on any of the numbered buttons below

	Digital Identity	Digital Use	Digital Safety	Digital Security	Digital Emotional Intelligence	Digital Communication	Digital Literacy	Digital Rights
Digital Citizenship	1 Digital Citizen Identity	2 Balanced Use of Technology	3 Behavioural Cyber-Risk Management	4 Personal Cyber Security Management	5 Digital Empathy	6 Digital Footprint Management	7 Media and Information Literacy	8 Privacy Management
Digital Creativity	9 Digital Co-Creator Identity	10 Healthy Use of Technology	11 Content Cyber-Risk Management	12 Network Security Management	13 Self-Awareness and Management	14 Online Communication and Collaboration	15 Content Creation and Computational Literacy	16 Intellectual Property Rights Management
Digital Competitiveness	17 Digital Changemaker Identity	18 Civic Use of Technology	19 Commercial and Community Cyber-Risk Management	20 Organisational Cyber Security Management	21 Relationship Management	22 Public and Mass Communication	23 Data and AI Literacy	24 Participatory Rights Management

Gambar 2.3 *DQ Competencies*

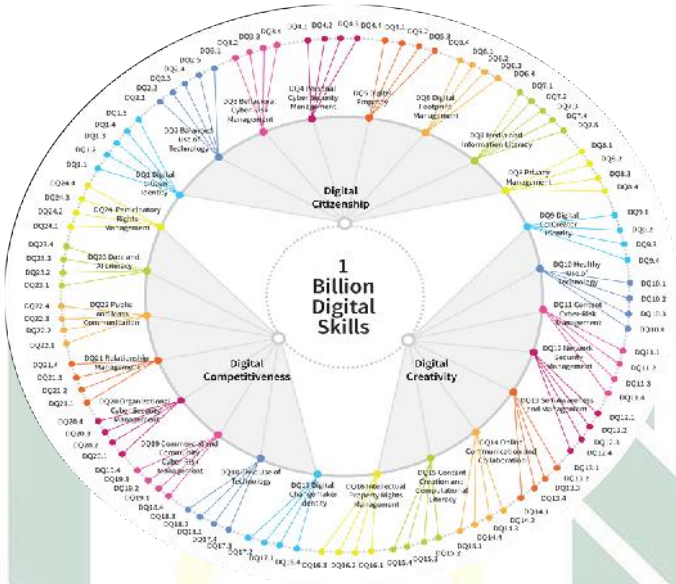
Menurut (*DQ Institute*, 2020) terdapat 24 *DQ Competencies* dan pada penelitian ini menggunakan salah satunya yaitu pengertian *Balance Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang) yang terbagi menjadi tiga, yaitu:

a. *Knowledge* (Pengetahuan) merupakan individu memahami sifat dan dampak penggunaan teknologi (misalnya, waktu layar yang berlebihan, *multitasking*) pada kesehatan, produktivitas kerja, kesejahteraan, gaya hidup mereka, dan memiliki pengetahuan yang tepat untuk menghadapi dampak ini.
b. *Skills* (Keterampilan) merupakan individu dapat menilai risiko kesehatan dan mengurangi masalah terkait teknologi untuk mengatur penggunaan teknologi mereka dengan lebih baik. Dengan demikian, mereka menjadi mampu mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan sumber daya untuk lebih sukses melakukan tugas dan lebih aman menikmati hiburan.
c. *Attitudes or Values* (Sikap atau Nilai) dengan menggunakan teknologi dengan niat yang didorong oleh tujuan, individu menunjukkan integritas dengan mematuhi tujuan dalam hal waktu layar dan penggunaan teknologi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan mengembangkan hubungan positif dengan orang lain melalui penggunaan teknologi yang diatur sendiri.

2.2.3 Lencana *Digital Intelligence Quotient Micro-Badge (DQ MB)*



Gambar 2.4 *MB Wheel*

Sistem *DQ Micro-Badge* (DQ MB) adalah daftar sertifikasi mikro *DQ Global Standards* (IEEETM 3527.1). Masing-masing kompetensi 24 DQ memiliki beberapa aspek konstituen, diwakili oleh lencana mikro. DQ MB membantu pengguna untuk menemukan topik keterampilan digital mana dalam *DQ Global Standards* yang perlu mereka peroleh melalui program pendidikan atau pelatihan, dan memahami bagaimana program-program ini akan meningkatkan keterampilan kesiapan pekerjaan khusus dan kesejahteraan secara keseluruhan.

DQ MB juga membantu penyedia pelatihan keterampilan digital. Dengan menyelaraskan DQ MB, penyedia juga akan dapat mengidentifikasi bidang kekuatan dan atau area untuk potensi peningkatan program, membuat keputusan strategis untuk lebih meningkatkan program, dan meningkatkan visibilitas program sebagai praktik terbaik untuk MB tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.2.4 *DQ Micro-Badge (DQ MB)* untuk Kewarganegaraan Digital

Tabel 2.2 *DQ2 Balanced Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang)

DQ MB (*DQ Micro-Badge*)	**Deskripsi dari DQ MB**	**Terkait Top 3 Keterampilan Kesiapan Masa Depan**
***DQ2 Balanced Use of Technology* (Penggunaan Teknologi yang Seimbang)**		
DQ2.1 Pemeriksaan Kesehatan - Penggunaan Digital	Memiliki kebiasaan digital yang sehat, mempertahankan waktu layar yang seimbang untuk hiburan seperti video, media sosial, dan atau game.	a. Keterampilan Organisasi b. Ketahanan c. Inisiatif
DQ2.2 Pemeriksaan Kesehatan - Kecanduan Teknologi	Tidak menunjukkan gejala kecanduan teknologi (misalnya, gangguan game atau gangguan media sosial).	a. Keterampilan Organisasi b. Ketahanan c. Inisiatif
DQ2.3 Efek Penggunaan Digital	Memahami dan berhati-hati tentang efek berbahaya dari penggunaan digital yang tidak seimbang (misalnya, waktu layar yang berlebihan, multi-tasking, atau kecanduan teknologi) pada kesehatan mental dan fisik, kesejahteraan, hubungan, dan kinerja kerja.	a. Keterampilan Organisasi b. Pemecahan masalah c. Inisiatif
DQ2.4 Regulasi Mandiri Digital	Menunjukkan regulasi diri dalam penggunaan digital dengan mengenali dan	a. Ketahanan b. Keterampilan Sosial dan Emosional

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	menghormati nilai waktu. Mengelola perhatian dan dapat menggunakan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan (misalnya, belajar, bekerja, dan kolaborasi), bukan hanya sebagai hadiah atau melarikan diri untuk mengalihkan perhatian atau menenangkan diri.	c. Kepemimpinan
DQ2.5 Manajemen Waktu Digital	Dapat mengelola waktu on-line/ off-line dengan prioritas pada tugas-tugas penting dan hubungan positif dengan orang lain dalam kehidupan nyata. Memiliki strategi yang jelas untuk mengelola penggunaan digital sesuai kebutuhan menggunakan berbagai alat (misalnya, aplikasi pembatas waktu layar, pengaturan alarm) dan aturan (misalnya, zona bebas perangkat, aturan media keluarga) untuk kesejahteraan.	a. Keterampilan Organisasi b. Adaptasi c. Inisiatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

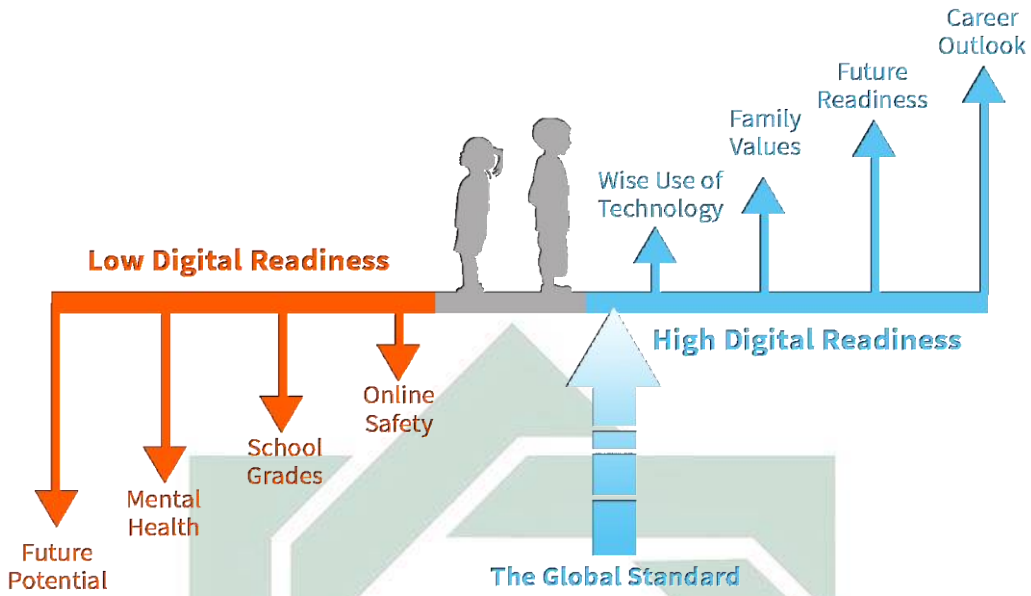
2.2.5 Pengasuhan Digital

Di era digital saat ini sulit dalam mengasuh anak. Sangat mudah bagi orang tua untuk merasa terintimidasi atau "keluar dari lingkaran" ketika menggunakan teknologi dan rileks terhadap media digital, orang tua tidak harus menjadi pakar teknologi. Berdasarkan (*DQ Institute*, 2020), terdapat tiga prinsip pengasuhan digital yang dapat diambil untuk menetapkan standar untuk keamanan online dan kewarganegaraan digital anak-anak:

A. PM1: *Family Media Boundary* (Batas Media Keluarga): Orang tua memiliki aturan dan prinsip teknologi keluarga yang jelas untuk memberikan perlindungan dan bimbingan yang tepat kepada anak-anak.
B. PM2: *Parental Engagement* (Keterlibatan Orang Tua): Orang tua terlibat dalam mediasi aktif yang terbuka dan mendukung untuk meminimalkan efek negatif dan memaksimalkan efek positif dari penggunaan media. Orang tua dapat memelihara nilai-nilai keluarga pada anak melalui teknologi, mendukung pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak, dan memberdayakan mereka untuk membuat pilihan yang tepat secara online.
C. PM3: *Family Network* (Jaringan Keluarga): Orang tua menetapkan lingkungan digital yang sehat untuk anak-anak dari konektivitas, jaringan dukungan hingga mencari bantuan sesuai kebutuhan berdasarkan pengetahuan tentang *trend* teknologi dan dampaknya terhadap anak-anak.

Pengasuhan digital bukan hanya tentang orang tua yang memiliki kendali atas penggunaan teknologi remaja mereka, melainkan tentang orang tua yang memberdayakan remaja mereka untuk menjadi warga digital yang baik dan dapat meminimalkan risiko serta memaksimalkan potensi di dunia digital.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.5 *DQ Family Readiness*

Tabel 2.3 *Three Digital Parenting Principles* (Tiga Prinsip Pengasuhan Digital)

***Digital Parenting* (Pengasuhan Digital)**	***Digital Parenting MB* (Pengasuhan Digital MB)**	***MB Description* (Deskripsi MB)**	**DQ Kewarganegaraan Digital yang Akan Diperoleh Anak Melalui Pengasuhan Digital**
PM1 *Family Media Boundary* (Batas Media Keluarga)	PM1.1 *Family Tech Agreement* (Perjanjian Teknologi Keluarga)	Orang tua menetapkan aturan dan prinsip keluarga yang jelas tentang teknologi dan media yang dapat ditaati bersama oleh orang tua dan anak. Seperti tidak menggunakan perangkat saat	a. DQ1 Identitas Warga Digital b. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang c. DQ5 Empati Digital

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		makan, dll. Kebiasaan keluarga yang sehat mempertahankan berbagai kegiatan, menjaga penggunaan media dalam jumlah sedang.	
	PM1.2 *Limit-Setting* (Setelan Batas)	Orang tua menetapkan batasan yang sesuai untuk penggunaan media anak-anak. Hal ini termasuk menetapkan batasan jumlah waktu dan kapan media dapat digunakan, batasan jenis atau konten media, dan pendekatan teknologi untuk menetapkan batasan penggunaan media anak-anak untuk kesehatan dan kesejahteraan anak secara menyeluruh.	a. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang b. DQ3 Manajemen Risiko *Cyber* Perilaku c. DQ7 Media dan Literasi Informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	PM1.3 *Mutual Approval* (Persetujuan Bersama)	Orang tua menetapkan aturan dan prinsip keluarga yang jelas pada konten media dan menghubungi bahwa orang tua dan anak-anak dapat mematuhi bersama-sama, seperti tidak membagikan gambar pribadi anak-anak mereka di media sosial tanpa persetujuan anak-anak, tidak mengunduh apapun tanpa persetujuan orang tua, dll.	a. DQ4 Manajemen Keamanan *Cyber* Pribadi b. DQ6 Manajemen Jejak Digital c. DQ8 Manajemen Privasi
	PM1.4 *Tech Readiness* (Kesiapan Teknologi)	Orang tua menetapkan kebijakan yang jelas tentang kepemilikan anak dan penggunaan aktif perangkat digital dan media (misalnya ketika anak-anak bisa mendapatkan ponsel mereka sendiri dan cara	a. DQ1 Identitas Warga Digital b. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang c. DQ3 Manajemen Risiko *Cyber* Perilaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		menggunakannya, ketika anak-anak dapat memiliki akun media sosial). Mereka harus diselaraskan dengan hukum di negara mereka sendiri.	
PM2 *Parental Engagement* (Keterlibatan Orang Tua)	PM2.1 *Cyber-Safety Conversation* (Pertumbuhan Sosioemosional)	Orang tua menghindari menggunakan media sebagai pengasuh anak, juga tidak secara rutin menggunakannya untuk menenangkan anak-anak. Sebaliknya, orang tua membantu anak-anak mengalami dan bekerja dengan emosi mereka tanpa harus berusaha melarikan diri atau mengalihkan perhatian mereka.	a. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang b. DQ5 Empati Digital c. DQ7 Media dan Literasi Informasi
	PM2.2 *Cyber-Safety Conversation*	Orang tua terlibat dalam mediasi aktif yang terbuka dan mendukung. Ini	a. DQ3 Manajemen Risiko *Cyber* Perilaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	(Percakapan Keamanan Siber)	melibatkan pembicaraan proaktif dengan anak-anak mengenai aplikasi, permainan, atau situs web favorit mereka dan membahas berbagai aspek risiko cyber. Orang tua berbagi kegiatan media dengan anak-anak, seperti bermain game yang sama, dll. Tujuannya untuk membangun kepercayaan dan berbagi pengalaman media bersama anak.	b. DQ4 Manajemen Risiko *Cyber* Pribadi c. DQ7 Media dan Literasi Informasi
	PM2.3 *Advanced Active Mediation* (Mediasi Aktif Tingkat Lanjut)	Mediasi aktif menyatakan pendapat tentang media, sudut pandang yang ditampilkan atau tidak ditampilkan, apa motivasi penulis, apa efek dari melihat jenis penggambaran ini, dll. Ini membantu anak-	a. DQ1 Identitas Warga Digital b. DQ5 Empati Digital c. DQ7 Media dan Literasi Informasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		anak belajar mengevaluasi pesan media secara lebih kritis. Ini memungkinkan orang tua untuk mendiskusikan dan mengajarkan nilai keluarga mereka dengan melalui konten media sebagai batu loncatan alami untuk diskusi.	
PM 3 *Family Network* (Jaringan Keluarga)	PM3.1 *Family Tech Use* (Penggunaan Teknologi Keluarga)	Orang tua memberikan akses digital yang baik kepada anak-anak dengan pemahaman tentang kebiasaan penggunaan digital mereka sendiri dan anak-anak mereka di rumah (misalnya, berapa banyak perangkat, perangkat apa yang terhubung dengan anak-anak mereka di jaringan mana).	a. DQ1 Identitas Warga Digital b. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang c. DQ5 Empati Digital

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	PM3.2 *Technology Impact* (Dampak Teknologi)	Orang tua memahami trend dan penelitian tentang manfaat teknologi serta potensi risiko teknologi. Mereka memahami bagaimana teknologi mempengaruhi kesejahteraan dan perkembangan anak-anak seperti perkembangan otak, nilai sekolah, dan kesehatan mental.	a. DQ1 Identitas Warga Digital b. DQ2 Penggunaan Teknologi yang Seimbang c. DQ3 Manajemen Risiko *Cyber* Perilaku
	PM3.3 *Support Network* (Jaringan Dukungan)	Orang tua mengembangkan jaringan dukungan dan pengayoman yang baik di sekeliling anak-anak mereka. Pertama dengan mempunyai peraturan pengasuhan digital yang konsisten di antara seluruh pengasuh yang ada di rumah serta guru sekolah yang terkait dengan sekolah	a. DQ3 Manajemen Risiko *Cyber* Perilaku b. DQ4 Manajemen Keamanan *Cyber* Pribadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		online dan perlindungan *cyber* mereka. Orang tua tahu kapan dan bagaimana mencari bantuan eksternal termasuk konselor sekolah, psikolog, polisi, atau pakar profesional lainnya seperlunya.	

2.2.6 *Effective Media Parenting* (Media yang Efektif Mengasuh Anak)

Effective Media Parenting (Media yang Efektif Mengasuh Anak) merupakan meningkatkan keterlibatan orang tua di sekitar akses teknologi anak muda dan menjadi hal utama untuk mempromosikan kesehatan penggunaan media anak muda. Integrasi teknologi digital terhadap kehidupan sehari-hari telah membuat dilema berkepanjangan bagi orang tua mengenai cara yang baik dalam membimbing kepemilikan, penggunaan, dan keterlibatan dengan media. Sebagai orang tua mengalami kebingungan mengenai jenis media dan teknologi apa yang sesuai dengan anak-anak, kapan anak-anak harus mempunyai akses media sendiri, dan seberapa banyak akses ke teknologi itu sehat. Untuk memudahkan komunikasi orang tua tentang perkembangan dan rekomendasi yang tepat untuk akses teknologi anak muda, maka model pendekatan ABC's disarankan untuk mendukung pemahaman orang tua tentang faktor-faktor yang relevan untuk menjadi pertimbangan. Sehingga *Effective Media Parenting* (Media yang Efektif Mengasuh Anak) diperlukan untuk mempromosikan penggunaan media bagi anak muda yang sehat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.2.7 Metode ABC's

Menurut (Gabrielli & Tanski, 2020), pengertian metode ABC's dijelaskan sebagai berikut:

A. *Age-Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur)

Orang tua adalah penjaga atau gerbang untuk akses teknologi remaja, dan teknologi digital dapat berfungsi sebagai sarana untuk paparan konten yang tidak sesuai usia (misalnya, R-film) atau keterlibatan dalam perilaku yang tidak pantas (misalnya, *cyberbullying*). Terkait dengan kepemilikan teknologi, ada basis literatur yang berkembang dan kampanye pendidikan yang memberikan panduan bagi orang tua tentang kapan perangkat digital yang sesuai dengan usia. Misalnya, "Tunggu Sampai Kelas 8" menyarankan bahwa kepemilikan *smartphone* harus ditunda sampai anak-anak mencapai kelas delapan, dan *Common Sense Media* (organisasi yang memberi pendidikan mengajarkan pada keluarga untuk memberitahukan teknologi dan media yang aman untuk anak) memberikan penilaian usia untuk aplikasi dan video game. Dalam praktik klinis, orang tua sering bertanya pada usia berapa anak harus diizinkan mengakses ke berbagai perangkat, seperti smartphone. Rekomendasi penelitian ini untuk memperbaiki seputar teknologi apa yang seharusnya diizinkan di berbagai titik perkembangan tergantung pada tingkat dan pemantauan yang memungkinkan. Misalnya, seorang anak berusia 10 tahun mungkin mendemonstrasikan penggunaan smartphone yang sehat jika orang tua bisa memantau aktivitas telepon untuk mencegah perilaku bermasalah seperti *cyberbullying* atau *sexting* (proses mengirim pesan melalui ponsel yang mengandung unsur sex) serta membatasi paparan konten yang tidak sesuai usia (misalnya, pornografi). Tingkat pemantauan dan pembatasan yang direkomendasikan tidak memungkinkan bagi kebanyakan orang tua untuk mencapainya, mengingat sifat teknis dan waktu intensif dari pemantauan tersebut. Dalam hal ini, orang tua dapat mempertimbangkan menunggu sampai anak-anak mencapai usia di mana mereka bisa membuat dan bertanggung jawab atas keputusannya sendiri dan menghindari konten yang tidak sesuai usia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini penting karena potensi implikasi hukum perilaku online tertentu, seperti *cyberbullying* atau diskriminasi foto anak lain, yang merupakan aspek dari penggunaan media remaja yang tidak dipertimbangkan oleh kebanyakan orang tua. Misalnya, remaja yang memposting atau membagikan gambar-gambar vulgar dari diri mereka sendiri atau teman sebaya dapat terlibat secara hukum dalam distribusi pornografi anak. Begitu pula dengan pemuda yang memposting atau mengirim pesan yang mengancam melalui teks atau sosial platform media dapat menghadapi konsekuensi hukum. Sementara implikasi hukum dari aktivitas digital remaja tertentu terus berkembang, orang tua perlu mewaspadai hal tersebut aktivitas dapat ditemukan oleh entitas luar dan remaja sering kali mendorong batas-batas alat digital mereka ketika sedang menggunakan. Oleh karena itu, remaja dengan akses awal ke penggunaan media sosial secara independen dan pribadi mungkin tidak memiliki kesadaran yang diperlukan untuk menghindari aktivitas yang bisa saja terjadi implikasi jangka panjang yang signifikan. Seperti teknologi, hukum yang terus berkembang, dan orang tua harus menginformasikan untuk mendidik anak-anak secara efektif tentang risikonya terkait dengan berbagi di media online.

B. *Balance* (Keseimbangan)

Dengan munculnya perangkat media yang dipersonalisasi, keterlibatan dengan media telah menjadi waktu luang utama aktivitas untuk remaja, meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi bertatap muka dengan teman sebaya dan dengan keluarga. Umumnya, *Clinician* (dokter yang mengajar atau memakai pengobatan klinik) menunjukkan kekhawatiran atas lamanya waktu layar yang dikonsumsi anak muda saat ini, namun ada hasil yang beragam sehubungan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakan perangkat media dan hasil bagi remaja. Meskipun tampaknya terdapat bukti asosiasi antara jumlah yang berlebihan dari penggunaan waktu layar, fisik, dan emosional yang negatif hasil untuk pemuda (misalnya, penurunan kesejahteraan psikologis, kurang tidur, masalah perhatian, dan obesitas), beberapa bukti terdapat manfaat potensial yang terkait dengan penggunaan waktu layar. Misalnya, media dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan aspek-aspek tertentu dari perkembangan anak,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bukti manfaat di aplikasi kesehatan seluler, pelatihan keterampilan sosial melalui sumber daya berbasis web, dan video game untuk meningkatkan kesehatan mental dan kognitif.

Seperti kebanyakan hal, resep pendekatan yang seimbang (yaitu, "hipotesis *Goldilocks*" 10) adalah yang paling banyak didukung oleh bukti penelitian saat ini. Jadi, total dan pantang sepenuhnya atas akses teknologi apapun menjadi maladaptif untuk kaum muda di 2019. Namun, akses ke teknologi harus didukung oleh dukungan orang tua, dengan pengawasan dan pemantauan menghasilkan sebagai usia muda dan menunjukkan kesiapan yang sesuai secara perkembangan untuk penggunaan yang lebih mandiri. Untuk menghindari masalah terkait kemungkinan penggunaan yang berlebihan atau ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, orang tua dapat meningkatkan keseimbangan melalui pengaturan kondisi untuk akses teknologi yang membutuhkan keterlibatan dengan aktivitas lain. Misalnya, akses video-game dapat dibatasi waktunya dan hanya tersedia sekali setelah pekerjaan rumah selesai. Akses smartphone hanya diperbolehkan selama non-sekolah, jam bangun (misalnya, telepon "diputar" kepada orang tua 1 jam sebelum waktu tidur akan di isi atau di cas di lokasi pusat rumah).

C. *Content Restricted* (Konten Dibatasi)

Begitu teknologi baru diizinkan untuk anak-anak, masing-masing perangkat/aplikasi/program harus dievaluasi untuk pembatasan konten. Paparan perilaku melalui media membentuk perilaku anak ini telah terbukti dari beberapa dekade literatur ilmiah yang menelusuri kembali ke era Eksperimen Boneka Bobo (tahun 1963 percobaan di mana anak-anak mengamati orang dewasa sedang agresif terhadap boneka baik secara langsung atau di video, adalah lebih mungkin daripada kontrol untuk juga bersikap agresif terhadap boneka). Penelitian kontemporer telah secara konsisten memberikan dukungan untuk proses pembelajaran sosial yang dapat terjadi melalui paparan media untuk berbagai risiko perilaku remaja.

Oleh karena itu, orang tua seharusnya mengetahui tipe konten media yang berinteraksi dengan anak-anak mereka, memposting, melihat, dan orang tua perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengetahui dampak eksposur ini terhadap perilaku anak dan hasil yang diperoleh oleh anak. Konten harus dipertimbangkan di luar konten program seperti, konten pemasaran (iklan) adalah kunci lainnya, aspek yang secara alami sangat persuasif dan dirancang untuk mempengaruhi opini, preferensi, dan pada akhirnya perilaku. Anak-anak kecil umumnya tidak memiliki kapasitas untuk mengevaluasi persuasi secara kritis metode pemasaran, membuat mereka sangat dipengaruhi oleh pesan pemasaran (iklan). Selanjutnya, peringkat skema tradisional, seperti MPAA (*Motion Picture Assoicaton) of America*) peringkat untuk acara televisi, mungkin tidak menangkap cakupan penuh dari eksposur bermasalah yang akan menjadi perhatian bagi orang tua. Misalnya, dalam sebuah studi tentang konten acara televisi, acara yang dinilai untuk anak muda mengandung lebih banyak tindakan kekerasan daripada acara yang dinilai untuk pemirsa dewasa.

Eksperimen satu pemikiran yang terbukti bermanfaat untuk beberapa orang tua untuk membantu visualisasi risiko akses media yang tidak terbatas adalah dengan meminta mereka membayangkan perangkat digital tertentu (misalnya, *smartphone*) sebagai perangkat fisik kamar. Kebanyakan orang tua tidak akan memperbolehkan anak-anak mereka masuk kamar dengan pintu terkunci dan mereka sebagai orang tua tidak bisa mengakses. Kebanyakan orang tua juga akan sangat tidak nyaman dengan ide anak mereka memasuki kamar dengan mudah akses ke konten dewasa, seperti pornografi atau kekerasan, film berdarah. Orang tua tidak akan memperbolehkan anak-anak untuk memiliki akses tidak terbatas dan tidak terpantau ke konten ini melalui perangkat media yang dipersonalisasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

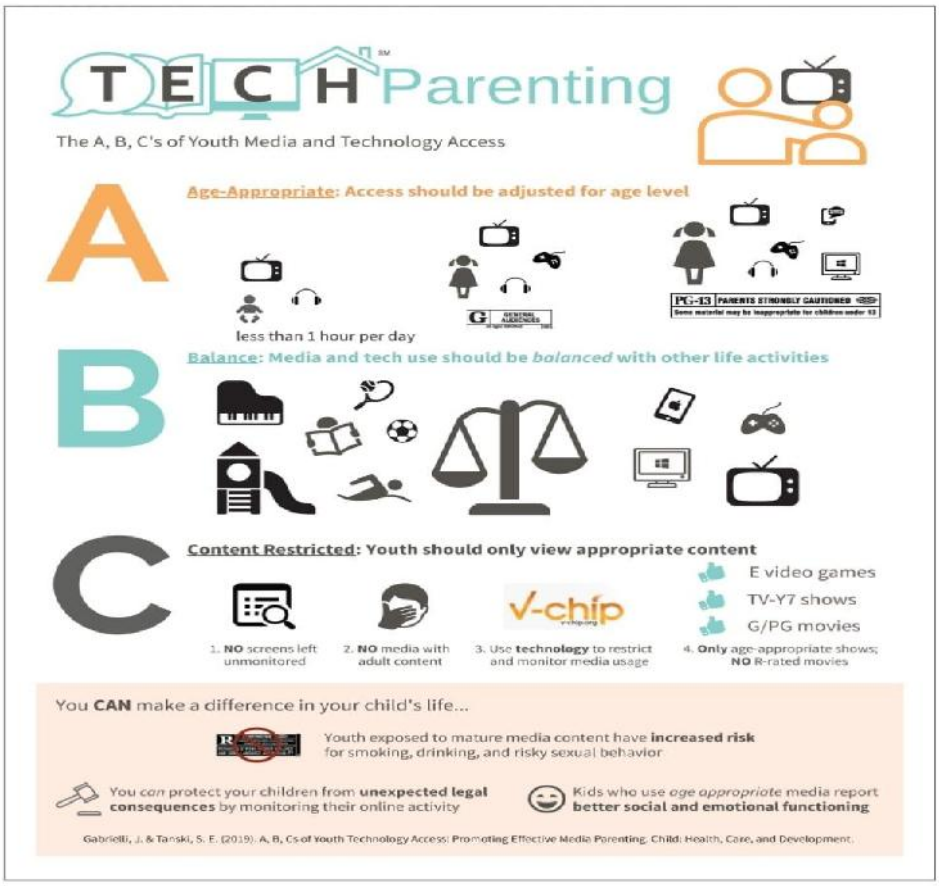
Tabel 2.4 *A, B, C's of Developmentally Minded Youth Technology Access* (dari Akses Teknologi Pemuda Yang Berpikiran Berkembang)

A, B, Cs	**Recommendation (Rekomendasi)**	**Specific Examples (Contoh Spesifik)**
A: *Age-Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur)	a) Kepemilikan dan akses ke teknologi dan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi perkembangan b) Tunda akses independen ke teknologi	a) Menunggu hingga kelas 8 untuk kepemilikan smartphone b) Mengikuti rekomendasi usia untuk perangkat dan Apps c) Tidak ada media yang disaring di kamar tidur
B: *Balanced Activities* (Kegiatan Seimbang)	a) Jumlah penggunaan media/teknologi harus diimbangi dengan kegiatan kehidupan lainnya (misalnya latihan) b) Pertimbangkan waktu media "perbankan" yang diperoleh melalui partisipasi dalam pendidikan atau aktivitas fisik c) Buat zona bebas media, seperti tidak telepon di meja makan	a) "Telah menghabiskan satu jam menonton TV, jadi mari sekarang menghabiskan satu jam di luar bermain." b) "Setelah pekerjaan rumah dan pekerjaan selesai akan mendapatkan 30 menit waktu permainan video!"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C: *Content Restricted* (Konten Dibatasi)	a) Mengikuti peringkat media pemuda yang disediakan untuk aplikasi, TV, film, dan video game b) Waspadai konten yang dilihat anak dengan campur tangan orang tua (misalnya, mematikan TV, mendiskusikan konten) bila perlu c) Menggunakan teknologi untuk membatasi konten bila memungkinkan (misalnya, V-Chip teknologi untuk televisi, Website pembatasan untuk Internet)	a) Tidak ada film R-rated; hanya tampilan bersama aktif konten yang dinilai untuk anak-anak yang lebih tua b) "Meminta maaf tetapi acara ini memiliki terlalu banyak penggunaan alkohol di dalamnya perlu mematikannya atau menemukan sesuatu yang lain untuk ditonton." c) Teknologi V-chip ada di semua TV untuk mendukung pembatasan konten media, App perangkat lunak pemantauan dapat membatasi konten aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.6 *A, B, Cs of youth media and technology access parental infographic*

2.2.8 Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak

Menurut Hamalik (Nursetyasari et al., 2018) tingkat pendidikan orang tua dan cara mengasuh orang tua adalah salah satu pengaruh luar yang berasal dari keluarga serta mempunyai peran besar terhadap prestasi belajar anak. Hal tersebut disebabkan tingkat pendidikan orang tua serta cara mengasuh yang dipergunakan para orang tua mempengaruhi terhadap sikap anak saat pembelajaran. Menurut (Nursetyasari et al., 2018) orang tua yang berpendidikan tinggi mempunyai ilmu pengetahuan serta pengalaman yang lebih dibandingkan orang tua yang berpendidikan rendah. Faktor yang mempengaruhi cara mengasuh orang tua pada anak ialah tingkat pendidikan orang tua Menurut Harlock dalam (Nursetyasari et al., 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Orang tua yang mempunyai *background* tingkat pendidikan tinggi memungkinkan dapat memberikan contoh pembelajaran yang lebih baik kepada anaknya. Sedangkan, orang tua yang punya *background* tingkat pendidikan rendah memungkinkan memiliki ilmu pengetahuan yang kurang mengenai cara menyelesaikan permasalahan serta pengambilan keputusan saat proses pembelajaran anak. Menurut Papalia dalam (Nursetyasari et al., 2018) menyatakan orang tua yang mempunyai background tingkat pendidikan rendah lebih menekankan terhadap anak untuk belajar lebih keras dan tidak terstruktur supaya mendapatkan hasil prestasi yang baik. Atau sebaliknya, orang tua siswa dengan tingkat pendidikan rendah kurang memperdulikan pendidikan anaknya serta bergantung kepada guru yang mengajar di sekolah. Diperoleh pengaruh yang cukup besar antara tingkat pendidikan orang tua pada prestasi belajar anak Menurut Dasmo et al dan Wildayati et al dalam (Nursetyasari et al., 2018). Pada penelitian ini tingkat pendidikan orangtua yang akan dijadikan sebagai responden mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, S1, S2, hingga S3.

2.2.9 *Structural Equation Modeling (SEM)*

SEM merupakan cara menganalisis data untuk mengukur serta memperkirakan keterkaitan sederhana dengan menggabungkan analisis faktor serta analisis jalur (Jogiyanto & Abdillah, 2009). SEM merupakan hasil atas perkembangan *General Linear Model (GLM)* dan regresi berganda. SEM lebih dapat diandalkan, ilustratif dan kuat daripada teknik regresi saat pemodelan hubungan, tidak linearitas, kesalahan pengukuran, hubungan antar variabel laten independen berganda yang setiap variabel dihitung dengan indikator berganda menggunakan satu ataupun lebih laten dependen dengan indikator berganda. SEM bisa berfungsi sebagai pengukur variabel menggunakan indikator tunggal namun tidak memperoleh dampak keterkaitan variabel sebagai analisis faktor. SEM bisa berfungsi sebagai cara menganalisis jalur dan data berkala berlandaskan kovarian (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

Tahapan dasar pada proses pemodelan SEM dibagi menjadi dua, yaitu validasi model mengukur serta menguji model struktural. *Purpose* pada SEM

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah pemodelan konfirmatori dibanding pemodelan eksploratori sehingga lebih cocok berfungsi untuk menguji teori ataupun studi kuantitatif dibanding mengembangkan teori ataupun studi kualitatif. SEM berawal dari mengembangkan hipotesis, representasi model dan operasional variabel dengan alat mengukur serta menguji model. Dugaan sederhana terhadap model, mempunyai keterkaitan yang bisa ditentang dengan menguji data. SEM berfungsi dengan cara induktif dengan spesifikasi model serta estimasi nilai parameter variabel laten dikarenakan hipotesis awal menyesuaikan sebagai pembuktian model. Tetapi, SEM biasanya jarang berfungsi sebagai pengeksplor asli (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

SEM mampu menghitung variabel laten tanpa menghitung langsung namun dengan mengestimasi indikator ataupun parameter. Hal ini membuat peneliti dapat menguji dengan cara internal ataupun reliabilitas sebuah model penelitian yang menurut teoritis keterkaitan struktural antar variabel laten bisa mengestimasi dengan tepat. Dalam SEM dugaan kausal kualitatif diwakilkan oleh variabel yang dibuat pada persamaan dan pengujian menggunakan pengelolaan berlandaskan kovarian, dugaan tersebut bisa diujikan pada studi eksperimental serta wajib bisa dikonfirmatori dengan mempertimbangkan pada studi observasional (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

2.2.10 Pengertian PLS

Analisis PLS merupakan salah satu teknik statistika multivariable yang digunakan sebagai pembanding antara variabel dependen serta independen berganda. Tujuan dibuatnya PLS ialah regresi berganda dapat terselesaikan apabila terdapat masalah unik terhadap data, misalnya jumlah sampel penelitian sedikit, terdapat data yang tidak ditemukan dan kolinearitas ganda. Teknik SEM mempunyai berbagai pengganti yakni PLS yang berkembang pada beberapa perangkat, misalnya LVPLS, PLSGraph, SmartPLS dan XLSTAT (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

Kelebihan PLS adalah dapat memodelkan berbagai variabel dependen dan independen, mengolah permasalahan kolinearitas ganda antar variabel independen, hasilnya tetap meskipun ditemukan data yang tidak normal atau tidak ditemukan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh hasil variabel laten independen berlandaskan *cross-product* dan menyertakan variabel laten dependen untuk menguatkan perkiraan, bisa dipakai terhadap konstruk reflektif dan formatif, bisa menggunakan sampel kecil, tidak mengharuskan data didistribusi normal, bisa dipakai terhadap data yang memiliki model skala yang beda, seperti nominal, ordinal, dan kontinus (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

Kekurangan PLS adalah sukar mendefinisikan *loading* variabel laten independen apabila didasarkan terhadap keterkaitan *crossproduct* yang tidak ada misalnya cara menganalisis faktor didasarkan pada korelasi antar manifest variabel independen, barang berdistribusi pengukuran yang tidak terlihat akan mengakibatkan tidak memperoleh nilai signifikansi kecuali menggunakan pemrosesan *bootstrap,* yang dibatasi dalam menguji model estimasi statistika (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

2.2.11 SmartPLS

SmartPLS adalah *software* yang digunakan pada teknik SEM berbentuk *graphical user interface* (GUI). Teknologi yang digunakan dalam SmartTPLS adalah *Java webstart* dan bisa digunakan dalam seluruh sistem operasi komputer. SmartPLS juga dapat digunakan untuk mengimpor data indikator variabel dalam model. SmartPLS dibuat dengan kerjasama di *Institute of Operations Management and Organizations* (*School of Business*), *University of Hamburg* (*Germany*) (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

2.2.12 Issac dan Michael

Rumus Issac dan Michael digunakan untuk memilih jumlah sampel yang didasarkan pada tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Populasi adalah keseluruhan daerah atau wilayah obyek atau subyek penelitian yang memiliki kualitas serta berkarakter yang sudah peneliti tetapkan sebagai pembelajaran dan selanjutnya dapat disimpulkan Menurut (Sugiyono, 2012). Populasinya merupakan seluruh warga di wilayah Kota Surabaya yang berjumlah 2.874.314 jiwa Menurut (*BPS Kota Surabaya*, 2021). Di Kota Surabaya sendiri terbagi menjadi 5 bagian wilayah yaitu, Surabaya Barat, Selatan, Timur, Utara, dan Pusat. Dan dari pembagian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wilayah tersebut dibagi menjadi 31 Kecamatan. Menurut (Bagian Administrasi Pemerintah dan Otonomi Daerah, 2018) untuk wilayah Surabaya Barat terbagi menjadi 7 Kecamatan yaitu, Asemrowo, Benowo, Lakarsantri, Pakal, Sambikerep, Suko Manunggal, dan Tandes. Surabaya Selatan terbagi menjadi 8 Kecamatan yaitu, Gayungan, Jambangan, Karang Pilang, Sawahan, Wiyung, Wonocolo, dan Wonokromo. Surabaya Timur terbagi menjadi 7 Kecamatan yaitu, Gubeng, Gunung Anyar, Mulyorejo, Rungkut, Sukolilo, Tambaksari, dan Tenggilis Mejoyo. Surabaya Utara terbagi menjadi 5 Kecamatan yaitu, Bulak, Kenjeran, Krembangan, Pabean Cantian, dan Semampir. Dan Surabaya Pusat terbagi menjadi 4 Kecamatan yaitu, Bubutan, Genteng, Simokerto, dan Tegalsari. Sampel adalah sebagian dari populasi baik jumlahnya maupun karakteristiknya Menurut (Sugiyono, 2012). Untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan populasi tersebut dan tingkat kesalahan yang diinginkan maka menggunakan tabel dari Issac & Michael seperti tabel dibawah ini:

TABEL ISAAC & MICHAEL UNTUK MENENTUKAN JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI DENGAN TINGKAT KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10 %		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Gambar 2.7 Tabel Issac & Michael

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.2.13 Uji Validitas dan Uji Reabilitas

Pada tahap pengolahan statistics digunakan analisis data menggunakan SEM PLS dan pemrograman kerangka kerja SmartPLS versi 3.2 untuk menguji spekulasi dan menguji validitas dan reliabilitas instrument pada penelitian pemrosesan informasi menggunakan kuesioner. Menganalisis informasi dengan SEM PLS menggunakan model pengukuran (*Outer Model*) dan model struktural (*Inner Model*).

a. Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran yang juga dikenal sebagai *Outer Model* digunakan sebagai uji coba pada validitas konstruk dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dipergunakan guna memahami kompetensi alat uji untuk menghitung hal-hal yang harus diestimasi seperti yang ditunjukkan oleh Cooper dan Schindler dalam (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Uji reliabilitas dilakukan guna menghitung apakah suatu instrumen tetap reliabel saat mengestimasi suatu gagasan atau berfungsi untuk mengukur konsistensi responden sambil mencatat artikulasi yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk kuesioner.

A. Uji Validitas

Validitas terdiri dari validitas eksternal dan validitas internal. Validitas eksternal menjelaskan hasil yang diperoleh dari review ialah sah atau valid. Validitas internal menjelaskan bahwa kepasitas instrumen pemeriksaan untuk mengkuantifikasi hal-hal yang harus diperkirakan dari sebuah gagasan. Validitas internal terdiri dari dua tahap mendasar, yaitu validitas kualitatif dan konstruk. Validitas kualitatif menguji datanya dan dapat dikatakan valid jika tidak terdapat perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan realitanya yang terjadi pada obyek yang diteliti.

Validitas konstruk mengindikasi baik tidaknya hasil yang didapatkan dari pemanfaatan sebuah estimasi tergantung pada beberapa spekulasi yang dipergunakan untuk menggambarkan sebuah konstruk (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Koneksi yang kuat antara konstruk dan pernyataan-pernyataan dan asosiasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lemah dengan berbagai faktor ialah pendekatan untuk pengujian validitas konstruk. Validitas konstruk dipisahkan menjadi validitas konvergen dan diskriminan.

1) Validitas Konvergen

Validitas konvergen dapat terbentuk bila kualitas yang ditemukan berasal dari dua instrumen unik yang mengevaluasi perkembangan, sebanding memiliki hubungan yang tinggi (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Dalam PLS dengan indikator reflektif pengujian validitas konvergen diberi skor tergantung pada *loading factor* indikator yang melakukan tidakan build. Berdasarkan (Joseph F. Hair et al., 1998) untuk pengolahan awal nilai *outer loading* kurang lebih 0,3 disimpulkan masuk kedalam kategori minimal, nilai *outer loading* kurang lebih 0,4 dikatakan lebih baik dari sebelumnya, serta nilai *outer loading* lebih besar 0,5 disebut signifikan. Menurut Chin dalam (Jogiyanto & Abdillah, 2009), pedoman yang dipergunakan terhadap validitas konvergen ialah *outer loading* > 0,7 tetapi pada tahap awal penelitian dengan peningkatan skala penilaian untuk nilai *loading* 0,5 hingga 0,6 dirasa memadai, *communality* > 0,5 dan *average variance extracted* (AVE) > 0,5. Menurut Chin dalam (Ghozali, 2014), suatu nilai dari *outer loading* berkisar antara 0,5 hingga 0,6 dianggap telah masuk kriteria persyaratan *convergent validity*. Dan untuk indikator yang mempunyai nilai < 0,40, bagaimanapun harus dihilangkan dari konstruk (Joe F. Hair et al., 2011).

2) Validitas Diskriminan

Menurut Hartono (Jogiyanto & Abdillah, 2009) validitas diskriminan dapat terbentuk apabila dua instrumen unik yang menghitung dua konstruk yang diharapkan tidak memiliki hubungan menciptakan nilai yang tidak memiliki hubungan. Menurut Chin dalam (Jogiyanto & Abdillah, 2009) uji validitas diskriminan dievaluasi didasarkan pada *cross loading* mengukur konstruk, serta membandingkan akar AVE pada sebuah konstruk dengan hubungan antara satu konstruk dan satu konstruk yang lain pada sebuah model. Model mempunyai validitas diskriminan yang memadai apabila akar AVE disetiap konstruk lebih menonjol dibandingkan hubungan antar satu konstruk dengan konstruk yang lain pada model.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.5 Parameter Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Model Pengukuran PLS

Uji Validitas	Parameter	*Rule of Thumbs*
Konvergen	*Loading Factor*	Lebih dari 0,7
	Average Variance Extracted (AVE)	Lebih dari 0,5
	Communality	Lebih dari 0,5
Diskriminan	Akar AVE dan korelasi variabel laten	Akar AVE > Korelasi variabel laten
	Cross loading	Lebih dari 0,7 dalam satu variabel
Uji Reliabilitas	*Cronbach's*	Lebih dari 0,6
	Composite reliability	Lebih dari 0,7

Sumber: Chin dalam (Jogiyanto & Abdillah, 2009)

B. Uji Reliabilitas

Seperti yang dikemukakan oleh Hartono (Jogiyanto & Abdillah, 2009) uji reliabilitas berfungsi dalam pengukuran kekonsistenan bagian dalam perangkat konsisten atau tidak. Reliabilitas menggambarkan keakuratan, konsisten, dan ketepatan sebuah alat penaksir saat melakukan pendugaan. Strategi yang dilakukan saat uji reliabilitas pada PLS adalah *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*.

Cronbach's alpha memperkirakan jangkauan terjauh yang lebih rendah dari nilai reliabilitas dari sebuah konstruk dan *Composite reliability* memperkirakan nilai asli dari reliabilitas dengan skor superior dalam menilai konsistensi internal sebuah konstruk. Konstruk dapat dikatakan reliabel bila nilai *Composite Reliability* > 0,7 dan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Model Struktural (*Inner Model*)

Model pengukuran yang juga dikenal sebagai *Inner Model* merupakan penentuan keterkaitan antar variabel laten. Mengkuantifikasi derajat variasi perubahan variabel bebas pada variabel terikat menggunakan nilai R2. Dengan asumsi nilai R2 lebih tinggi, model prediksi akan lebih unggul dari model penelitian.

1. Nilai *Coefficient Determination (R-Square)*

   Coefficient Determination (R-Square) berfungsi guna mengetahui variabel endogen yang terpengaruh oleh variabel eksogen. Menurut (Chin, 1998) hasil *R-Square* bernilai lebih dari 0,67 pada variabel laten endogen terhadap model struktural terindikasi bahwa variabel eksogen berpengaruh pada variabel endogen yang mendapat pengaruh dapat dikatakan kedalam kategori baik. Sedangkan jika nilai yang diperoleh sebesar 0,33 hingga 0,67 maka masuk kedalam kategori sedang, dan apabila nilai yang diperoleh sebesar 0,19 hingga 0,33 maka masuk kedakan kategori lemah (Ghozali & Latan, 2015).

2. Nilai Predictive Relevance (Q-Square)

   Nilai *Q-Square* > 0 menjelaskan jika model punya predictive relevance, sedangkan *Q-Square* < 0 menjelaskan bahwa model punya predictive relevance yang kurang (Ghozali & Latan, 2015).

3. Nilai Effect Size (f-square)

   Effect Size (*f-square*) terdiri dari tiga kategori, yaitu: f-square 0,02 bernilai kecil, 0,15 bernilai sedang, dan 0,35 bernilai besar (Ghozali & Latan, 2015).

4. Nilai *Goodness of Fit (GoF)*

   Pengujian *Goodness of Fit (GoF)* berfungsi untuk evaluasi model pengukuran dan model struktural, juga sebagai penyedia pengukuran sederhana untuk seluruh prediksi model. Pengujian ini juga mempunyai standar skor *GoF* seperti nilai 0,10 (*small*), 0,25 (*medium*), dan 0,36 (*large*) (Ghozali & Latan, 2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis diproses setelah menguji Model Struktural *(Inner Model)* dan berfungsi untuk menentukan apa sebuah hipotesis bisa diterima ataupun ditolak menggunakan pertimbangan skor signifikansi antar konstrak, t-statistik, serta p-values yang diperoleh dari hasil *bootstrapping*.

A. Path Coefficient

Path Coefficient berfungsi untuk menunjukkan pengaruh antar variabel laten. Derajat kepentingan dalam pengujian teori berasal dari cara nilai koefisien *path* ataupun *inner model*. Skor *T-statistic* didapat dari nilai koefisien *path* ataupun *inner model*, dan harus melebihi 1,96 untuk teori dua ekor (*two-tailed*) atau lebih 1,64 untuk spekulasi satu ekor (*one-tailed*) untuk menguji spekulasi terhadap alpha 5% dan power 80% Menurut Hair et al. dalam (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

2.3 Integrasi Keilmuan

Untuk memperoleh penjelasan tentang integrasi keilmuan dalam penelitian ini, maka dilakukan wawancara untuk konsep pengambilan keputusan dalam perspektif islam. Penjelasan integrasi keilmuan dalam penelitian ini didapatkan dari Ustad yang ada di wilayah Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya. Ustad tersebut bernama Mochammad Baidowi, S.Pd. dan didapatkan penjelasan melalui wawancara pada tanggal 06 April 2021 di kediamannya yang berhubungan dengan tema penelitian ini yaitu Pengaruh *Effective Media Parenting* Terhadap *Balanced Use of Technology* Siswa Usia TK - SD menurut perspektif islam dan berpedoman terhadap Al-Qur'an dan Hadits.

2.3.1 Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak

Q.S. Luqman (31) ayat 12 sampai 19 yang berisi tentang pola atau cara mengasuh orang tua siswa kepada anak dijelaskan sebagai berikut:

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنِ اشْكُرْ لِلَّهِ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ (١٢) وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ (١٣) وَوَصَّيْنَا الإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالُهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(١٤) وَإِنْ جَاهَدَاكَ عَلى أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبْهُمَا فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ (١٥) يَا بُنَيَّ إِنَّهَا إِنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ خَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَاوَاتِ أَوْ فِي الأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ (١٦) يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الأُمُورِ (١٧) وَلا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلا تَمْشِ فِي الأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ (١٨)وَاقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ (١٩)

Artinya:

(12) "Dan Sesungguhnya Telah kami berikan hikmat kepada Luqman, yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. dan barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah), Maka Sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barangsiapa yang tidak bersyukur, Maka Sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji". (13) Dan (Ingatlah) ketika Luqman Berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Wahai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (14) Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapanya; ibunya Telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. bersyukurlah kepadaku dan kepada dua orang ibu bapakmu, Hanya kepada-Kulah kembalimu. (15) Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan dengan Aku sesuatu yang tidak ada pengetahuanmu tentang itu, Maka janganlah kamu mengikuti keduanya, dan pergaulilah keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku, Kemudian Hanya kepada-Kulah kembalimu, Maka Kuberitakan kepadamu apa yang Telah kamu kerjakan. (16) (Luqman berkata): "Wahai anakku, Sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya). Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha Mengetahui. (17) Wahai anakku, Dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbuatan yang mungkar dan Bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). (18) Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. (19) Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.´ (Qur'an Surat Luqman 31 ayat 12 sampai 19).

Dari kandungan isi surat di atas, maka akan ditemukan penjelasan yang terkait dengan pola atau cara mengasuh pembelajaran orang tua siswa terhadap anaknya sebagai berikut:

a. Pola asuh penguatan jiwa orang tua: Terdapat pada QS. Luqman ayat 12.
b. Pola asuh tauhid terhadap anak: Terdapat pada QS. Luqman ayat 12, 13, dan 17.
c. Pola asuh aqidah dan akhlak terhadap anak: Terdapat pada QS. Luqman ayat 14, 15, dan 16 mengenai pembinaan aqidah dan akhlak kepada anak.
d. Pola asuh sosial terhadap anak: Terdapat pada QS. Luqman ayat 18 dan ayat 19
e. Pola asuh orang tua dalam pembelajaran daring atau *learn from home* saat penggunaan digital: Terdapat pada QS. Luqman ayat 17.

Kajian keilmuan yang didapat dari kandungan ayat diatas sesuai dengan topik penelitian ini dan menerangkan mengenai pengasuhan orang tua siswa pada anak terdiri dari pola atau cara mengasuh penguatan jiwa orang tua, tauhid terhadap anak, aqidah terhadap anak, dan sosial terhadap anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.3.2 Teknologi Dalam Al-Qur'an

اذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (٢٨) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Artinya:

(28) Pergilah dengan (membawa) suratku, ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan." (29) Berkata ia (Balqis) "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. (30) Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya (isi)nya, "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. (Qur'an Surat An-Naml 27 ayat 28 sampai 30).

Terdapat dalam suatu cerita pada salah satu nabi, yaitu Nabi Sulaiman yang mengirimkan pesan berbentuk surat kepada Ratu Balqis melalui perantara burung Hud-Hud, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan aman dan sesuai dengan keinginan. Dan terdapat korelasi antara Surat diatas dengan tema penelitian ini yaitu, mengenai teknologi komunikasi. Pada zaman sekarang atau di era industri 4.0 teknologi komunikasi dapat dilakukan melalui telephone atau *smartphone*. Dan saat berkomunikasi menggunakan kata-kata yang santun dan beretika sesuai dengan lawan bicaranya tidak boleh menggunakan kata-kata yang kasar.

2.3.3 Kewajiban Orang Tua

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلائِكَةٌ غِلاظٌ شِدَادٌ لا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ (٦) يَا أَيُّهَا الَّذِينَ كَفَرُوا لا تَعْتَذِرُوا الْيَوْمَ إِنَّمَا تُجْزَوْنَ مَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ (٧) يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ تُوبُوٓاْ إِلَى ٱللَّهِ تَوْبَةً نَّصُوحًا عَسَىٰ رَبُّكُمْ أَن يُكَفِّرَ عَنكُمْ سَيِّـَٔاتِكُمْ وَيُدْخِلَكُمْ جَنَّٰتٍ تَجْرِى مِن تَحْتِهَا ٱلْأَنْهَٰرُ يَوْمَ لَا يُخْزِى ٱللَّهُ ٱلنَّبِىَّ وَٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مَعَهُۥ ۖ نُورُهُمْ يَسْعَىٰ بَيْنَ أَيْدِيهِمْ وَبِأَيْمَٰنِهِمْ يَقُولُونَ رَبَّنَآ أَتْمِمْ لَنَا نُورَنَا وَٱغْفِرْ لَنَآ ۖ إِنَّكَ عَلَىٰ كُلِّ شَىْءٍ قَدِيرٌ (٨)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Artinya:

(6) Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (7) Wahai orang-orang kafir, janganlah kamu mengemukakan uzur pada hari ini. Sesungguhnya kamu hanya diberi balasan menurut apa yang kamu kerjakan. (8) Wahai orang-orang yang beriman, bertaubatlah kepada Allah dengan taubatan nasuhaa (taubat yang semurni-murninya). Mudah-mudahan Rabbmu akan menutupi kesalahan-kesalahanmu dan memasukkanmu ke dalam jannah yang mengalir di bawahnya sungai-sungai, pada hari ketika Allah tidak menghinakan Nabi dan orang-orang mukmin yang bersama dia; sedang cahaya mereka memancar di hadapan dan di sebelah kanan mereka, sambil mereka mengatakan: "Ya Rabb kami, sempurnakanlah bagi kami cahaya kami dan ampunilah kami; Sesungguhnya Engkau Maha Kuasa atas segala sesuatu". (QS At Tahrim: 6-8).

Dari keterangan ayat diatas menjelaskan mengenai arahan untuk melindungi diri sendiri beserta keluarga agar terhindar dari api neraka. Berikut adalah Hadits yang terkait dengan tema penelitian ini mengenai kewajiban orang tua yang berperan sebagai pemimpin dalam sebuah keluarga yaitu, sebagai berikut:

كُلُّكُمْ رَاعٍ فَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، فَالأَمِيرُ الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِ بَيْتِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ، وَالمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ بَعْلِهَا وَوَلَدِهِ وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْهُمْ، وَالعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُ، أَلاَ فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

"Setiap kalian adalah pemimpin dan akan dimintai pertanggungjawaban atas yang dipimpinnya. Amir (kepala Negara), dia adalah pemimpin manusia secara umum, dan dia akan diminta pertanggungjawaban atas mereka. Seorang suami dalam keluarga adalah pemimpin dan akan dimintai pertanggungjawaban atas mereka. Seorang istri adalah pemimpin di dalam rumah tangga suaminya dan terhadap anak-anaknya, dan dia akan dimintai pertanggungjawaban atas mereka. Seorang hamba sahaya adalah pemimpin dalam urusan harta tuannya, dia akan dimintai pertanggungjawaban atasnya. Ketahuilah, bahwa setiap kalian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah pemimipin dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas siapa yang dipimpinnya." (Hadits Riwayat Bukhari nomer 2554 dan Muslim nomer 1829).

Berdasarkan penjelasan dari hadits di atas bisa disimpulkan bahwa hubungannya dengan penelitian ini ialah tugas orang tua yang berperan sebagai pemimpin yang mempunyai sebuah aturan atau terdapat jadwal terkait dengan penggunaan *digital intelligence* yang perlu bimbingan karena masih anak-anak yang akan dipertanggung jawabkan. Jadi orang tua harus mengarahkan dan mengawasi penggunaan *digital intelligence* pada anak agar memperoleh manfaat yang optimal.

2.3.4 Pembelajaran Di Masa Pandemi

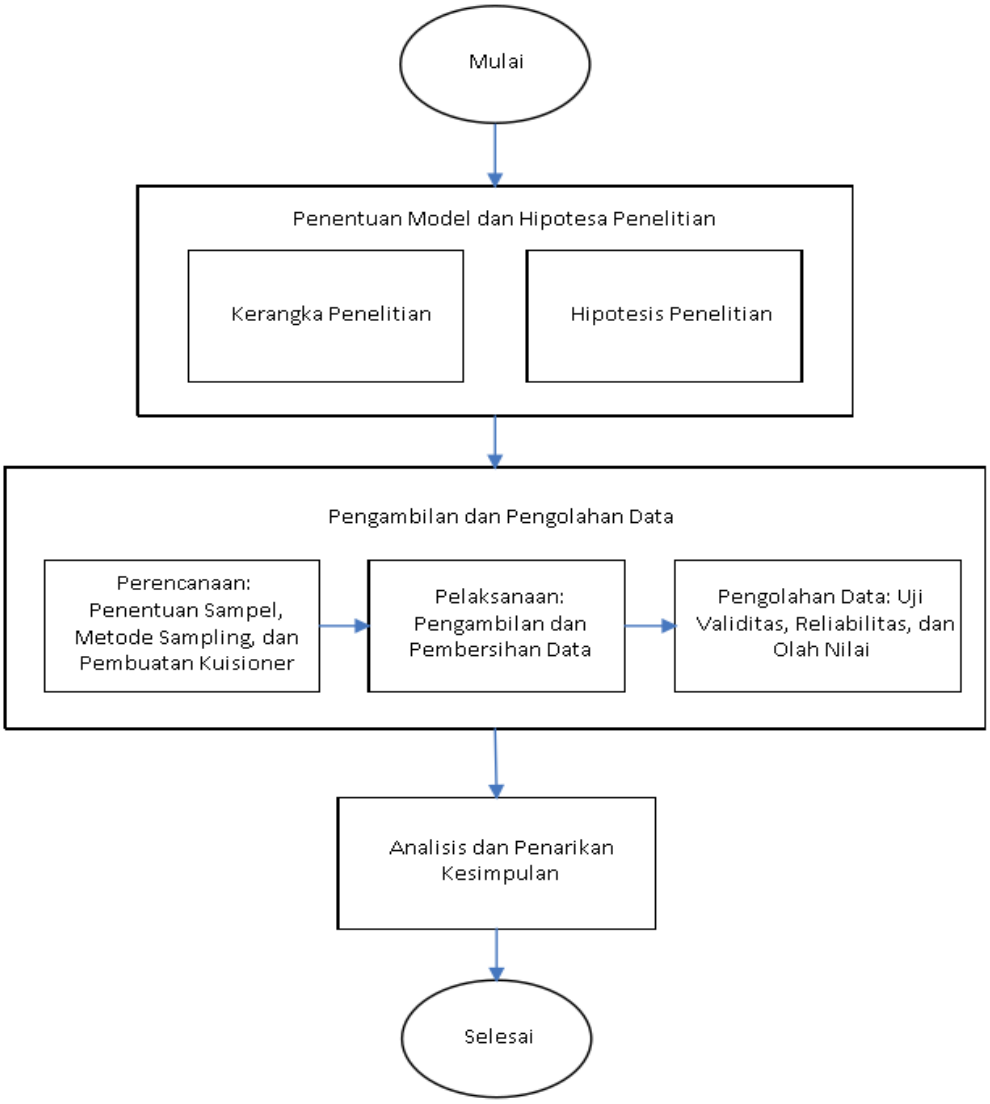
Sahabat Ali bin Abi Thalib berkata: "Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian."

Dari penjelasan hadits tersebut dapat disimpulkan bahwa cara pengajaran anak berbeda-beda disesuaikan dengan perkembangan zamannya. Misalnya, 10 tahun lalu saat ujian nasional dilakukan masih secara manual dengan cara mengisi kertas ujian nasional menggunakan pensil 2B. Sedangkan di era digital saat ini ujian nasional bisa dilakukan secara daring melalui komputer atau laptop. Dan pada masa pandemi saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui daring. Berbeda dengan pengajaran di tahun 2019 sebelum terjadinya wabah Virus *Covid-19* (*corona virus disease 2019*) yang dilakukan secara tatap muka di sekolah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 3
METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini digambarkan dan diimplementsikan dengan langkah yang terstruktur sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

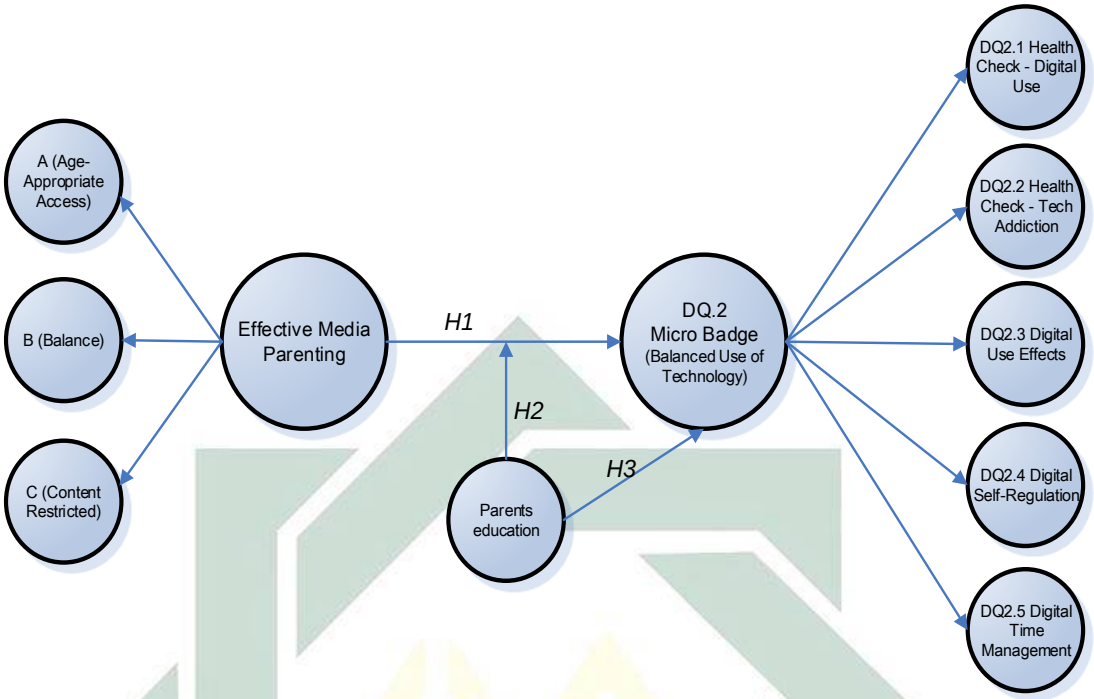
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.1 Penentuan Model dan Hipotesa Penelitian

3.1.1 Pembuatan Kerangka Penelitian

Pada suatu penelitian ada dua jenis variabel yang biasa digunakan, yakni variabel X (variabel bebas atau *independent*) dan variabel Y (variabel terikat atau *dependent*) Menurut (Tika, 2006). Variabel bebas atau independen, ialah variabel yang berpengaruh terhadap perubahan serta munculnya variabel dependen Menurut (Sugiyono, 2009). Variabel terikat atau dependen, adalah variabel yang terpengaruh dan terjadi dikarenakan oleh variabel bebas Menurut (Sugiyono, 2009). *Moderate Regression Analysis* (MRA) adalah cara yang biasa dilakukan pada analisis regresi linier berganda dengan cara menambahkan variabel ketiga yaitu dua variabel bebas atau independen yang dikalikan sebagai variabel moderator (Ghozali & Latan, 2015). Berdasarkan penjelasan tersebut hubungan antara variabel independen, dependen, dan moderator saling mempengaruhi. Peran sebagai variabel bebas atau independen pada penelitian ini ialah *Effective Media Parenting*, variabel terikat atau dependen adalah *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*), dan variabel moderator adalah *Parents Education*. *Effective Media Parenting* mempengaruhi *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*). *Parents Education* berkontribusi sebagai variabel moderator yang berpengaruh dalam hubungan *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*). *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) juga dipengaruhi *Parents Education* seperti pada gambar dibawah ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 3.2 Variabel Penelitian

A. Kenapa Parenting Mempengaruhi Kemampuan DI Anak-anak

Gambar 3.3 Parenting Mempengaruhi Kemampuan DI anak

Pola asuh orang tua yang benar dapat mempunyai dampak terhadap semangat belajar yang besar pada peserta didik, yang membuat penggunaan perangkat digital dapat diterapkan dengan optimal (Kurnianto & Rahmawati, 2020). Menurut (Afiif, A., & Makkulau, 2016) motivasi belajar siswa dipengaruhi dari berbagai faktor, seperti pola asuh orang tua. Proses belajar daring yang dilaksanakan dari rumah melibatkan peran dari orang tua. Menurut (Rostiana, I., Wilodat, W., & Alya, 2015) semakin baik cara mengasuh orang tua, maka semangat anak untuk belajar semakin tinggi. Dengan pola asuh orang tua yang baik berdampak positif kepada anak seperti anak lebih kreatif, mempunyai tanggung

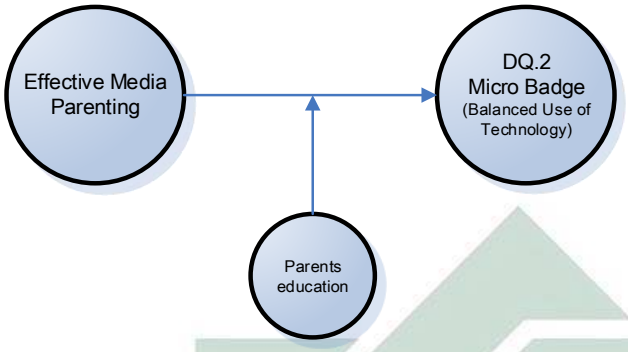
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawab, serta disiplin hingga hasil pembelajaran matematika mengalami peningkatan (Pakiding, 2016).

Effective Media Parenting sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. *Effective Media Parenting* juga mempengaruhi kemampuan *Digitak Intelligence* anak karena orangtua berperan penting atas penggunaan smartphone yang digunakan oleh anak. *Effective Media Parenting* dengan menggunakan pendekatan ABC's dapat mengarahkan orang tua siswa untuk dapat mencegah dampak negatif yang diperoleh oleh anak. Seperti *cyberbullying*, konten pornografi, kecanduan *game online*, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, *Effective Media Parenting* mempengaruhi penggunaan teknologi yang seimbang. Seperti pada *DQ 2 Micro Badge* yang terdiri dari DQ 2.1 penggunaan digital yang seimbang untuk hiburan seperti bermain game. DQ 2.2 tidak kecanduan teknologi seperti gangguan *game*. DQ 2.3 efek penggunaan digital yang tidak seimbang misalnya waktu bermain game yang berlebihan. DQ 2.4 regulasi mandiri digital dengan menggunakan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang bermanfaat misalnya belajar atau mengerjakan tugas. DQ 2.5 manejemen waktu digital yaitu dengan mengelola waktu penggunaan digital sesuai kebutuhan misalnya di keluarga hanya diperbolehkan menggunakan digital selama satu jam dalam sehari. Berdasarkan penjelasan tersebut maka terdapat hubungan antara *Effective Media Parenting* terhadap kemampuan *Digital Intelligence* pada anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Apakah Level Pendidikan Memoderasi Pengaruh Parenting Terhadap Kecerdasan Digital



Gambar 3.4 Level Pendidikan Memoderasi Pengaruh Parenting Terhadap Kecerdasan Digital

Pada pembelajaran daring atau *learn from home* saat ini mau tidak mau menuntut para orang tua siswa untuk memahami perkembangan teknologi digital dan pendampingan yang intens selama belajar di rumah. Bagi orang tua siswa yang terbiasa dalam penggunaan perangkat digital tidak memiliki kendala, namun bagi orang tua siswa yang tidak terbiasa dalam penggunaan perangkat digital menjadi permasalahan tersendiri dalam membimbing anaknya terutama pada proses pembelajaran daring saat ini. Menurut Shoehib dalam (Mashar, 2015) supaya keluarga bisa melakukan perannya sebagai pengajar, mereka perlu mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan supaya saat mengasuh anak bisa memperoleh hasil yang diinginkan yaitu mengantar anak dalam tahap perkembangan yang optimal. Hal itu disebabkan oleh berbagai faktor, misalnya *background* pendidikan orang tua yang mempunyai dampak terhadap pemikiran serta pandangan orang tua saat mendidik dan mengasuh anak.

Tetapi pendapat Hasan dalam (Rosanti et al., 2021) bentukan dan isi juga cara mendidik pada suatu keluarga akan berpengaruh terhadap pertumbuhan watak, karakter, kepribadian setiap orang. Pendidikan yang diperoleh dari keluarga tersebut menjadi bekal yang digunakan dalam mengikuti pendidikan di tahap berikutnya. Supaya orangtua dapat berperan mengasuh dan mendidik dengan baik, maka orangtua perlu mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan pendidikan. Karena semakin tinggi pendidikan orangtua maka ilmu pengetahuannya akan

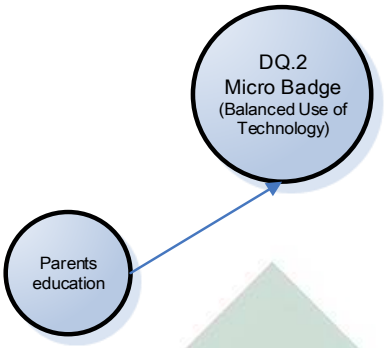
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semakin banyak untuk mendidik anak terutama pada kecerdasan emosional serta karakter yang dimiliki oleh anak. Sedangkan orang tua yang memiliki tingkat pendidikan rendah memungkinkan memiliki pengetahuan yang sedikit saat mengajari anak terutama dalam menyikapi masalah dan membuat keputusan dalam proses belajar anak. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Dasmo et al., 2012) dan (Wildayati & Atik, 2012) yang mengemukakan bahwa didapatkan korelasi yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua pada prestasi belajar anak.

Parents Education atau tingkat pendidikan orang tua bisa mempunyai pengaruh terhadap hubungan *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*). Dengan tingkat pendidikan orang tua yang tinggi dan luasnya wawasan yang dimiliki orangtua dapat memberikan pengasuhan media yang efektif (*Effective Media Parenting*) menggunakan pendekatan ABC's. Pendekatan A. *Age-Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur) penjagaan orangtua untuk akses teknologi anak dengan membatasi konten yang tidak sesuai usia misalnya *cyberbullying* dan mengizinkan anak menggunakan smartphone untuk mengakses ke berbagai perangkat saat anak sudah mencapai usia remaja atau saat anak bisa membuat keputusan sendiri. B *Balance* (Keseimbangan) orang tua dapat mempertimbangkan waktu penggunaan media anak yang diimbangi dengan kegiatan lainnya misalnya boleh bermain game setelah pekerjaan rumah (PR) sudah selesai dikerjakan. C *Content Restricted* (Konten Dibatasi) saat orang tua mengizinkan mengakses teknologi, anak harus diarahkan supaya konten yang diakses atau yang berinteraksi dengan mereka mempunyai dampak eksposur terhadap perilaku anak. *Effective Media Parenting* dengan menggunakan pendekatan ABC's juga dapat mempengaruhi *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*), yang terdiri dari DQ 2.1 penggunaan digital, DQ 2.2 kecanduan teknologi, DQ 2.3 efek penggunaan digital, DQ 2.4 regulasi mandiri digital, dan DQ 2.5 manejmen waktu digital. Sehingga dengan *Parents Education* dapat mempengaruhi hubungan *Effective Media Parenting* dengan menggunakan pendekatan ABC's terhadap *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) yang terdiri dari DQ 2.1 sampai DQ 2.5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Apakah Level Pendidikan Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Digital



Gambar 3.5 Level Pendidikan Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Digital

Orang tua pada zaman sekarang diwajibkan untuk memahami cara menggunakan berbagai macam perangkat digital. Hal tersebut berfungsi untuk mengawasi dan mengontrol anak-anak dalam penggunaan perangkat digital saat pembelajaran daring. Tingkat pendidikan orang tua berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan internet dalam kegiatan pembelajaran daring. Dengan tingkat pendidikan yang baik orang tua dapat memberi pengetahuan dan pemahaman mengenai pemanfaatan dan bahaya dari penggunaan perangkat digital terhadap anak-anak. Tingkat pendidikan yang baik dapat memahami penggunakan teknologi informasi dengan lebih optimal (Eri Dasli et al., 2015). Berdasarkan hal tersebut, semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka semakin peduli kepada anaknya saat menggunakan digital saat pembelajaran daring (Chalim & Anwas, 2018).

Parents Education berpengaruh terhadap *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*). Tingkat pendidikan orang tua yang semakin tinggi serta wawasan yang dimiliki dapat membantu mengarahkan, mengawasi, dan membatasi penggunaan perangkat digital anak agar menjadi lebih terarah dan memberikan dampak yang positif. Dengan kemajuan teknologi membuat anak menjadi lebih berprestasi dan dapat membuat generasi penerus bangsa Indonesia menjadi lebih baik. Oleh karena itu, *Parents Education* mempengaruhi penggunaan teknologi yang seimbang atau *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*). Seperti pada *DQ 2 Micro Badge* yang terdiri dari DQ 2.1 Pemeriksaan Kesehatan - Penggunaan Digital, DQ2.2 Pemeriksaan Kesehatan - Kecanduan Teknologi,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DQ2.3 Efek Penggunaan Digital, DQ2.4 Regulasi Mandiri Digital, dan DQ 2.5 Manajemen Waktu Digital. Berdasarkan penjelasan tersebut maka terdapat hubungan antara Level Pendidikan berpengaruh terhadap Kecerdasan Digital.

3.1.2. Penentuan Hipotesa Penelitian

Menurut (Arikunto, 1995) hipotesis merupakan sebuah perkiraan jawaban yang dibuat oleh penelitian untuk problem yang akan digunakan sebagai penelitian. Jawaban yang diduga benar tersebut hanyalah bersifat sementara, dan tentunya akan diuji kembali untuk mengetahui kebenarannya menggunakan data penelitian yang telah terkumpul. Oleh sebab itu, hipotesis kedudukannya bisa berubah menjadi sebuah kebenaran, namun bisa juga gugur dari kebenaran. Pada tahapan ini penentuan hipotesis digunakan untuk menguji korelasi antara variabel penyebab dan variabel akibat. Effective Media Parenting mempengaruhi DQ.2 Micro Badge (*Balanced Use of Technology*). Parents Education berperan sebagai variabel moderator (variabel penyebab) yang bisa mempengaruhi hubungan (variabel akibat) Effective Media Parenting terhadap DQ.2 Micro Badge (*Balanced Use of Technology*). *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) juga dipengaruhi Parents Education. Sehingga penelitian ini mempunyai 3 hipotesa antara lain:

H1: *Effective Media Parenting* mempengaruhi *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*).

H2: *Parents Education* mempengaruhi hubungan *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).*

H3: *Parents Education* mempengaruhi *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.2. Pengambilan dan Pengolahan Data

3.2.1. Perencanaan: Penentuan Sampel, Metode Sampling, dan Pembuatan Kuisioner

A. Populasi dan Sampel

Ukuran sampel ditetapkan didasarkan pada tabel Issac & Michael. Karena jumlah populasi pada penelitian ini berjumlah 2.874.314 jiwa Menurut (*BPS Kota Surabaya*, 2021), seperti gambar pada penjelasan di bab sebelumnya jumlah populasi masuk ke dalam jumlah kelompok sampel yang tak terhingga. Dikarenakan hal tersebut, maka sampel yang dibutuhkan dengan tingkat akurasi 95% sebesar 349 sampel. Sampelnya merupakan responden yang berasal dari orangtua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Dan berasal dari berbagai tingkat pendidikan dari jenjang SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3. Responden tersebut didapatkan dari 31 Kecamatan yang berada di Kota Surabaya.

B. Metode Sampling

Teknik sampling adalah cara mengambil sampel yang terdiri dari dua yakni probability sampling dan non probability sampling. Probability sampling model mengambil sampelnya memiliki kesempatan besar dari jumlah populasi yang terpilih sebagai subjek diketahui. Sedangkan, nonprobability sampling cara mengambil sampelnya memiliki peluang besar dari jumlah populasi yang terpilih sebagai subjek tidak diketahui. Pada penelitian ini memakai teknik probability sampling yang memberi kesempatam sama terhadap tiap anggota populasi supaya dijadikan sampel. Teknik probability sampling dibagi menjadi beberapa kategori, salah satunya *simple random sampling* yang dipergunakan untuk penentuan jumlah sampel responden. Teknik *simple random sampling* merupakan cara mengambil sampel dengan mengacak tanpa ada level pada populasi. Populasi adalah seluruh warga di Kota Surabaya yang berjumlah 2.874.314 jiwa. Penggunakan tabel Issac dan Michael dengan tingkat kesalahan sebesar 5%, maka jumlah sampel yang dibutuhkan sebesar 349 responden. Jumlah sampel ini disebarkan kepada responden yaitu orangtua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jenjang TK hingga SD. Dan berasal dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3.

C. Pembuatan Kuisioner

Pada penelitian ini digunakan variabel sebagai penunjang dalam pembuatan kuesioner antara lain:

Tabel 3.1 Penggunaan Variabel

ID	Variabel	Indikator	No	Pernyataan
1	A. Age-Appropriate Access (Akses Sesuai Umur)	a) Kepemilikan dan akses ke teknologi dan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi perkembangan	1	Kami sengaja belum membelikan handphone untuk ananda, selama ini ia hanya meminjam handphone milik kami untuk sekolahnya
			2	Kami hanya memberikan pinjaman handphone sesuai kebutuhan ananda sekolah daring.
		b) Tunda akses independen ke teknologi	3	Kami hanya memberikan akses game sesuai syarat usia yang diberikan oleh aplikasinya.
			4	Kami tidak memberikan akses sosial media kepada ananda (tiktok, instagram, facebook).
2	B. Balance (Keseimbangan)	a) Jumlah penggunaan media/teknologi harus diimbangi dengan kegiatan kehidupan lainnya (misalnya latihan)	5	Kami menggunakan konsep waktu terbatas (timer) untuk hiburan game mereka.
			6	Kami tidak meletakkan televisi di kamar ananda untuk mengontrol waktu tidur ananda.
		b) Pertimbangkan waktu media yang diperoleh melalui partisipasi dalam pendidikan atau aktivitas fisik	7	Kami mendorong ananda untuk melakukan kegiatan berbasis fisik (sepeda, bola, lego, mobil-mobilan, dan sebagainya).
			8	Kami juga memberikan batasan waktu menggunakan handphone

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				untuk hiburan (game) ananda.
		c) Buat zona bebas media, seperti tidak telepon di meja makan	9	Di rumah kami, ananda tidak diijinkan memegang handphone pada jam makan bersama.
			10	Kami juga membuat zona bebas screen, yakni: tidak memegang handphone pada jam sholat dan jam tidur malam.
3	C. Content Restricted (Konten Dibatasi)	a) Mengikuti peringkat media pemuda yang disediakan untuk aplikasi, TV, film, dan video game	11	Kami hanya mengijinkan setting youtube kids saja untuk ananda.
		b) Waspadai konten yang dilihat anak dengan campur tangan orang tua (misalnya, mematikan TV, mendiskusikan konten) bila perlu	12	Kami memperhatikan batasan usia untuk tontonan ananda baik di televisi maupun di youtube.
			13	Kami sering melakukan proses cek pada history browsing ananda untuk melakukan penjagaan kepada mereka.
		c) Menggunakan teknologi untuk membatasi konten bila memungkinkan (misalnya, V-Chip teknologi untuk televisi, Website pembatasan untuk Internet)	14	Saya belajar mencari cara membatasi konten tidak pantas di perangkat handphone dan laptop yang digunakan ananda.
4	DQ2.1 Penggunaan Digital	a. Keterampilan Organisasi	15	Ananda telah mampu memanajemen waktu secara seimbang antara tugas sekolah dan hiburan (game).
			16	Ananda lebih banyak menggunakan gadget untuk keperluan sekolah dibandingkan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				bersenang-senang dengan game-nya.
		b. Ketahanan	17	Ananda tidak tertarik untuk memiliki akun sosial media (tiktok, instagram, facebook).
			18	Ananda tetap teguh untuk menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu ketika kawannya mengajak main game.
			19	Ananda tahu kapan harus mengakhiri game dan kembali mengerjakan sholat, mandi dan makan.
		c. Inisiatif	20	Sehari-hari, ananda tidak perlu diingatkan oleh ayah/ibu untuk mengakhiri waktu hiburan game.
			21	Bahkan ananda yang berinisiatif untuk mengajak kawan-kawannya mengakhiri game saat tiba waktunya makan/sholat.
			22	Ananda juga mengingatkan teman-temannya yang main tiktokan.
5	DQ2.2 Kecanduan Teknologi	a. Keterampilan Organisasi	23	Ananda tidak berusaha sembunyi-sembunyi main game ketika waktunya sekolah daring berlangsung.
			24	Ananda juga tidak sembunyi-sembunyi menonton youtube saat jam sekolah daring.
		b. Ketahanan	25	Ananda tidak tertarik menginstall game yang dikirimkan linknya di kolom chat oleh kawan-kawannya.
			26	Ananda juga tidak melakukan klik link

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				youtube yang dikirimkan di kolom chat ketika sekolah berlangsung.
		c. Inisiatif	27	Ananda mengingatkan kawan-kawannya yang sibuk chattingan ketika sekolah daring berlangsung.
			28	Ananda berani mengingatkan kawannya yang sembunyi-sembunyi main game saat sekolah daring.
6	DQ2.3 Efek Penggunaan Digital	a. Keterampilan Organisasi	29	Ananda menyeimbangkan penglihatan dari screen ke pemandangan di luar rumah (lapangan dan fasum misal).
			30	Ananda melakukan gerakan tangan kaki dan badan secara berkala di sela sekolah daring di depan handphone/laptopnya.
		b. Pemecahan masalah	31	Ananda tahu cara menggunakan mesin pencari (misal: google) untuk mengerjakan tugas yang diberikan.
			32	Ananda mampu memilah sumber yang baik dan benar serta sumber yang tidak layak ketika melakukan browsing.
		c. Inisiatif	33	Ananda memiliki inisiatif untuk mengingatkan kawan-kawannya yang main game berlebihan.
			34	Ananda juga sering mengajak kawan-kawannya untuk meninggalkan tiktok berlebihan.
7	DQ2.4 Regulasi Mandiri Digital	a. Ketahanan	35	Ananda telah memiliki prinsip yang tangguh bahwa handphone

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				memiliki sisi positif yang bermanfaat dan sisi negatif yang membahayakan.
		b. Keterampilan Sosial dan Emosional	36	Ananda mampu menganggap game sebagai hiburan saja, bukan kewajiban utama.
		c. Kepemimpinan	37	Ananda telah mampu memanaje dirinya sendiri dengan baik bersama handphone yang kami pinjami.
8	DQ2.5 Manajemen Waktu Digital	a. Keterampilan Organisasi	38	Ananda menggunakan alarm dan jam tangan/jam dinding untuk memanaje tugas sekolah yang diberikan guru.
		b. Adaptasi	39	Ananda mampu beradaptasi dengan sekolah model daring selama pandemi ini, buktinya ia tidak mengeluh dan prestasi belajarnya tetap baik.
		c. Inisiatif	40	Ananda bahkan berinisiatif mengajak belajar bersama melalui meeting/video call pada teman-temannya yang kesulitan.

Dari variabel-variabel tersebut dibuatlah sebuah pertanyaan dalam bentuk kuisioner yang dibagikan pada responden untuk mengetahui *pengaruh effective media parenting* terhadap *balanced use of technology* pada masa pandemi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut didapatkan dari penggabungan antara variabel dan indikator per variabel. Untuk variabel DQ2.1 sampai DQ2.5 berasal dari DQ MB (*DQ Micro-Badge*) untuk kewarganegaraan digital. Varibel pendekatan ABC's berasal dari akses teknologi pemuda yang berpikiran berkembang. Dan untuk variabel Pengaruh Tingkat Pendidikan Orangtua Siswa berasal dari korelasi level

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan orangtua yang memoderasi pengaruh parenting terhadap kecerdasan digital anak.

3.2.2. Pelaksanaan: Pengambilan dan Pembersihan Data

A. Pengambilan Data

Proses pengambilan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner terhadap para responden yaitu orang tua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Dan berasal dari berbagai tingkat pendidikan dari jenjang SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3. Kuesioner tersebut berbentuk *google form*, yang akan disebarkan kepada para responden sehingga proses pengambilan data menjadi mudah dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk kuesioner *google form* dikumpulkan dengan cara mewawancarai langsung responden dan hasil wawancara tersebut dibuat untuk mengisi kuesioner. Pada penelitian ini menggunakan skala *Linkert* dalam mengumpulkan data-data. Skala *Linkert* yakni skala yang dipergunakan sebagai pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi individu pada kejadian sosial Menurut (Sugiyono, 2012). Nilai diberikan pada setiap pernyataan yang dinyatakan oleh seorang responden sebagai alternatif untuk memudahkan mengelolah data, kriteria skor yang ditentukan antara lain:

a. Jawaban “Sangat Setuju (SS)” skor nilai 5.
b. Jawaban “Setuju (S)” skor nilai 4.
c. Jawaban “Netral (N)” skor nilai 3.
d. Jawaban “Tidak Setuju (TS)” skor nilai 2.
e. Jawaban “Sangat Tidak Setuju (STS)” skor nilai 1.

B. Pembersihan Data

Setelah memperoleh hasil dari para responden dengan pengisian kuesioner penelitian, maka dilakukan proses pembersihan data. Proses pembersihan data dilakukan untuk memeriksa adanya responden yang tidak memenuhi persyaratan. Apabaila hasilnya memenuhi persyaratan dengan tidak banyak peneliti yang melanggar persyaratan maka peneliti langsung melanjutkan pada tahap selanjutnya. Tetapi apabila terdapat beberapa responden tidak memenuhi syarat, yaitu tidak mengupload Foto Kartu Keluarga (KK)/Foto Raport/Foto Iajazah TK/Foto Anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berseragam sekolah disertai *timestamp* (Stempel Waktu), maka hasil dari responden tersebut tidak valid, peneliti akan memperbaiki dan mengkaji ulang pada responden.

3.2.3. Pengolahan Data: Uji Validitas, Reliabilitas, dan Olah Nilai

Analisis data dengan SEM PLS terdiri dari dua model yakni model pengukuran (*Outer Model*) dan model struktural (*Inner Model*).

A. Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran yang juga dikenal sebagai *Outer Model* digunakan sebagai uji coba pada validitas konstruk dan reliabilitas instrumen.

1. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan perpaduan antara validitas eksternal dan validitas internal. Validitas internal terbagi menjadi validitas kualitatif dan validitas konstruk. Validitas konstruk terbagi atas validitas konvergen dan validitas diskriminan.

1. Validitas Konvergen

   Loading factor merupakan penentu dalam pemberian nilai uji validitas konvergen pada PLS menggunakan indikator reflektif dan juga sebagai indikator yang bertindak pada konstruknya. Sebagai aturan umum, *rule of thumb* yang dipakai pada validitas konvergen ialah *outer loading* lebih dari 0,7 tetapi pada penelitian tahap awal dengan peningkatan skala pengukuran nilai *loading* 0,5 hingga 0,6 dirasa telah memenuhi, *communality* lebih dari 0,5 dan *average variance extracted* (AVE) > 0,5. Suatu nilai dari *outer loading* berkisar antara 0,5 hingga 0,6 dirasa telah masuk kedalam kriteria persyaratan *convergent validity*. Dan untuk indikator yang mempunyai nilai < 0,40, bagaimanapun harus dihilangkan dari konstruk.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan dievaluasi didasarkan pada *cross loading* mengukur menggunakan konstruk tersebut, serta perbandingan akar AVE pada tiap konstruk dengan hubungan antara satu konstruk dan satu konstruk yang lain pada model.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan metode yang dipakai pada PLS yakni *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*. *Cronbach's alpha* memperkirakan jangkauan terjauh yang lebih rendah dari nilai reliabilitas sebuah konstruk dan *Composite reliability* memperkirakan nilai reliabilitas yang sebenarnya dengan skor superior dalam menilai konsistensi internal sebuah konstruk. Agar sebuah konstruk *reliable*, maka skor *Cronbach's alpha* > 0,6 dan skor *Composite reliability* > 0,7.

B. Model Struktural (*Inner Model*)

Tingkat variasi penyesuaian variabel bebas terhadap variabel terikat diperkirakan dengan memakai nilai R-Square. Dengan asumsi nilai R-Square lebih tinggi, model ramalan akan lebih unggul dari model penelitian. Derajat kepentingan dalam pengujian spekulasi berasal dari cara skor koefisien *path* atau *inner model*. Skor *T-statistic* diperoleh dari skor koefisien *path* atau *inner model*, dan harus di atas 1,96 untuk teori dua ekor (*two-tailed*) atau lebih 1,64 untuk spekulasi satu ekor (*one-tailed*) untuk menguji spekulasi terhadap alpha 5 % dan power 80 %.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berfungsi untuk menentukan apa sebuah hipotesis bisa diterima ataupun ditolak dengan mempertimbangkan nilai signifikan antar konstrak, t-statistik, serta p-values yang diperoleh dari hasil *bootstrapping*.

3. Pengolahan Data

Sesudah memperoleh hasil dari responden dengan pengisian kuesioner penelitian, kemudian proses mengolah data. Pada proses pengolahan data dilakukan pengelompokkan data disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, misalnya jumlah responden yang diperoleh, perbandingan usia responden, dan tingkat pendidikan orangtua siswa, kemudian data tersebut dimasukkan pada *tools SmartPLS* untuk memperoleh hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.3. Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan

3.3.1. Analisis Data

Proses pengolahan data dilaksanakan dengan didasarkan pada data yang telah didapatkan dan kemudian dilakukan menganalisis data. Ketentuan menganalisis data pada permasalahan lebih berfokus terhadap usaha mencari fakta seperti apa yang ada (*natural setting*), dengan menggunakan teknik analisis pendalaman kajian (*verstegen*). Pada penelitian ini analisis dengan *SmartPLS* versi 3.2, proses ini menganalisis dengan *SmartPLS* yang mempunyai tujuan untuk memperoleh hasil penelitian, dengan melaksanakan pengujian yang ada pada *SmartPLS*, yakni pengujian *outer model* serta *inner model*.

3.3.2. Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini adalah tahap menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah didapatkan untuk hasil dari penelitian. Menarik kesimpulan merupakan upaya dalam pencarian atau pemahaman makna, ketertiban, pola, kejelasan, dan alur sebab akibat. Sebelum proses menarik kesimpulan melakukan proses reduksi data, kajian data serta menarik kesimpulan dari kegiatan sebelumnya. Menurut (Miles & Huberman, 1992), menganalisis tidak dilakukan sekali kemudian selesai, tetapi interaktif, secara berulang-ulang antara kegiatan reduksi, kajian dan menarik kesimpulan saat proses penelitian. Sesudah memverifikasi kemudian menarik kesimpulan yang didasarkan dari hasil penelitian berbentuk narasi. Penarikan kesimpulan adalah tahapan akhir pada proses menganalisis data dan mengolah data. Pada penelitian ini penarikan kesimpulan dilakukan setelah proses pengujian menggunakan *SmartPLS* dengan menggunakan hasil yang diperoleh dengan berpedoman pada ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

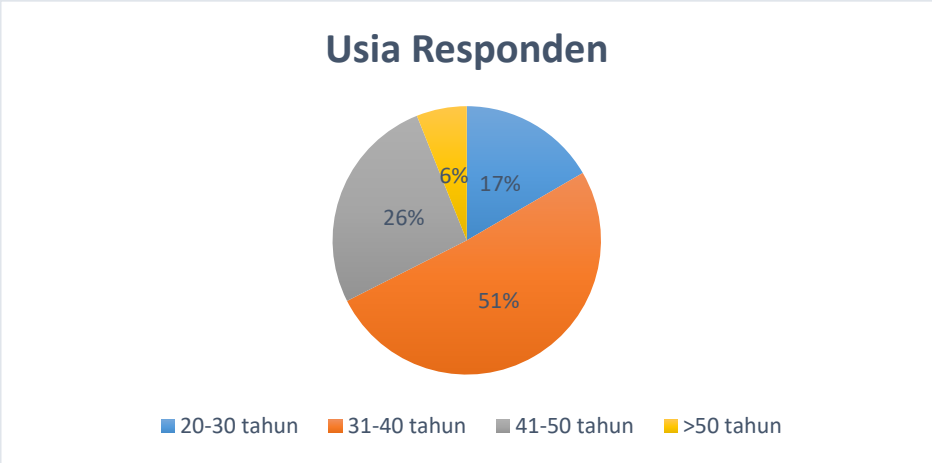
BAB 4
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan terkait dengan hasil dari penelitian serta analisis data yang sudah dikumpulkan dengan menyebarankan kuesioner yang dilaksanakan sesuai dengan *timeline* yaitu pada tanggal 01 September sampai dengan tanggal 17 September 2021 yang disebarkan ke 31 Kecamatan yang berada di Kota Surabaya. Hasil kuesioner tersebut didapatkan dari sebaran *google form* dan proses wawancara dengan terjun langsung ke lokasi penelitian disertai dengan bukti foto bersama responden. Sebelum proses mewawancarai responden peneliti terlebih dahulu meminta ijin kepada ketua RT/RW/Kelurahan setempat untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut. Dan selanjutnya dilakukan proses pengolahan data diperoleh dari informasi responden yang menunjukkan sebuah hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya apakah dapat diterima atau tidak, serta dihubungkan dengan teori dan topik penelitian yang sama dengan penelitian ini.

4.1 Analisis Karakteristik Responden

4.1.1 Usia Responden

Berikut merupakan analisis karakteristik hasil yang didapatkan dari responden berdasarkan usia seperti pada gambar berikut ini:



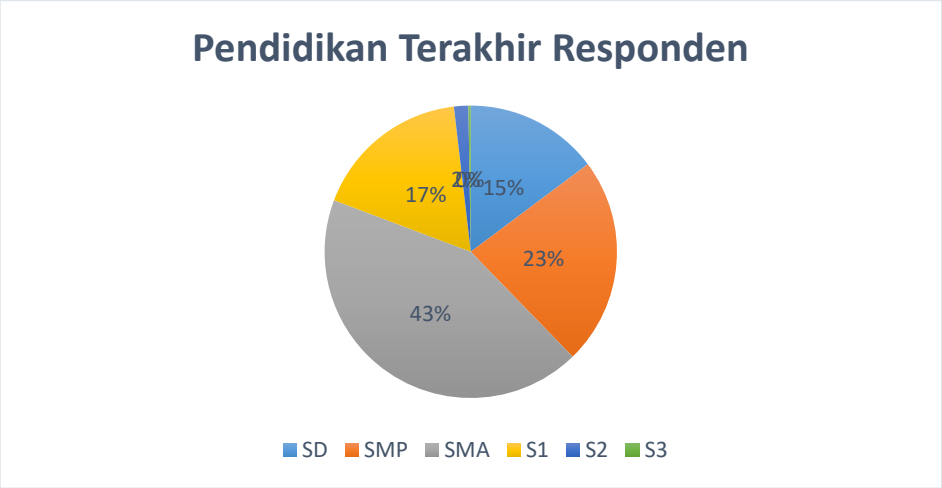
Gambar 4.1 Usia Responden

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari Gambar 4.1 tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini ialah orang tua siswa yang berusia 31-40 tahun sebesar 51% yang berjumlah 193 responden, orang tua siswa yang berusia 41-50 tahun sebesar 26% yang berjumlah 100 responden, orang tua siswa yang berusia 20-30 tahun sebesar 17% yang berjumlah 63 responden, dan orang tua siswa yang berusia >50 tahun sebesar 6% yang berjumlah 23 responden.

4.1.2 Pendidikan Terakhir Responden

Berikut merupakan analisis karakteristik hasil yang diperoleh dari responden berdasarkan pendidikan terakhir seperti pada gambar berikut ini:



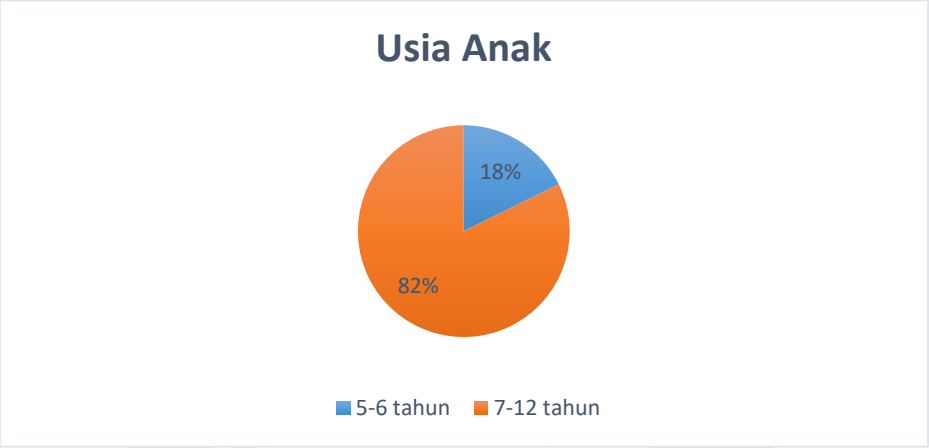
Gambar 4.2 Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan Gambar 4.2 tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini ialah orang tua siswa yang tingkat pendidikan terakhir SMA sebesar 43% yang berjumlah 163 responden, tingkat pendidikan terakhir SMP sebesar 23% yang berjumlah 87 responden, tingkat pendidikan terakhir S1 sebesar 17,4% yang berjumlah 66 responden, tingkat pendidikan terakhir SD sebesar 14,8% yang berjumlah 56 responden, tingkat pendidikan terakhir S2 sebesar 2% yang berjumlah 6 responden, dan tingkat pendidikan terakhir S3 sebesar 0% yang berjumlah 1 responden.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.1.3 Usia Anak

Berikut merupakan analisis karakteristik hasil yang diperoleh dari responden berdasarkan usia seperti pada gambar berikut ini:

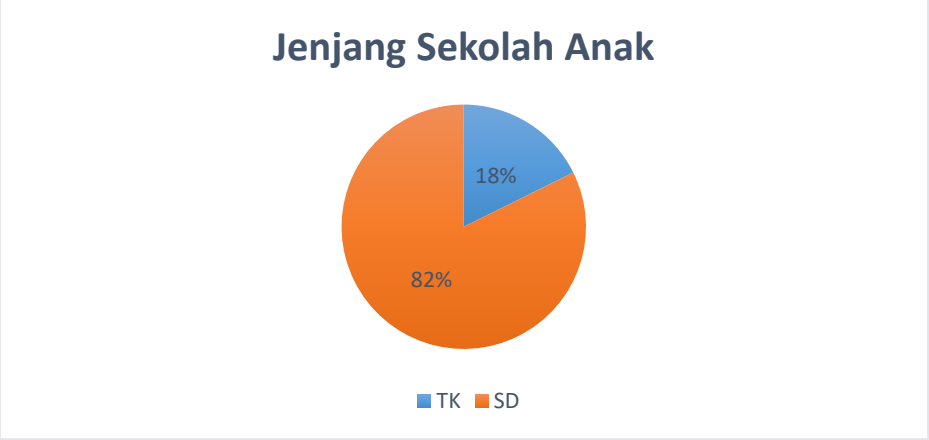


Gambar 4.3 Usia Anak

Berdasarkan Gambar 4.3 tersebut bisa disimpulan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner pada penelitian ini ialah anak yang berusia 7-12 tahun sebesar 82% yang berjumlah 312 responden, dan anak yang berusia 5-6 tahun sebesar 18% yang berjumlah 67 responden.

4.1.4 Jenjang Sekolah Anak

Berikut merupakan analisis karakteristik hasil yang diperoleh dari responden berdasarkan jenjang sekolah anak seperti pada gambar berikut ini:



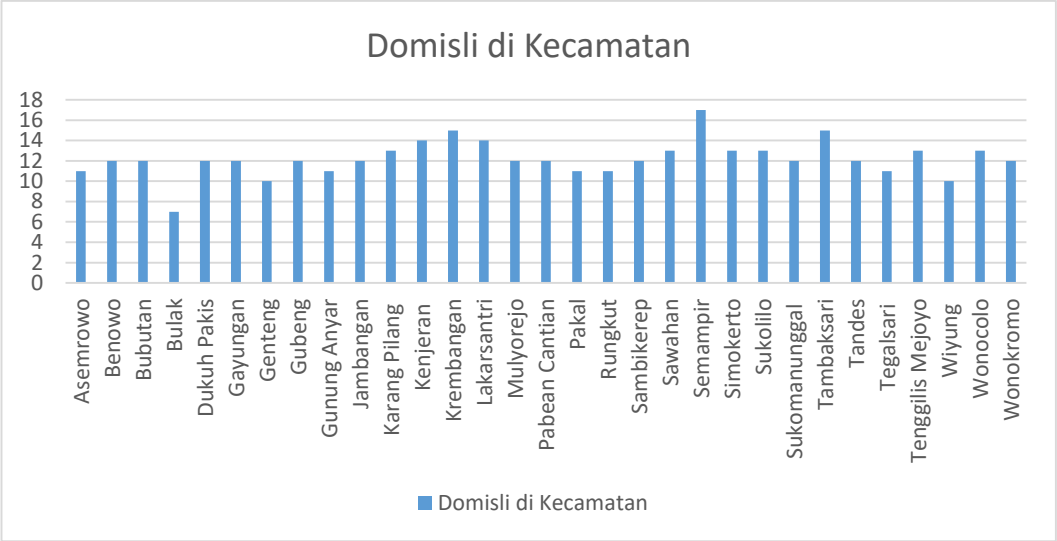
Gambar 4.4 Jenjang Sekolah Anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari Gambar 4.4 tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini ialah anak yang bersekolah pada jenjang SD sebesar 82,3% yang berjumlah 312 responden, dan anak yang bersekolah pada jenjang TK sebesar 17,7% yang berjumlah 67 responden.

4.1.5 Domisli di Kecamatan

Berikut merupakan analisis karakteristik hasil yang diperoleh dari responden berdasarkan domisli di 31 kecamatan yang berada di Kota Surabaya seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.5 Domisli di Kecamatan

Berdasarkan Gambar 4.5 tersebut bisa disimpulkan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner pada penelitian ini ialah orang tua siswa yang berdomisli di Kota Surabaya dan tersebar di beberapa Kecamatan seperti, pada Kecamatan Asemrowo sebesar 2,9% yang berjumlah 11 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Benowo sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Bubutan sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Bulak sebesar 1,8% yang berjumlah 7 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Dukuh Pakis sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Gayungan sebesar 3,2% yang berjumlah 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Genteng sebesar 2,6% yang berjumlah 10 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Gubeng sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Gunung Anyar sebesar 2,9% yang berjumlah 11 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Jambangan sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Karang Pilang sebesar 3,4% yang berjumlah 13 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Kenjeran sebesar 3,7% yang berjumlah 14 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Krembangan sebesar 4% yang berjumlah 15 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Lakarsantri sebesar 3,7% yang berjumlah 14 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Mulyorejo sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Pabean Cantian sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Pakal sebesar 2,9% yang berjumlah 11 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Rungkut sebesar 2,9% yang berjumlah 11 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Sambikerep sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Sawahan sebesar 3,4% yang berjumlah 13 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Semampir sebesar 4,5% yang berjumlah 17 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Simokerto sebesar 3,4% yang berjumlah 13 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Sukolilo sebesar 3,4% yang berjumlah 13 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Sukomanunggal sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Tambaksari sebesar 4% yang berjumlah 15 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Tandes sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Tegalsari sebesar 2,9% yang berjumlah 11 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Tenggilis Mejoyo sebesar 3,4% yang berjumlah 13 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Wiyung sebesar 2,6% yang berjumlah 10 responden, orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Wonocolo sebesar 3,4% yang berjumlah 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

responden, dan orang tua siswa yang berdomisli di Kecamatan Wonokromo sebesar 3,2% yang berjumlah 12 responden.

4.2 Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa *Effective Media Parenting* yang dilakukan oleh orang tua di Kota Surabaya berdasarkan standar (*DQ Institute*, 2020) dengan menggunakan *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* diketahui bahwa orang tua siswa sudah melakukan pendampingan dan pengarahan dalam pembelajaran daring supaya anak dapat menyeimbangkan antara penggunaan digital sebagai media pembelajaran dan sebagai media hiburan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui proses perhitungan nilai rata-rata, pada variabel pendekatan ABC sebesar 3,933 dan dianggap signifikan berdasarkan skala *Linkert* dengan nilai mendekati 4 yang berarti setuju, variabel *Effective Media Parenting* sebesar 3,661 dan dianggap signifikan berdasarkan skala *likert* dengan nilai mendekati 4 yang berarti setuju, dan variabel *Parents Education* sebesar 2,683 dan dianggap signifikan berdasarkan skala *likert* dengan nilai mendekati 3 yang berarti netral. Skala *Linkert* yng digunakan adalah skor nilai 1-5, yaitu Sangat Setuju nilai 5, Setuju nilai 4, Netral nilai 3, Tidak Setuju nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju nilai 1. Berikut tabel nilai rata-rata variabel:

Age	Balance	Constraint	Rata-rata
3,854	4,055	3,889	3,933

Tabel 4.1 Rata-rata Variabel Pendekatan ABC

DQ2.1	DQ2.2	DQ2.3	DQ2.4	DQ2.5	Rata-rata
3,687	3,882	3,695	3,810	3,233	3,661

Tabel 4. 2 Rata-rata Variabel Pendekatan Effective Media Parenting

PT
2,683

Tabel 4.3 Rata-rata Variabel Pendekatan PT

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

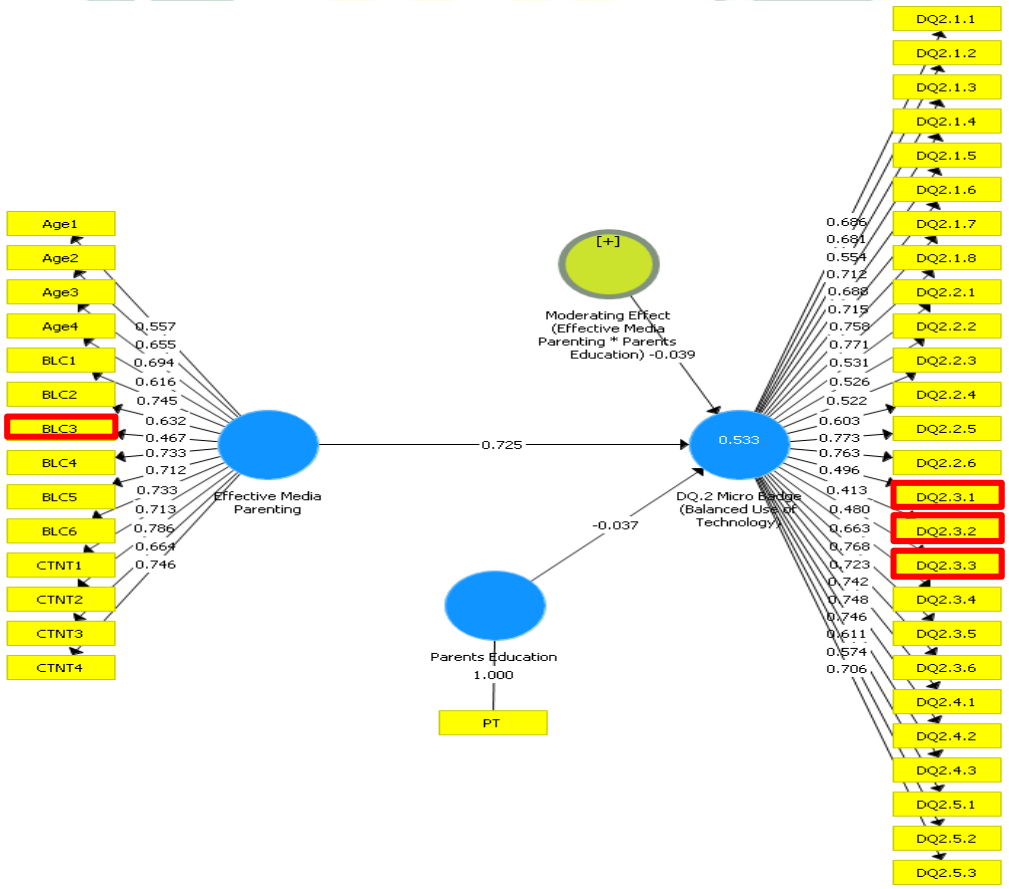
4.2.1 Evaluasi *Outer Model*

A. Uji Validitas Konstruk *(Construct Validity)*

Pada SEM PLS, terdiri dari dua tahapan yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan.

1. Validitas Konvergen *(Covergen Validity)*

Convergent Validity diujikan mesngggunakan nilai *loading factor* atau *outer loading*. Suatu nilai indikator bisa dinyatakan baik apabila nilai *outer loading* lebih dari 0,7. Tetapi, menurut (Joseph F. Hair et al., 1998) untuk pengolahan awal nilai *outer loading* kurang lebih 0,3 disimpulkan masuk kedalam kategori minimal, nilai *outer loading* kurang lebih 0,4 dikatakan lebih baik dari sebelumnya, serta nilai *outer loading* > 0,5 dianggap signifikan. Berikut merupakan hasil dari program PLS seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.6 *Outer Model*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

= Indikator dihapus

Pada pengujian *Outer Loadings* dilihat dari Gambar 4.6 diatas terdapat indikator yang belum sesuai dengan persyaratan yaitu nilai variabel > 0,5. Nilai *outer loading* antara 0,5 hingga 0,6 dianggap sudah masuk kedalam kriteria persyaratan *convergent validity* dan untuk menghapus salah satu indikator diperlukan pertimbangan karena akan berpengaruh terhadap peningkatan pada nilai *composite reliability* atau AVE. Dan untuk indikator yang mempunyai nilai < 0,40, bagaimanapun harus dihilangkan dari konstruk (Joe F. Hair et al., 2011). Berikut merupakan nilai *outer loading* atas beberapa indikator pada variabel penelitian:

Tabel 4.4 *Outer Loadings*

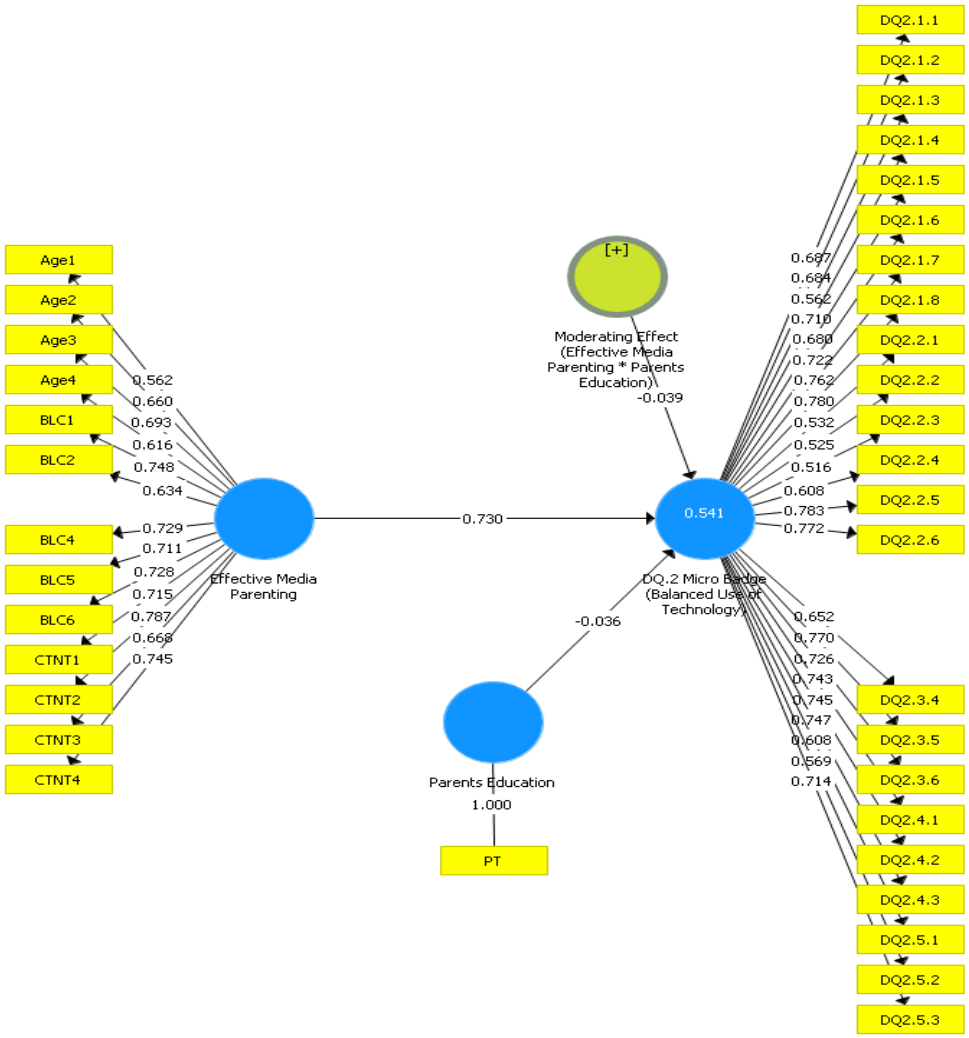
Variabel	DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	Effective Media Parenting	Moderating Effect 1	Parents Education
Age1		0,557		
Age2		0,655		
Age3		0,694		
Age4		0,616		
BLC1		0,745		
BLC2		0,632		
BLC3		0,467		
BLC4		0,733		
BLC5		0,712		
BLC6		0,733		
CTNT1		0,713		
CTNT2		0,786		
CTNT3		0,664		
CTNT4		0,746		
DQ2.1.1	0,686			
DQ2.1.2	0,681			
DQ2.1.3	0,554			
DQ2.1.4	0,712			
DQ2.1.5	0,688			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DQ2.1.6	**0,715**			
DQ2.1.7	**0,758**			
DQ2.1.8	**0,771**			
DQ2.2.1	**0,531**			
DQ2.2.2	**0,526**			
DQ2.2.3	**0,522**			
DQ2.2.4	**0,603**			
DQ2.2.5	**0,773**			
DQ2.2.6	**0,763**			
DQ2.3.1	**0,496**			
DQ2.3.2	**0,413**			
DQ2.3.3	**0,480**			
DQ2.3.4	**0,663**			
DQ2.3.5	**0,768**			
DQ2.3.6	**0,723**			
DQ2.4.1	**0,742**			
DQ2.4.2	**0,748**			
DQ2.4.3	**0,746**			
DQ2.5.1	**0,611**			
DQ2.5.2	**0,574**			
DQ2.5.3	**0,706**			
Effective Media Parenting * Parents Education			**1,070**	
PT				**1,000**

Berdasarkan Tabel 4.4 *outer loading* diatas, maka beberapa indikator pada variabel penelitian terdapat variabel yang memiliki nilai *outer loading* lebih dari 0,7. Namun, juga ditemukan indikator variabel yang nilai *outer loading* kurang dari 0,7. Menurut Chin dalam (Ghozali, 2014), suatu nilai dari *outer loading* berkisar antara 0,5 hingga 0,6 dianggap sudah masuk kedalam kriteria persyaratan *convergent validity*. Dan berdasarkan data yang diperoleh masih terdapat indikator variabel yang mempunyai nilai *outer loading* < 0,5, sehingga indikator variabel tersebut wajib dihapus atau dieliminasi dari model penelitian. Penelitian ini terdapat indikator variabel yang dieliminasi karena mempunyai nilai < 0,5 yaitu BLC3= 0,467, DQ2.3.1= 0,496, DQ2.3.2= 0,413, dan DQ2.3.3= 0,480.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.7 *Outer Model* Sudah Dieliminasi

Dari Gambar 4.7 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah indikator BLC3, DQ2.3.1, DQ2.3.2, dan DQ2.3.3 yang nilainya tidak sesuai dengan standar dieliminasi terjadi peningkatan nilai *Outer Model* bagi indikator Age1, Age2, Age3, Age4, BLC1, BLC2, BLC4, BLC5, BLC6, CTNT1, CTNT2, CTNT3, CTNT4, DQ2.1.1, DQ2.1.2, DQ2.1.3, DQ2.1.4, DQ2.1.5, DQ2.1.6, DQ2.1.7, DQ2.1.8, DQ2.2.1, DQ2.2.2, DQ2.2.3, DQ2.2.4, DQ2.2.5, DQ2.2.6, DQ2.3.4, DQ2.3.5, DQ2.3.6, DQ2.4.1, DQ2.4.2, DQ2.4.3, DQ2.5.1, DQ2.5.2, dan DQ2.5.3. Seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5 *Outer Loadings* Sudah Dieliminasi

Variabel	DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	Effective Media Parenting	Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)	Parents Education
Age1		0,562		
Age2		0,660		
Age3		0,693		
Age4		0,616		
BLC1		0,748		
BLC2		0,634		
BLC4		0,729		
BLC5		0,711		
BLC6		0,728		
CTNT1		0,715		
CTNT2		0,787		
CTNT3		0,668		
CTNT4		0,745		
DQ2.1.1	0,687			
DQ2.1.2	0,684			
DQ2.1.3	0,562			
DQ2.1.4	0,710			
DQ2.1.5	0,680			
DQ2.1.6	0,722			
DQ2.1.7	0,762			
DQ2.1.8	0,780			
DQ2.2.1	0,532			
DQ2.2.2	0,525			
DQ2.2.3	0,516			
DQ2.2.4	0,608			
DQ2.2.5	0,783			
DQ2.2.6	0,772			
DQ2.3.4	0,652			
DQ2.3.5	0,770			
DQ2.3.6	0,726			
DQ2.4.1	0,743			
DQ2.4.2	0,745			
DQ2.4.3	0,747			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DQ2.5.1	**0,608**			
DQ2.5.2	**0,569**			
DQ2.5.3	**0,714**			
Effective Media Parenting * Parents Education			**1,066**	
PT				**1,000**

Berdasarkan Tabel 4.5 *Outer Loadings* sudah dieliminasi nilai *loading factor* pada variabel *Effective Media Parenting* dengan 13 indikator pengukuran, yaitu Age1= 0,562, Age2= 0,660, Age3= 0,693, Age4= 0,616, BLC1= 0,748, BLC2= 0,634, BLC4= 0,729, BLC5= 0,711, BLC6= 0,728, CTNT1= 0,715, CTNT2= 0,787, CTNT3= 0,668, CTNT4= 0,745. Kemudian, variabel *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) dengan 23 indikator pengukuran, yaitu DQ2.1.1= 0,687, DQ2.1.2= 0,684, DQ2.1.3= 0,562, DQ2.1.4= 0,710, DQ2.1.5= 0,680, DQ2.1.6= 0,722, DQ2.1.7= 0,762, DQ2.1.8= 0,780, DQ2.2.1= 0,532, DQ2.2.2= 0,525, DQ2.2.3= 0,516, DQ2.2.4= 0,608, DQ2.2.5= 0,783, DQ2.2.6= 0,772, DQ2.3.4= 0,652, DQ2.3.5= 0,770, DQ2.3.6= 0,726, DQ2.4.1= 0,743, DQ2.4.2= 0,745, DQ2.4.3= 0,747, DQ2.5.1= 0,608, DQ2.5.2= 0,569, DQ2.5.3= 0,714. Selanjutnya, variabel *Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)* dengan satu indikator pengukuran, yaitu *Effective Media Parenting * Parents Education*= 1,066. Dan variabel *Parents Education* dengan satu indikator pengukuran, yaitu PT= 1,000. Keseluruham konstruk telah mempunyai nilai *Outer Loadings* diatas 0,50. Oleh sebab itu, indikator pembentuk konstruk *Effective Media Parenting*, *Parents Education*, dan *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) dapat dinyatakan valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Validitas Diskriminan *(Discriminant Validity)*

Discriminant Validity bertujuan untuk mengetahui bahwa pada tiap variabel yang dipergunakan pada penelitian yang mempunyai nilai yang beda dengan nilai variabel yang lain. Berikut merupakan nilai *Discriminant Validity* dari beberapa indikator dalam variabel penelitian:

Tabel 4. 6 *Cross Loading*

Variabel	DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	Effective Media Parenting	Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)	Parents Education
Age1	0,373	**0,562**	-0,198	0,036
Age2	0,468	**0,660**	-0,237	0,043
Age3	0,469	**0,693**	-0,179	0,217
Age4	0,469	**0,616**	-0,160	0,130
BLC1	0,551	**0,748**	-0,216	0,241
BLC2	0,493	**0,634**	-0,187	0,192
BLC4	0,477	**0,729**	-0,284	0,188
BLC5	0,533	**0,711**	-0,185	0,148
BLC6	0,563	**0,728**	-0,259	0,267
CTNT1	0,543	**0,715**	-0,143	0,104
CTNT2	0,570	**0,787**	-0,195	0,181
CTNT3	0,525	**0,668**	-0,120	0,154
CTNT4	0,539	**0,745**	-0,202	0,226
DQ2.1.1	**0,687**	0,482	-0,256	0,132
DQ2.1.2	**0,684**	0,612	-0,265	0,123
DQ2.1.3	**0,562**	0,509	-0,118	0,111
DQ2.1.4	**0,710**	0,543	-0,240	0,155
DQ2.1.5	**0,680**	0,499	-0,205	0,066
DQ2.1.6	**0,722**	0,527	-0,201	0,074
DQ2.1.7	**0,762**	0,486	-0,150	0,031
DQ2.1.8	**0,780**	0,527	-0,170	0,077
DQ2.2.1	**0,532**	0,448	-0,228	0,161
DQ2.2.2	**0,525**	0,492	-0,209	0,147
DQ2.2.3	**0,516**	0,462	-0,136	0,114
DQ2.2.4	**0,608**	0,524	-0,070	0,077

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DQ2.2.5	**0,783**	0,542	-0,117	0,071
DQ2.2.6	**0,772**	0,530	-0,161	0,106
DQ2.3.4	**0,652**	0,423	-0,099	0,061
DQ2.3.5	**0,770**	0,477	-0,122	0,058
DQ2.3.6	**0,726**	0,461	-0,147	0,051
DQ2.4.1	**0,743**	0,449	-0,136	0,120
DQ2.4.2	**0,745**	0,511	-0,177	0,121
DQ2.4.3	**0,747**	0,494	-0,148	0,147
DQ2.5.1	**0,608**	0,457	-0,183	0,081
DQ2.5.2	**0,569**	0,472	-0,155	0,092
DQ2.5.3	**0,714**	0,467	-0,178	-0,012
Effective Media Parenting * Parents Education	-0,249	-0,283	**1,000**	0,035
PT	0,139	0,241	0,035	**1,000**

Pada Tabel 4.6 tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa nilai *cross loading* telah mempunyai nilai *discriminant validity* yang baik dikarenakan dalam indikator bagian konstruk mempunyai nilai variabel yang lebih besar dibandingkan dengan indikator bagian lain yang memunyai nilai variabel lebih kecil. Variabel *Effective Media Parenting* dengan 13 indikator pengukuran, yaitu Age1= 0,562, Age2= 0,660, Age3= 0,693, Age4= 0,616, BLC1= 0,748, BLC2= 0,634, BLC4= 0,729, BLC5= 0,711, BLC6= 0,728, CTNT1= 0,715, CTNT2= 0,787, CTNT3= 0,668, CTNT4= 0,745. Selanjutnya, variabel *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) dengan 23 indikator pengukuran, yaitu DQ2.1.1= 0,687, DQ2.1.2= 0,684, DQ2.1.3= 0,562, DQ2.1.4= 0,710, DQ2.1.5= 0,680, DQ2.1.6= 0,722, DQ2.1.7= 0,762, DQ2.1.8= 0,780, DQ2.2.1= 0,532, DQ2.2.2= 0,525, DQ2.2.3= 0,516, DQ2.2.4= 0,608, DQ2.2.5= 0,783, DQ2.2.6= 0,772, DQ2.3.4= 0,652, DQ2.3.5= 0,770, DQ2.3.6= 0,726, DQ2.4.1= 0,743, DQ2.4.2= 0,745, DQ2.4.3= 0,747, DQ2.5.1= 0,608, DQ2.5.2= 0,569, DQ2.5.3= 0,714. Kemudian, variabel *Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)* dengan satu indikator pengukuran, yaitu *Effective Media Parenting * Parents Education*= 1,000. Dan variabel *Parents Education* dengan satu indikator pengukuran, yaitu PT= 1,000. Dengan demikian, indikator pembentuk konstruk *Effective Media*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Parenting, Parents Education, dan *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) terkategori valid.

Pengujian variabel dilakukan menggunakan perhitungan nilai *Average Variance Extracted* (AVE).

Tabel 4.7 AVE *(Average Variance Extracted)*

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	**0,467**
Effective Media Parenting	**0,482**
Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)	**1,000**
Parents Education	**1,000**

Berdasarkan Tabel 4.7 tersebut bisa dilihat bahwa didapatkan nilai variabel yang belum memenuhi standar dan terkategori tidak valid dengan nilai *Discriminant Validity* < 0,5 yaitu bernilai 0,467 pada variabel *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*), dan bernilai 0,482 pada variabel *Effective Media Parenting.* Tetapi, terdapat nilai variabel yang sudah memenuhi standar dan terkategori valid dengan nilai *Discriminant Validity* > 0,50 yaitu bernilai 1,000 pada variabel *Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education),* dan bernilai 1,000 pada variabel *Parents Education.*

B. Uji Reliabilitas Konstruk *(Construct Reliability)*

Pada PLS uji reliabilitas terdiri dari dua metode yang bisa digunakan untuk dapat dinyatakan reliabel yaitu metode *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Konstruk bisa dikategorikan reliabel apabila nilai *Composite Reliability* > 0,7 dan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8 *Croncbach's Alpha* dan *Composite Realibility*

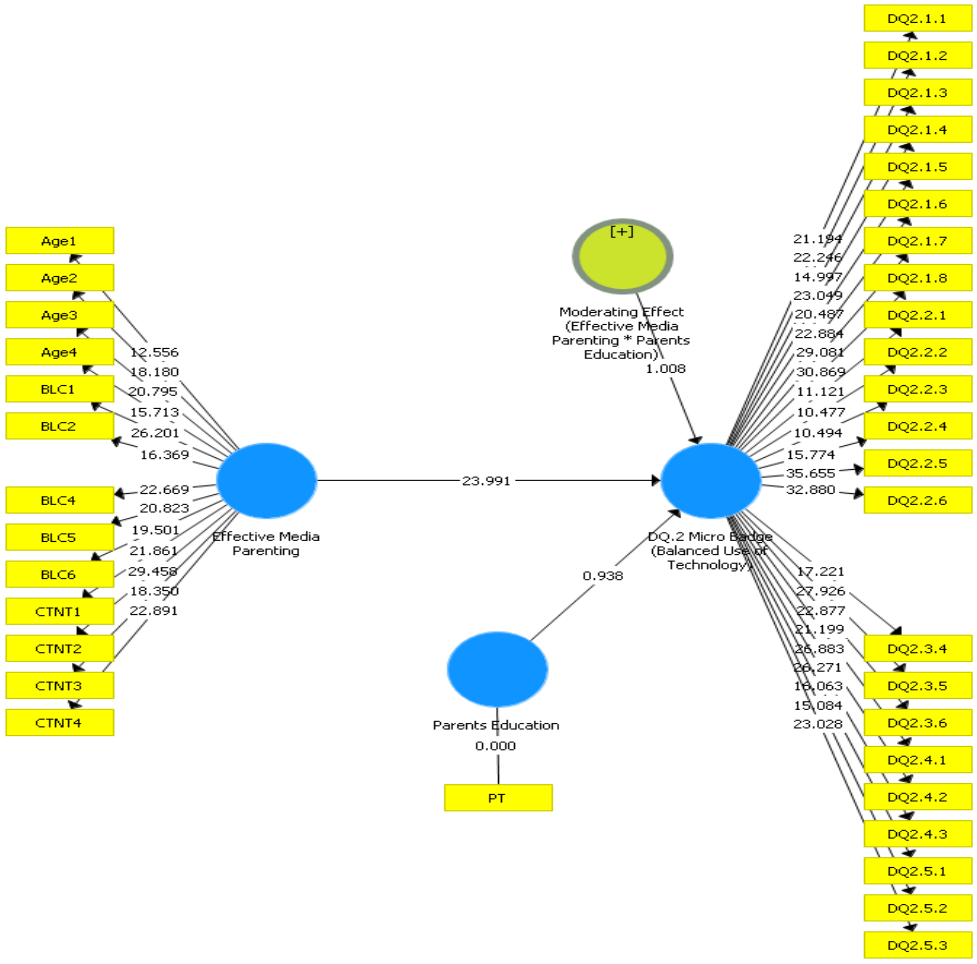
Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	**0,947**	**0,952**
Effective Media Parenting	**0,910**	**0,923**
Moderating Effect 1	**1,000**	**1,000**
Parents Education	**1,000**	**1,000**

Dari Tabel 4.8 diatas bisa diketahui bahwa *Output Composite Reliability* untuk konstruk *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*)= 0,952, *Effective Media Parenting*= 0,923, *Moderating Effect*= 1,000, *Parents Education*= 1,000. Dan untuk *Output Cronchbach's Alpha* mempunyai konstruk *DQ.2 Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*)= 0,947, *Effective Media Parenting*= 0,910, *Moderating Effect*= 1,000, *Parents Education*= 1,000. Jadi, semua konstruk pada penelitian ini sudah bersifat reliabel karena mempunyai nilai > 0,70 dengan menggunakan variabel *Croncbach's Alpha dan Composite Realibility*.

4.2.2 Model Struktural *(Inner Model)*

Tahapan model struktural atau *inner model* dilaksanakan setelah melakukan proses model pengukuran atau *outer model*. Tahapan tersebut berfungsi guna memahami apakah terdapat keterkaitan antar variabel laten, yaitu konstruk eksogen dan endogen bisa menjawab hipotesis terkait pada hubungan antar variabel yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut hasil *bootstrapping* seperti gambar dibawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.8 *Inner Model*

1. Nilai Coefficient Determination (R-Square)

Coefficient Determination (R-Square) berfungsi untuk mengetahui variabel eksogen yang mempengaruhi variabel endogen. Menurut (Chin, 1998) hasil *R-Square* bernilai > 0,67 pada variabel laten endogen pada model struktural terindikasi bahwa variabel eksogen berpengaruh pada variabel endogen yang mendapat pengaruh dapat dikatakan kedalam kategori baik. Sedangkan jika nilai yang diperoleh sebesar 0,33 hingga 0,67 maka masuk kedalam kategori sedang, dan apabila nilai yang diperoleh sebesar 0,19 hingga 0,33 maka masuk kedakan kategori lemah (Ghozali & Latan, 2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.9 Nilai R-Square

Variabel	R Square	R Square Adjusted
DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	0,541	0,537

Dari Tabel 4.9 tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa nilai R-Square dari variabel DQ.2 *Micro Badge* (*Balanced Use of Technology*) sebesar 0,541 atau 54,1% yang berarti masuk ke dalam kategori sedang.

2. Nilai Predictive Relevance (Q-Square)

Perhitungan selanjutnya adalah *Q-Square* yang bertujuan untuk menilai keberagaman dari data penelitian yang diperoleh. Nilai *Q-Square* > 0 menjelaskan jika model memiliki predictive relevance, sedangkan *Q-Square* < 0 menjelaskan bahwa model mempunyai predictive relevance yang kurang (Ghozali & Latan, 2015). Hasil dari *Q-Square* dapat dilihat antara lain:

Q-Square $= 1 – (1 – R^2)$

$= 1 – (1 – 0{,}541^2)$

$= 1 – (1 – 0{,}292681)$

$= 1 – 0{,}707319$

$= 0{,}292681$

$= 0{,}292$

Hasil dari perhitungan tersebut didapatkan nilai *Q-Square* sebesar 0,292. Hal tersebut bisa dikatakan bahwa model mempunyai *predictive relevance* dan termasuk dalam kategori nilai yang baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Nilai Effect Size (f-square)

Nilai *Effect Size* (*f-square*) dalam SmartPLS berfungsi guna menunjukkan pengaruh variabel endogen pada variabel eksogen dalam penelitian ini. *Effect Size* (*f-square*) terdiri dari tiga kategori, yaitu: f-square 0,02 bernilai kecil, 0,15 bernilai sedang, dan 0,35 bernilai besar (Ghozali & Latan, 2015). Hasil *Effect Size* (*f-square*) pada penelitian ini antara lain:

Tabel 4.10 Nilai *f-square*

Variabel	DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	Effective Media Parenting	Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)	Parents Education
DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)				
Effective Media Parenting	**0,994**			
Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)	**0,003**			
Parents Education	**0,003**			

Pada Tabel 4.10 diatas bisa disimpulkan bahwa terdapat nilai yang masuk kedalam kategori *f-square* > 0,35 bernilai besar yaitu 0,994 terdapat pada pengaruh *effective media parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).* Dan nilai yang masuk kedalam kategori *f-square* < 0,02 bernilai kecil yaitu 0,003 terdapat pada *Moderating Effect (Effective Media Parenting * Parents Education)* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* dan *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Nilai *Goodness of Fit* (GoF)

Goodness of Fit (GoF) adalah pengujian terakhir setelah pengujian R-*Square*, Q-*Square*, dan *f-square*. Pengujian *Goodness of Fit* (GoF) berfungsi untuk evaluasi model pengukuran dan model struktural, juga sebagai penyedia pengukuran sederhana untuk seluruh prediksi model. Pengujian ini juga mempunyai ketentuan skor GoF seperti nilai 0,10 (*small*), 0,25 (*medium*), dan 0,36 (*large*) (Ghozali & Latan, 2015). Pada penelitian ini nilai GoF dapat dilihat dalam perhitungan dibawah ini:

$$\text{GoF} = \sqrt{R^2 \times \text{AVE}}$$

$$= \sqrt{0{,}541^2 \times 0{,}73725}$$

$$= \sqrt{0{,}292681 \times 0{,}73725}$$

$$= \sqrt{0{,}2157790673}$$

$$= 0{,}464520255$$

$$= 0{,}464$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan hasil *Goodness of Fit* (GoF) sebesar 0,464 yang berarti masuk kedalam kategori *large* atau besar karena nilai tersebut lebih besar dari ketentuan nilai *Goodness of Fit (GoF)* yaitu 0,38 *(large)*.

4.2.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan setelah menguji Model Struktural *(Inner Model)* dan berfungsi untuk menentukan apa sebuah hipotesis bisa diterima ataupun ditolak menggunakan pertimbangan nilai signifikansi antar konstrak, t-statistik, serta p-values yang didapatkan dari hasil *bootstrapping*. Pada penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan *software* SmartPLS *(Partial Least Square)* versi 3.2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Path Coefficient

Path Coefficient berfungsi untuk menunjukkan pengaruh antar variabel laten. Dalam metode resampling *bootstrapping* nilai yang digunakan adalah *t-statistic* > 1,96 dan *p-value* < 0,05 (5%) karena termasuk dalam kategori dua ekor (*two-tailed*) mengidentifikasi bahwa suatu hubungan antar variabel bersifat signifikan. Hasil dari nilai *path Coefficient* bisa dilihat pada tabel antara lain:

Tabel 4.11 *Path Coefficient*

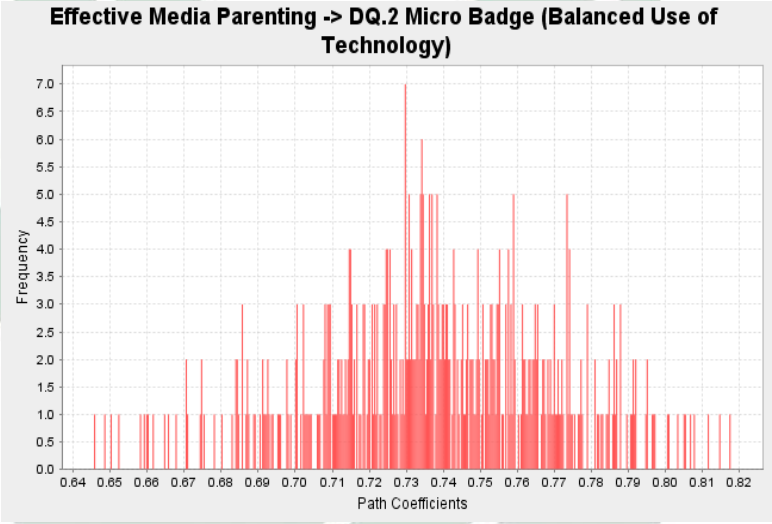
Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Values
Effective Media Parenting -> DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	0,730	0,737	0,031	23,383	**0,000**
Moderating Effect 1 -> DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	-0,039	-0,039	0,037	1,052	**0,293**
Parents Education -> DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)	-0,036	-0,037	0,038	0,928	**0,354**

Berdasarkan Tabel 4.11 *path coefficient* diatas bahwa hasil hipotesis yang didapatkan ialah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yaitu variabel *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).* Berdasarkan tabel diatas diperoleh koefisien parameter yang didapat sebesar 0,730, *t-statistik* bernilai 23,383 lebih dari nilai yang ditentukan yaitu *t-statistik* > 1,96, dan *p-value* bernilai 0,000 kurang dari nilai yang ditentukan yaitu *p-value* < 0,05 (5%). Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* sehingga hipotesis pertama diterima. Gambar grafik variabel *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* adalah sebagai berikut:



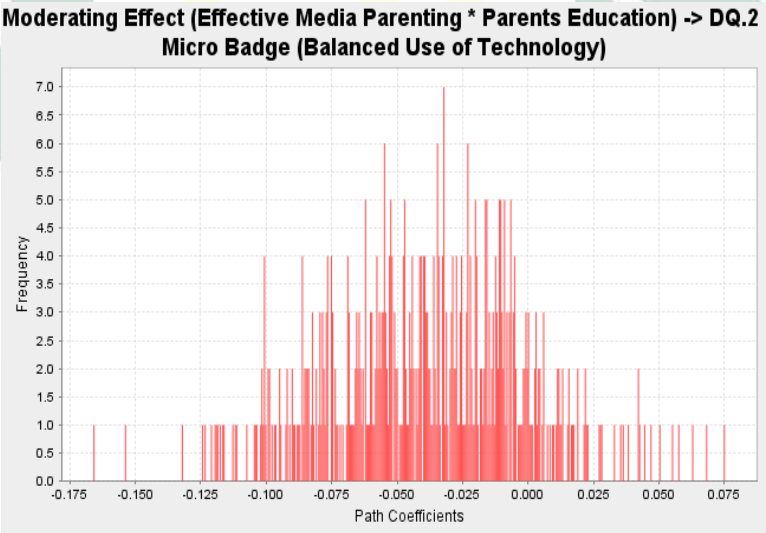
Gambar 4.9 Grafik Variabel *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)*

Berdasarkan Gambar 4.9 grafik variabel *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai pada distribusi tersebut mempunyai nilai yang simetris atau berbentuk lonceng karena dapat dilihat dari nilai ditribusi yang berada pada posisi tengah dan nilai tersebut masuk kedalam kategori normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yaitu variabel *Moderating Effect* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).* Dari tabel tersebut diperoleh koefisien parameter yang didapatkan sebesar -0,039, *t-statistik* bernilai 1,052 kurang dari nilai yang ditentukan yaitu *t-statistik* > 1,96, dan *p-value* bernilai 0,293 lebih dari nilai yang ditentukan yaitu *p-value* < 0,05 (5%). Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara *Moderating Effect* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* sehingga hipotesis kedua ditolak. Dan variabel *Parents Education* bukan sebagai variabel moderator atau variabel tidak berperan baik sebagai efek moderasi antara variabel *Effective Media Parenting* dan *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).* Gambar grafik variabel *Moderating Effect* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* ialah berikut ini:



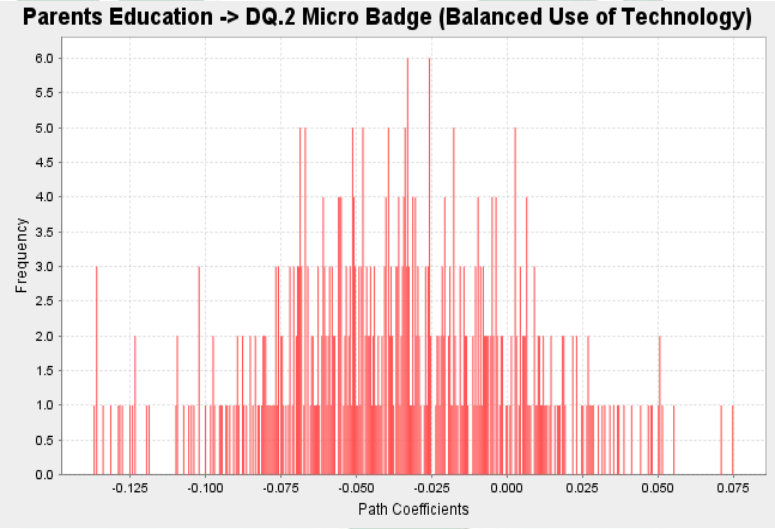
Gambar 4.10 Grafik Variabel *Moderating Effect* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)*

Berdasarkan Gambar 4.10 grafik variabel *Moderating Effect* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai pada distribusi tersebut mempunyai nilai yang tidak simetris atau condong ke kiri yang berarti negatif karena dapat dilihat dari nilai ditribusi yang berada pada posisi tidak ditengah dan nilai tersebut masuk kedalam kategori tidak normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga yaitu variabel *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).* Berdasarkan tabel diatas diperoleh koefisien parameter yang didapat sebesar -0,036, *t-statistik* bernilai 0,928 kurang dari nilai yang ditentukan yaitu *t-statistik* > 1,96, dan *p-value* bernilai 0,354 lebih dari nilai yang ditentukan yaitu *p-value* < 0,05 (5%). Berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* sehingga hipotesis ketiga ditolak. Gambar grafik variabel *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 Grafik Variabel *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)*

Berdasarkan Gambar 4.11 grafik variabel *Parents Education* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai pada distribusi tersebut mempunyai nilai yang tidak simetris atau condong ke kiri yang berarti negatif karena dapat dilihat dari nilai ditribusi yang berada pada posisi tidak ditengah dan nilai tersebut masuk kedalam kategori tidak normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset pada penelitian ini dengan judul Pengaruh *Effective Media Parenting* Terhadap *Balanced Use of Technology* Siswa Usia TK – SD mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. *Effective Media Parenting* yang dilakukan para orang tua di Kota Surabaya berdasarkan standar DQ *Institute* 2020 dengan menggunakan *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* diperoleh hasil bahwa orang tua siswa sudah melakukan pendampingan dan pengarahan dalam pembelajaran daring supaya anak dapat menyeimbangkan antara penggunaan digital sebagai media pembelajaran dan sebagai media hiburan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai rata-rata pendekatan ABC yang merupakan pendukung dari variabel *Effective Media Parenting* dengan menggunakan excel berdasarkan data wawancara beserta pengisian kuesioner melalui *goggle form* dan diperoleh hasil sebesar 3,933.
2. Terdapat pengaruh antara variabel *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)* berdasarkan hasil yang diperoleh melalui proses wawancara terhadap orang tua siswa yang mempunyai anak usia 5 – 12 tahun atau pada jenjang TK – SD di Kota Surabaya. Pada tabel penelitian *path coefficient* diperoleh koefisien parameter yang diperoleh sebesar 0,730, *t-statistik* bernilai 23,383 lebih dari nilai yang ditentukan yaitu *t-statistik* > 1,96, dan *p-value* bernilai 0,000 lebih dari nilai yang ditentukan yaitu *p-value* < 0,05 (5%). Dan berdasarkan hasil pengujian dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *Effective Media Parenting* terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.2 Saran

Saran yang diperlukan untuk perngembangan riset pada penelitian selanjutnya adalah berikut ini:

1. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) saat menganalisis data dan digunakan *tools* SmartPLS versi 3.2. Karena pada penelitian ini menggunakan proses wawancara beserta pengisian kuesioner melalui *google form* maka pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode campuran atau *mix method* dengan menggunakan *software* yang lain supaya hasil yang diperoleh lebih akurat.
2. Penambahan variabel lain pada penelitian selanjutnya untuk mengetahui adanya hubungan yang dapat mempengaruhi terhadap *DQ.2 Micro Badge (Balanced Use of Technology)*, seperti penambahan variabel ekonomi, dan lingkungan sosial. Sehingga hasil yang diperoleh pada penelitian selanjutnya yang mempunyai kesamaan dengan topik penelitian ini dapat lebih bervariasi karena tidak hanya dilihat dari sudut pandang latar belakang pendidikan orang tuanya saja.
3. Lokasi pada penelitian selanjutnya dapat dirubah menjadi pada sebuah instansi supaya data yang diperoleh lebih cepat dan memerlukan biaya yang relatif lebih terjangkau dibandingkan pada penelitian ini yang menggunakan penelitian lapangan yang memerlukan waktu dan biaya yang lebih banyak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Afiif, A., & Makkulau, A. F. B. (2016). Motivasi belajar biologi siswa sma ditinjau dari pola asuh orangtua dan dukungan sosial teman sebaya. *Jurnal Psikologi Perseptual*, *1*(2), 62–69.

ALharthi, M. J. (2021). *An Exploratory Study on the Awareness of Early Childhood Professionals Regarding the Concepts of Digital Intelligence*. *2*(21), 38–64.

Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.

Bagian Administrasi Pemerintah dan Otonomi Daerah. (2018). https://pemerintahan.surabaya.go.id/home/kecamatan_kelurahan

BPS Kota Surabaya. (2021). https://surabayakota.bps.go.id/

Candra, A. A., & Suryadi, K. (2020). Building a digital intelligence on millennial generation through strengthening national identity. *Journal of Physics: Conference Series*, *1469*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012098

Chalim, S., & Anwas, E. O. M. (2018). Peran Orangtua dan Guru dalam Membangun Internet sebagai Sumber Pembelajaran. *Jurnal Penyuluhan*, *14*(1), 33–42. https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v14i1.19558

Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach for Structural Equation Modeling. In *Modern Methods for Business Research*. Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Dasmo, Nurhayati, & Giri Marhento. (2012). Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, *2*(2), 132–139. https://journal.lppmunindra.ac.id/

Donelle, L., Hall, J., Hiebert, B., Jackson, K., Stoyanovich, E., LaChance, J., & Facca, D. (2021). Investigation of digital technology use in the transition to parenting: Qualitative study. *JMIR Pediatrics and Parenting*, *4*(1), 1–10. https://doi.org/10.2196/25388

DQ Institute. (2020). https://www.dqinstitute.org/global-standards/

Eri Dasli, A. P., Muljono, P., & Susanto, D. (2015). Pemanfaatan Cyber Extension melalui Telepon Genggam oleh Petani Anggrek di Taman Anggrek Ragunan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jakarta Selatan. *Jurnal Penyuluhan*, *11*(2), 103–115. https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v11i2.10574

Gabrielli, J., & Tanski, S. E. (2020). The A, B, Cs of Youth Technology Access: Promoting Effective Media Parenting. *Clinical Pediatrics*, *59*(4–5), 496–499. https://doi.org/10.1177/0009922819901008

Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling (SEM) Metode Alternative dengan Partial Least Square*. Penerbit Universitas Diponegoro.

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program Smart PLS 3.0 untuk penelitian empiris*. Badan Penerbit UNDIP.

Hair, Joe F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a Silver Bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, *19*(2), 139–152. https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202

Hair, Joseph F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (1998). *Multivariate Data Analysis* (Fifth Edit, pp. 98–99). Prentice-Hall.

Hidayah, R., Yunita, E., & Utami, Y. W. (2013). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Di TK Senaputra Kota Malang. *Jurnal Keperawatan*, *4*(2), 131–135. http://ejournal.umm.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/2363

Jogiyanto, H. M., & Abdillah, W. (2009). *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk Penelitian Empiris*. BPFE.

Kurnianto, B., & Rahmawati, R. D. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi. *Sendika*, *2*, 1–11.

Manasia, L., Parvan, A., & Ianos, G. (2018). Memories From the Future. Is Digital Intelligence What Matters in the Forthcoming Society? *EDULEARN18 Proceedings*, *1*(Section 3), 7899–7906. https://doi.org/10.21125/edulearn.2018.1836

Mashar, R. (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Kencana.

Meylina. (2020). the Degree of Students ' Digital Intelligence Jurnal J – Click. *Jurnal J – Click*, *7*(1), 88–100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. UI Press.

Noor Baiti. (2020). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Di Masa Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, *VI*(2), 113–127.

Nursetyasari, A., Sudjiono, & Dwiastuti, I. (2018). *Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan dan Pola Asuh Orang Tua*. *November*, 143–147.

Pakiding, S. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri Kecamatan Samarinda Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(2), 237–249.

Rosanti, A., Islam, U., & Jawa, A. K. (2021). *Manajemen Pendidikan Orang Tua pada Masa Corona Virus dalam Peningkatan Kecerdasan Emosional dan Karakter Anak Berdasarkan pada Tingkat Pendidikan Orang Tua di SDN 1 Selajambe Kabupaten*. *1*(3), 23–28.

Rostiana, I., Wilodat, W., & Alya, M. N. (2015). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Motivasi Anak Untuk Bersekolah Di Kelurahan Sukagalih Kecamatan Sukajadi Kota Bandung*. *5(2)*.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Tika, P. (2006). *Metodologi Riset Bisnis*. Bumi Aksara.

Wildayati, I., & Atik. (2012). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Formal Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Studi PAI di SMP Negeri 1 Ambarawa Kab. Semarang tahun ajaran 2011/2012*. Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id