

**HUBUNGAN PERSEPSI *FUTURE READINESS* ORANG TUA
DENGAN *IMPLEMENTASI EFFECTIVE MEDIA AND
TECHNOLOGY PARENTING* DI SURABAYA**

Skripsi



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

Nur Isnaini

H76218038

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

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nur Isnaini
NIM : H76218038
Program Studi : Sistem Informasi
Angkatan : 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul **“HUBUNGAN PERSEPSI *FUTURE READINESS* ORANG TUA DENGAN *IMPLEMENTASI EFFECTIVE MEDIA AND TECHNOLOGY PARENTING* DI SURABAYA”**, 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, 08 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



(Nur Isnaini)

NIM.H76218038

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

NAMA : Nur Isnaini

NIM : H76218038

JUDUL : HUBUNGAN PERSEPSI FUTURE READINESS ORANG TUA
DENGAN IMPLEMENTASI EFFECTIVE MEDIA AND
TECHNOLOGY PARENTING DI SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

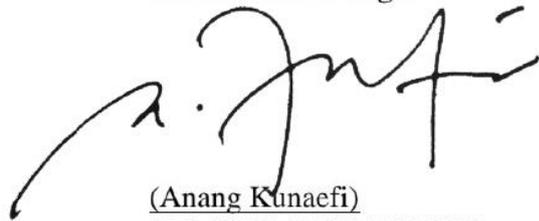
Surabaya, 13 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1



(Indri Sudanawati Rozas)
NIP 198207212014032001

Dosen Pembimbing 2



(Anang Kunaefi)
NIP 197911132014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Nur Isnaini ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi di Surabaya,

18 Juli 2022.

Mengesahkan

Dewan Penguji

Dosen Penguji 1



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

Dosen Penguji 2



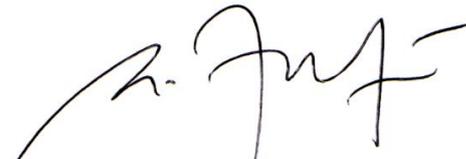
(Moch Yasin, S.Kom., M. Kom, M.B.A)
NIP 199001202014031003

Dosen Penguji 3



(Indri Sudanawati Rozas, M. Kom)
NIP. 198207212014032001

Dosen Penguji 4



(Dr. Eng. Anang Kunaefi, M. Kom)
NIP 197911132014031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya



(Dr. A. Saiful Hamdani, M. Pd)

NIP. 196507312000031002



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 : NUR ISNAINI
NIM : H76218038
Fakultas/Jurusan : SAINS DAN TEKNOLOGI / SISTEM INFORMASI
E-mail address : h76218038@uinsby.ac.id / miftahkhul273@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

HUBUNGAN PERSEPSI *FUTURE READINESS* ORANG TUA DENGAN
IMPLEMENTASI *EFFECTIVE MEDIA AND TECHNOLOGY PARENTING*
DI SURABAYA

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, 8 Agustus 2022

Penulis

(Nur Isnaini)

ABSTRAK

HUBUNGAN PERSEPSI *FUTURE READINESS* ORANG TUA DENGAN *IMPLEMENTASI EFFECTIVE MEDIA AND TECHNOLOGY PARENTING* DI SURABAYA

Oleh:

Nur Isnaini

Berkembangnya media dan teknologi memberikan pengaruh salah satunya yaitu terpaparnya risiko *cyber* pada anak. Penyebab utama terjadinya risiko *cyber* dikarenakan kurangnya pemahaman orang tua terhadap *future readiness* pada anak. Pemahaman orang tua dapat diukur melalui persepsi. Persepsi *future readiness* sebagai pengukur pendapat orang tua terhadap pentingnya keterampilan untuk menghadapi masa depan anak yang dapat mendukung orang tua dalam implementasi *effective media and technology parenting*. Terdapat model pendekatan dalam implementasi tersebut pada anak usia 5-12 tahun yaitu dengan pendekatan ABC's. Maka dari itu, perlunya penelitian ini dengan tujuan mengetahui hubungan antara Persepsi *Future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* untuk membantu anak terhindar dari paparan *cyber risk* dan lebih siap menjadi warga digital yang sehat dan baik. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Uji Rank Spearman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* dengan kategori rendah yang memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,167. Persepsi *future readiness* orang tua pada anaknya di Kota Surabaya adalah mayoritas orang tua menganggap keterampilan sangat penting untuk menghadapi masa depan anak terutama pada keterampilan Komunikasi memperoleh nilai sebesar 4,232, Kreativitas sebesar 4,203, dan Inisiatif sebesar 4,116. Implementasi *effective media and technology parenting* orang tua di Kota Surabaya memperoleh nilai yang paling tinggi sebesar 4,014 yaitu melalui pemberian waktu yang seimbang antara screen time dengan aktivitas fisik dengan teman sebayanya.

Kata Kunci : Persepsi *Future readiness*, Implementasi *Effective Media And Technology Parenting*, Pendekatan ABC's

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF PARENTS' FUTURE READINESS PERCEPTIONS WITH THE IMPLEMENTATION OF EFFECTIVE MEDIA AND PARENTING TECHNOLOGY IN SURABAYA

By:

Nur Isnaini

The development of media and technology has an influence, one of which is exposure to cyber risks in children. The main cause of the emergence of cyber risk is the lack of understanding of parents about future readiness in children. Parents' understanding can be measured through perception. Perception of future readiness as a measure of parental opinion on important skills to face children's future that can support parents in implementing effective parenting media and technology. There is a model approach in the implementation of children aged 5-12 years, namely the ABC's approach. Therefore, the need for this research with the aim of knowing the relationship between Perceptions of Future Readiness with the implementation of effective media and technology parenting to help children avoid exposure to cyber risks and be better prepared to become healthy and good digital citizens. The method used in this study is the Spearman Rank Test. The results of this study indicate that there is a significant relationship between the perception of future readiness with the application of effective media and technology parenting in the low category which obtains a correlation coefficient value of 0.167. The perception of the future readiness of parents for their children in the city of Surabaya is that parents consider skills very important to face their children's future, especially in communication skills, getting a score of 4,232, Creativity of 4,203, and Initiative of 4,116. The implementation of effective media and technology in parenting in the city of Surabaya obtained the highest score of 4,014 by providing a balanced time between screen time and physical activity with peers.

Keyword : *Perception of Future readiness, Implementation of Effective Media And Technology Parenting, ABC's Approach*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Persepsi <i>Future readiness</i>	11
2.2.2 Pengasuhan Digital	13
2.2.3 <i>DQ Framework</i>	14
2.2.4 Implementasi Effective Media and Technology Parenting Anak.....	16
2.2.5 Pendekatan ABC's dalam Implementasi Effective Media and Technology Parenting Anak	17
2.2.6 Populasi dan Sampel.....	21
2.2.7 Kuesioner (Angket).....	22
2.2.8 Metode Pengukuran	23
2.2.9 Uji Validitas.....	23
2.2.10 Uji Reliabilitas	24
2.2.11 <i>Statistical.Package.For.The.Social.Sciences (SPSS)</i>	24

2.2.12 Uji Korelasi Spearman Rank	25
2.3 Integrasi Keilmuan	26
BAB3 METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Alur Penelitian.....	31
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	32
3.2.2 Studi Literatur	32
3.2.3 Penentuan Model Penelitian	33
3.2.4 Perumusan Hipotesis.....	34
3.2.5 Pengambilan dan Pengumpulan Data	34
3.2.6 Pengolahan dan Analisis Data	42
3.2.7 Hasil dan Kesimpulan Penelitian.....	42
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Deskripsi Sebaran Kuesioner	43
4.2 Demografi Responden.....	43
4.2.1 Tingkat Pendidikan Responden	43
4.2.2 Usia Responden	44
4.2.3 Usia Anak	44
4.2.4 Tingkat Pendidikan Anak	45
4.2.5 Asal Kecamatan Responden	45
4.3 Hasil Uji Instrumen	47
4.3.1 Uji Validitas	47
4.3.2 Uji Reliabilitas	49
4.4 Analisis Data	50
4.4.1 Persepsi <i>Future readiness</i>	51
4.4.2 <i>Age Appropriate Access</i> (Akses Sesuai Umur).....	56
4.4.3 <i>Balance</i> (Aktivitas Seimbang).....	57
4.4.4 <i>Content Restricted</i> (Konten Dibatasi).....	58
4.5 Pengujian Hipotesis	59
4.6 Pembahasan	60
4.6.1 Persepsi <i>Future readiness</i>	61
4.6.2 Implementasi <i>Effective Media And Technology Parenting</i>	63
4.5.3 Hubungan antara Persepsi <i>Future readiness</i> dengan Implementasi <i>Effective Media And Technology Parenting</i>	65

BAB 5 PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.1 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Future readiness</i> Index.....	12
Gambar 2. 2 24 Digital Competencies	14
Gambar 2. 3 A, B, Cs of youth media and technology access parental infographic	21
Gambar 2. 4 Issac & Michael.....	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 3. 2 Model Penelitian	33
Gambar 4. 1 Hasil Rata-Rata Future Readliness.....	61
Gambar 4. 2 Hasil Rata-Rata Impelementasi Effective Media and Technology Parenting	64
Gambar 4. 3 Hasil Hipotesis	66

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 2 Tingkat Reliabel	24
Tabel 2. 3 Pedoman pada Interpretasi Koefisien Korelasi	25
Tabel 3. 1 Instrumen Angket Persepsi <i>Future readiness</i>	35
Tabel 3. 2 Instrumen Angket Variabel Implementasi Media and Technology Parenting	38
Tabel 3. 3 Skala Likert	41
Tabel 4. 1 Demografi Tingkat Pendidikan Responden	43
Tabel 4. 2 Demografi Usia Responden	44
Tabel 4. 3 Demografi Usia Anak dari Responden	44
Tabel 4. 4 Demografi Tingkat Pendidikan Anak dari Responden	45
Tabel 4. 5 Demografi Asal Kecamatan Responden	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas	48
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 4. 8 Nilai Interval Kelas	50
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Persepsi <i>Future readiness</i>	51
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Age Appropriate Access	57
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Balance	58
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Content Restricted	59
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Hipotesis	60

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wabah pandemi *Coronavirus Disease 2019* yang disebut sebagai COVID-19 sedang melanda ke seluruh dunia khususnya di Negara Indonesia yang terjadi pada akhir tahun 2019 tepat pada tanggal 2 maret 2020, dan hal ini disampaikan langsung oleh Presiden Joko Widodo (Nuraini, 2020). Menurut WHO (2019) adanya wabah tersebut mendatangkan jenis penyakit baru yang menular disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV 2) yang mengganggu sistem pernapasan, dimulai dari gejala flu ringan sampai infeksi paru-paru seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) (Aditya dkk, 2020) Akibat pandemi tersebut banyak sektor yang terkena dampak salah satunya yaitu pada sektor pendidikan dengan peralihan pembelajaran yang semula secara tatap muka menjadi metode daring (dalam jaringan). Peralihan tersebut terdapat pada Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 15 Tahun 2020 yang menjelaskan tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19) guna untuk pemutus rantai penyebaran. Menurut (Noor Baiti, 2020) pada edaran tersebut menyatakan bahwa adanya pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dilakukan siswa dengan dirumah saja. Adanya pembelajaran daring menuntut siswa diharuskan dapat bertransformasi ke teknologi digital.

Transformasi teknologi masuk ke dalam dunia pendidikan sebagai konsep perubahan yang membawa dunia pendidikan banyak menggunakan sarana media dan technology digital yang menjadikan anak dituntut melek teknologi dengan berkecimpung ke dunia digital terutama pada anak usia 5-12 tahun. Pada anak umur 5-12 tahun atau bagi anak yang berada pada jenjang TK hingga SD. Masa itu pengaksesan teknologi pada anak masih belum stabil dari segi kecakapan teknis, emosi, maupun pengetahuan (Rini & Mardhotillah, 2021) dan juga anak sudah memasuki tahap dimana lingkungan sudah tidak dalam lingkungan keluarga tetapi sudah di lingkungan yang baru yaitu sekolah, yang akan dituntut merasakan bagaimana rasanya berhasil melalui tuntutan lingkungan sekolahnya, dan pastinya

anak sudah mulai terlibat pada interaksi sosial dengan teman sebayanya yang nantinya akan membawa pengaruh baik ataupun buruk yang tergantung pada lingkungan sekitar (Erikson, 2020). Adanya transformasi tersebut menjadikan anak semakin lama semakin terbiasa bahkan sampai berlebihan khususnya dalam penggunaan teknologi dan media yang saat ini berkembang.

Teknologi informasi yang menjadi satu kesatuan dari media dan teknologi. Teknologi memiliki arti yang cukup luas salah satunya sebagai proses, organisasi, maupun produk dimana keberadaan teknologi untuk menciptakan alat atau produk yang berguna untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari dan menjadi solusi dari permasalahan kehidupan sehari-hari. Sedangkan media dapat dikatakan sebagai perantara atau pengantar dengan menyalurkan dan menyampaikan pesan dari pengirim sampai pada penerima yang dituju (Agus, 2018). Semakin teknologi dan media yang sudah melekat pada anak maka akan semakin dekat pengaruh risiko yang dialami. Terdapat persentase paling tinggi penggunaan teknologi informasi pada usia dini yaitu pada penggunaan *gadget* (BPS, 2020) dan terdapat perkiraan bahwa terjadi peningkatan yang pesat pada tahun 2020 yaitu lebih dari 90% dengan jumlah 390 juta 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 berisiko, dan berita palsu. Menjadikan anak tidak siap menghadapi risiko-risiko di dunia digital.

Adanya ketidaksiapan dalam menghadapi risiko pada anak terutama pada risiko *cyber* dikarenakan kurangnya pemahaman orang tua terhadap *future readiness* pada anak. Pada *future readiness* terdapat keterampilan yang berperan penting untuk menghadapi masa depan anak. Dibutuhkan keterampilan untuk anak dapat beradaptasi dan bertahan di lingkungan barunya. Terdapat penelitian dari (Lisa, 2021) pada penelitian tersebut menyatakan bahwa penilaian dari mahasiswa pasca sekolah menengah terhadap keterampilan masa depan berperan penting untuk mendukung program kerja di masa depan. Pentingnya keterampilan untuk karir di masa depan. Maka dari itu penelitian tersebut dijadikan acuan dalam penelitian ini. Tetapi perbedaan dalam penelitian ini dalam persepsi orang tua terhadap anak. Jadi, orang tua diukur pemahamannya terhadap seberapa penting keterampilan untuk

masa depan anak. Dikarenakan Pemahaman orang tua dapat diukur melalui persepsi dan juga kalangan anak-anak memang membutuhkan keterampilan sebagai komponen yang paling penting dibutuhkan di kehidupan zaman serba digital ini (Rifa dkk, 2021).

Keterampilan digital yang mempengaruhi kesiapan seseorang menjadi warga negara yang cerdas dalam penggunaan digital untuk mendukung dalam penggunaan teknologi dengan bijak dan meminimalkan risiko di dunia digital seperti kecanduan game serta ancaman dunia maya (Dewa Ketut, 2008). Orang tua harus mempersiapkan keterampilan masa depan agar anak mampu menghadapi tantangan global di masa depan yang serba digital ini (lisa romkey,2021). Sehingga perlu adanya persepsi dari orangtua yang akan dinilai sangat penting karena mampu menentukan masa depan anak (Sufiah Amalia,2019) dan juga orientasi masa depan mendapat kontribusi dari persepsi (fifi dkk, 2019). Menurut (EThese UIN Malang, 2020) kesiapan adalah keadaan dimana individu sudah matang dalam menerima dan memberikan respon terhadap situasi tertentu. Menurut (DQ institute,2020) apabila seseorang dikatakan siap di masa depan seseorang dengan membangun 12 keterampilan yaitu berpikir kritis, berpikir analitis, keterampilan organisasi, keterampilan teknologi, pemecah masalah, kreativitas, inisiatif, komunikasi, kemampuan adaptasi, ketahanan, keterampilan sosial dan emosional, dan kepemimpinan. Adanya keterampilan untuk mendukung orang tua dalam implementasi parenting terutama pada media dan teknologi.

Implementasi *effective media and technology parenting* pada anak sudah menjadi kewajiban seorang orang tua apalagi pada zaman teknologi dan media yang sangat pesat. Pesatnya teknologi dan media menjadikan Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara yang mempunyai keterampilan dalam manajemen layar waktu yang buruk dalam penggunaan digital (DQ institute,2020). Permasalahan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi orangtua yang mengharuskan orang tua berintegrasi ke dalam penggunaan teknologi dengan memberikan bimbingan yang terbaik terhadap kepemilikan, penggunaan, dan keterlibatan dengan media untuk memfasilitasi komunikasi antara anak dengan bapak atau ibu guru saat pembelajaran daring. Media dan *technology parenting* perlu untuk diimplementasikan dengan arahan yang tepat oleh orang tua. Apabila

anak tidak mendapat bimbingan dari orang tua maka anak akan terjerumus pada penggunaan digital yang buruk dengan menjadikan terpaparnya risiko *cyber* yang menjadikan anak tidak siap menghadapi resiko-resiko di dunia digital. Apalagi pembelajaran di masa pandemi ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) tentu segalanya menggunakan sarana digital. Maka dari itu, diperlukan model pendekatan supaya orang tua melakukan media dan *technology parenting* yang efektif.

Model pendekatan ABC's sebagai panduan untuk mendukung pengasuhan media dan *technology* yang efektif (Joy Gabrielli dan Susanne, 2020) . Model Pendekatan ABC's terdapat tiga item di dalamnya yaitu A *Age Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur) yang merupakan keterlibatan peran orang tua dalam mengakses media sesuai dengan batasan umur anak dengan contoh anak diberikan mengakses *youtube kids*, game anak-anak supaya terhindar dari perilaku bermasalah seperti *cyberbullying* atau *sexting*(konten tidak sesuai umur). Orang tua dapat mempertimbangkan untuk menunggu sampai anak berada pada usia di mana mereka dapat membuat keputusan berorientasi masa depan dan mengenali serta menghindari konten yang tidak sesuai dengan usianya. 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 dalam membatasi konten yang layak untuk dilihat oleh anak-anak dan orangtua tetap memantau di sekitar anak pada saat anak melihat konten tersebut. Metode tersebut perlu diimplementasikan ke anak untuk membangun keterampilan dimasa depan anak kelak nanti supaya menjadi bekal di era digital ini dan lebih siap menjadi warga digital yang sehat dan baik. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Persepsi *Future readiness* Orang Tua Dengan Implementasi *Effective Media And Technology Parenting* Di Surabaya”**, Sehingga penelitian ini dapat dijadikan acuan dari adanya hubungan antar variabel untuk dapat mengetahui persepsi *future readiness* orang tua yang dapat membantu orangtua dalam implementasi *effective media and technology parenting* dengan menerapkan metode pengasuhan digital dengan pendekatan ABC's pada anak usia 5-12 tahun untuk anak terhindar dari risiko *cyber* dan lebih

siap menjadi warga negara digital yang cerdas dalam penggunaan teknologi di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini menggunakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi *future readiness* orang tua pada anaknya di Kota Surabaya?
2. Bagaimana Implementasi *effective media and technology parenting* orang tua terhadap anak di Kota Surabaya?
3. Apakah terdapat hubungan persepsi *future readiness* orang tua dengan implementasi *effective media and technology parenting*?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, agar pokok permasalahan tidak melebar, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan adalah hasil dari responden yang memiliki anak usia 5 sampai 12 tahun atau pada jenjang TK sampai SD. Dan berasal dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3.
2. Setiap responden dibuktikan dengan menggunakan Foto Kartu Keluarga (KK)/Foto Raport/Foto Ijazah TK/Foto Anak berseragam sekolah disertai *timestamp* (Stempel Waktu).
3. Lokasi wilayah yang digunakan adalah 31 Kecamatan yang ada di wilayah Kota Surabaya.
4. Metode yang digunakan pada penelitian dengan bantuan tools SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

1.4 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini Berdasarkan latar belakang yang ada, terdapat tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui persepsi *future readiness* orang tua pada anaknya di Kota Surabaya
2. Mengetahui implementasi *effective media and technology parenting* orang tua terhadap anak di Kota Surabaya

3. Mengetahui adanya hubungan tidaknya persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Akademik

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai implementasi *effective media and technology parenting* pada pembelajaran daring di masa pandemi dengan pendekatan ABC's

- 1) Untuk menambah bahan kajian ilmu mengenai persepsi orangtua terhadap *future readiness* anak di Surabaya.
- 2) Untuk menambah referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang terkait pencarian faktor-faktor yang berhubungan dengan media parenting..

2. Praktis

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan gambaran untuk orang tua melakukan implementasi *effective media and technology parenting* dengan terhadap penggunaan media layar anak yang berlebihan.
- 2) Meningkatkan kreativitas orang tua dalam membimbing anak dengan menggunakan pendekatan ABC's di masa pandemi.
- 3) Memberikan pedoman untuk membangun kesiapan masa depan anak dengan 12 keterampilan pada DQ *framework* 2020.

1.6 Sistematika Penulisan

Terdapat sistematika penelitian yang disusun dalam penyusunan laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berawal dengan membahas latar belakang dari penelitian ini, yang dijelaskan secara detail terkait pentingnya mulai dari tingkat pendidikan orang tua, persepsi *future readiness*, dan implementasi *effective media and technology parenting*. Tidak hanya itu, dari adanya latar belakang yang ada terdapat juga perumusan masalah yang akan diangkat, Batasan masalah yang menjadi Batasan dalam penelitian ini. Tujuan dan juga manfaat penelitian ini baik secara praktis maupun teoritis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan diangkatnya topik pada penelitian ini. Terdapat juga landasan teori yang berisi tingkat pendidikan orang tua dan persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*, dan lainnya. Integrasi keilmuan dari pakar ilmu agama seperti Ustadz atau Kyai yang sesuai dengan topik pada penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisikan mengenai metode dan alur penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Mulai dari studi literatur, penentuan model penelitian, perumusan hipotesis, pengumpulan dan pengolahan data, sampai kesimpulan yang dihasilkan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan mengenai penguraian data yang diperoleh. Berdasarkan data tersebut dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan tingkat pendidikan orang tua dan persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*. Kemudian diperoleh hasil dan pembahasan dari penelitian menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian dan diharapkan dapat membantu mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan acuan untuk menunjang penelitian ini dengan mengetahui alur penelitian orang lain secara empiris. Dijelaskan pada Tabel 2.1 terkait penelitian terdahulu pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Joy Gabrielli & Sussanne Tansky, 2020)	<i>The A,B,Cs of Youth Technology Access: Promoting Effective Media Parenting</i>	Tujuan penelitian ini adalah sebagai pembuktian bahwa terdapat pedoman bagi orangtua untuk pentingnya menerapkan model A,B,C's sebagai pendukung media parenting yang efektif dalam penggunaan media yang sehat bagi anak.
2.	(Kartika Dewi Sisbintari & Farida Agus Setiawan, 2021)	Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid19	Pada penelitian ini terdapat upaya-upaya yang harus dilakukan oleh orang tua dalam hal membimbing anak sampai memajemen waktu yang baik dalam penggunaan digital supaya anak tidak mengalami kecanduan dalam penggunaan media dan teknologi
3.	(Joshua	<i>Addressing the</i>	Pada penelitian ini sebagai

	A.Jackman & dkk, 2021)	<i>digital skills gap for future education</i>	pembuktian bahwa keterampilan digital yang dimiliki anak penting sekali untuk menghadapi zaman di era digital ini. Untuk mendukung keterampilan tersebut menggunakan kerangka kerja dari <i>DQ Framework</i>
4.	(Sufiah Amalia, 2019)	Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di TK Surabaya	Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orangtua terhadap penggunaan <i>gadget</i> anak dengan analisis deskriptif yang menghasilkan bahwa adanya persepsi sebagai nilai kepeahaman dalam hal penggunaan <i>gadget</i> yang dinilai sangat penting untuk masa depan anak.
5.	(Efrilia Nur Rahmawati & Eko Purwanti, 2021)	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Pada penelitian ini, antara pola asuh orang tua dengan keterampilan anak yang salah satunya yaitu cara berpikir kritis anak terdapat hubungan yang signifikan. Semakin tingginya parenting orang tua maka akan semakin akan menjadikan anak memiliki kemampuan yang sangat tinggi terutama pada kemampuan berpikir kritis
6.	(Lisa Romkey, 2021)	<i>Post Secondary Work Integrated</i>	Tujuan penelitian ini adalah sebagai pembuktian bahwa

		<i>Learning Through STEM Outreach</i>	pentingnya mengembangkan 12 keterampilan yang diambil dari <i>DQ framework</i> yang digunakan untuk kesiapan di masa depan yang lebih baik.
--	--	---------------------------------------	---

Penelitian yang dilakukan (Gabrielli & Tansky, 2020) menggunakan model A,B,Cs yang akan digunakan dalam penelitian saat ini sebagai acuan untuk pendukung media dan *technology parenting* yang efektif. Tetapi penelitian ini terdapat variabel yang diduga dapat berhubungan dengan implementasi media dan *technology parenting* parenting yang dilakukan orangtua yang memiliki anak yang berusia 5-12 tahun.

Pada penelitian yang dilakukan (Kartika&Farida,2021) terdapat upaya-upaya yang harus dilakukan oleh orang tua dalam membimbing penggunaan media dan teknologi anak dimana pada penelitian tersebut diambil sebagai acuan pada penelitian saat ini. Terdapat perbedaan pada penelitian tersebut dan penelitian saat ini yaitu terletak pada model penelitian dan objek penelitiannya. Penelitian terdahulu menggunakan model penelitian kualitatif deskriptif dan objek penelitiannya orang tua yang mempunyai anak yang berusia 4-6 tahun sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan model penelitian kuantitatif dengan objek orang tua yang mempunyai anak yang berusia 5-12 tahun.

Penelitian yang dilakukan (Joshua dkk,2021) membuktikan bahwa penting sekali anak untuk memiliki keterampilan digital. Butuh bimbingan atau arahan dari orang tua untuk membangun keterampilan tersebut. pada penelitian tersebut juga menggunakan *DQ Framework* sebagai pendukung keterampilan digital dan dijadikan sebagai acuan pada penelitian saat ini namun terdapat perbedaan pada penelitian saat ini yang berfokus pada *future readiness*.

Berkaitan dengan implementasi media parenting, sebelumnya terdapat dua penelitian terdahulu yang membahas tentang parenting dalam penggunaan media, *technology* dan keterampilan yang dimiliki anak. Penelitian yang pertama membahas tentang persepsi orangtua yang berpengaruh pada penggunaan *gadget* anak (Sufiah Amalia, 2019). Penelitian yang kedua masih tentang parenting namun

pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis anak yang menjadi salah satu sebagai keterampilan masa depan yang harus dimiliki setiap individu yang terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Lisa Romkey, 2021). Adapun perbedaan pada penelitian saat ini yaitu mengetahui hubungan tingkat pendidikan orang tua dan persepsi *future readiness* dengan implementasi media *parenting*.

2.2 Landasan Teori

Pada landasan teori ini, terdapat teori-teori untuk dijadikan sebagai panduan dalam berjalannya penelitian ini yang membantu memberikan gambaran penelitian dengan mengadopsi dari skripsi, artikel, karya ilmiah, jurnal maupun buku lainnya.

2.2.1 Persepsi *Future readiness*

Perkembangan khususnya pada teknologi dan media yang sangat pesat menjadikan perubahan besar dalam kehidupan keseharian, masyarakat, dan lingkungan dimana pada perkembangan tersebut harus dibarengi dengan bekal pengetahuan sebagai dasar pemenuhan kebutuhan hidup dan keterampilan sebagai upaya pembiasaan diri dalam kehidupan sehari-hari. Tidak cukup dengan pengetahuan saja kan tetapi juga harus diimbangi dengan adanya keterampilan yang melekat pada diri masing-masing individu. Keterampilan sebagai komponen yang paling penting dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Rifa dkk, 2021). Keterampilan tidak hanya dimiliki oleh guru saja melainkan anak-anak juga butuh keterampilan yang harus dipahami oleh orang tua untuk masa depannya kelak terutama keterampilan pada penggunaan media dan teknologi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman sekarang ini dan mampu berdaya saing yang tinggi. Maka dari itu, perlunya persepsi *future readiness* orang tua untuk mengukur pemahaman orang tua terhadap pentingnya keterampilan untuk menghadapi masa depan anak. Adanya keterampilan bukan sebagai keharusan tetapi sudah menjadi tuntutan sebagai Persiapan untuk menghadapi perkembangan teknologi dan media yang sedang pesat ini. Pentingnya mempersiapkan masa depan anak dengan melekatkan keterampilan pada diri anak dan juga tergantung bimbingan dari orang tua yang terus menerus dilatih supaya terus berkembang dengan ,menjadi potensial dalam melakukan segala sesuatu. Menurut (*DQ Institute*, 2020) Terdapat 12 keterampilan pada persepsi *future readiness* sebagaimana pada Gambar 2.1

Future-Readiness



Gambar 2. 1 *Future readiness* Index

Pada Gambar 2.1 terdapat 12 keterampilan yang diidentifikasi sebagai keterampilan kesiapan yang penting bagi individu untuk mencapai kesejahteraan hidup dengan siap menjadi warga negara digital yang cerdas dalam penggunaan teknologi di masa depan. Adapun 12 keterampilan kesiapan masa depan sebagai berikut:

- a. Berpikir Analitis: kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan ketelitian secara rinci dengan cara yang logis.
- b. Berpikir Kritis : Kemampuan mengidentifikasi penyebab permasalahan dengan memahami informasi secara mendalam yang dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat dalam memberi solusi yang tepat.
- c. Keterampilan Organisasi : Kemampuan dapat mengoptimalkan penggunaan waktu, komunikasi, dan usaha untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam penyelesaian tugas.
- d. Keterampilan Teknologi : Kemampuan dalam penggunaan teknologi yang baik dari segi pengontrolan maupun pemilihan konten yang layak.

- e. Pemecahan Masalah: Kemampuan yang dapat menemukan solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- f. Kreativitas: Kemampuan keingintahuan yang tinggi dengan mengembangkan ide-ide yang unik untuk menciptakan hal yang baru.
- g. Inisiatif: Kemampuan melakukan sesuatu tanpa harus diberitahu terlebih dahulu. Kemampuan ini menjadikan pola pikir sebagai wirausaha.
- h. Komunikasi: Kemampuan berbicara sesuatu dengan percaya diri di depan publik, dan kemampuan dapat berinteraksi satu sama lain maupun segan untuk mengutarakan gagasan ke orang lain.
- i. Keterampilan Beradaptasi: Kemampuan mudah menyesuaikan terhadap lingkungan yang baru dengan memberi dan menerima feedback dari orang lain.
- j. Ketahanan: kemampuan teguh pada pendirian, tidak berpengaruh pada lingkungan luar, dan bisa mendamaikan diri sendiri dari dilema dan ketegangan.
- k. Keterampilan Sosial dan Emosional : Kemampuan dapat menerima, beradaptasi pada diri dan lingkungan sesuai apa yang diharapkan, dapat bertanggung jawab, dan peduli terhadap orang lain.
- l. Kepemimpinan: Kemampuan seorang pemimpin dalam pengambilan keputusan, negosiasi, dan mengambil tanggung jawab yang tinggi.

2.2.2 Penguasaan Digital

Adanya transformasi digital membuat orangtua berlomba menetapkan cara untuk penguasaan digital yang baik dalam membantu penggunaan teknologi secara bijak. Menurut (*DQ Institute, 2020*) terdapat standar yang menetapkan untuk menjadikan anak sebagai warga digital yang baik yang dapat meminimalkan risiko dan memaksimalkan potensi di dunia digital sebagai berikut:

- a. PMI : *Family Media Boundary* (Batas Media Keluarga) : Orangtua memberikan pembatasan berupa pemberian aturan dalam bimbingan penggunaan teknologi yang tepat kepada anak.
- b. PM2 : *Parental Engagement* (Keterlibatan Orang tua) : Keterlibatan orang tua dalam meminimalkan efek negatif dan memaksimalkan efek positif dari penggunaan media dengan memelihara nilai-nilai keluarga pada anak melalui

teknologi, mendukung pertumbuhan sosial dan emosional anak-anak, dan menguatkan pilihan yang tepat secara online dalam penggunaan media.

- c. PM3 : *Family Network* (Jaringan Keluarga) : Orang tua mencari panduan dari konektivitas, dukungan jaringan, dan mencari referensi yang luas tentang *trend* teknologi dan dampaknya terhadap anak-anak sehingga menjadikan anak masuk ke dalam lingkungan digital yang sehat.

2.2.3 DQ Framework

Perkembangan di era digital ini muncul kecerdasan baru yaitu DQ (Digital Intelligence). Pada Digital Intelligence terdapat Lembaga internasional yang berkontribusi untuk menetapkan standar global untuk kecerdasan digital yang memastikan keamanan, pemberdayaan, dan kesejahteraan individu, organisasi, dan negara di era digital. Digital Intelligence sendiri diartikan sebagai datu kesatuan dari kompetensi metakognitif, kognitif, sosio emosional, dan teknis guna sebagai bekal menghadapi tantangan di kehidupan serba digital ini. Terdapat standar global dan kerangka kerja umum untuk literasi digital, keterampilan digital, dan kesiapan digital (IEEE 3527.1TM) yang telah disetujui oleh Dewan Standar IEEE pada 24 September 2020 (*DQ Institute*, 2020) sebagaimana pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2 24 Digital Competencies

Pada Gambar 2.2 terdapat 3 Standar Global dalam DQ *framework* dimana terdapat 25 kerangka kerja yang membahas tentang literasi dan keterampilan digital

di seluruh dunia yang dapat dijadikan sebagai bekal, referensi, tolak ukur yang perlu diadopsi ke semua masyarakat baik di seluruh negara maupun di sektor seluruh dunia. Kerangka kerja tersebut terdapat 24 kompetensi digital yang berfokus pada 8 area kritis kehidupan digital yaitu *identity* (identitas), *use* (penggunaan), *safety* (keselamatan), *security* (keamanan), *emotional intelligence* (kecerdasan emosional), *literacy* (literasi), *communication* (komunikasi), dan *rights* (hak). Terdapat 3 bidang yang mencakup delapan area tersebut diantaranya sebagai berikut :

- a. *Citizenship* (Kewarganegaraan) : Kategori ini masuk ke dalam keterampilan dasar mengenai keamanan, etis, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.
- b. *Creativity* (Kreativitas) : Keterampilan yang mampu memecahkan masalah dari adanya teknologi, pengetahuan, dan konten baru.
- c. *Competitiveness* (Daya Saing) : Keterampilan inovasi yang mampu menjadikan terutama pada masyarakat dan ekonomi yang lebih baik lagi.

Selain fokus pada 8 area kritis tersebut, DQ 24 kompetensi digital juga kerangka kerja yang dapat membangun keterampilan masa depan secara bertahap. Bertahap dalam arti untuk selangkah demi selangkah yang dilakukan individu untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik lagi terutama dalam rangka mencapai kesejahteraan hidup serta pengembangan karir di dunia digital ini dengan 12 keterampilan yaitu *analytical thinking* (berpikir analitis), *critical thinking* (berpikir kritis), *organizational skills* (keterampilan organisasi), *technological skills* (keterampilan teknologi), *problem solving* (pemecah masalah), *creativity* (kreativitas), *initiative* (inisiatif), *communication* (komunikasi), *adaptability* (kemampuan beradaptasi), *resilience* (ketahanan), *social and emotional skill* (keterampilan *social* dan emosional), dan *leadership* (kepemimpinan).

Tujuan akhir dari DQ sendiri untuk mengarahkan implementasi digital guna mencapai kesejahteraan individu dan masyarakat di semua aspek kehidupan. Terdapat 11 indikator dari OECD sebagai panduan untuk menentukan area yang tepat dilakukan untuk membekali individu dengan kecerdasan digital yaitu *income* (penghasilan), *health* (kesehatan), *education* (Pendidikan), *housing* (perumahan), *environment* (lingkungan), *jobs* (pekerjaan), *life satisfaction* (kepuasan hidup),

civic engagement (keterlibatan masyarakat), environment (lingkungan), safety (keamanan), community (masyarakat).

2.2.4 Implementasi Effective Media and Technology Parenting Anak

Media dan Teknologi mempunyai makna yang berbeda tetapi saling berhubungan erat dengan teknologi informasi. Teknologi memiliki arti yang cukup luas salah satu nya sebagai proses, organisasi, maupun produk dimana keberadaan teknologi untuk menciptakan alat atau produk yang berguna untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari - hari dan menjadi solusi dari permasalahan kehidupan sehari-hari. Sedangkan media dapat dikatakan sebagai perantara atau pengantar dengan menyalurkan dan menyampaikan pesan dari pengirim sampai pada penerima yang dituju (Agus, 2018). Maka dapat disimpulkan bahwa adanya media tercipta dari adanya perkembangan teknologi sedangkan teknologi bagian proses adanya media itu ada.

Teknologi sendiri diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dan dapat digunakan manusia dalam situasi dan kondisi apapun dan dimanapun. Penggunaan teknologi sendiri bukan lagi dianggap oleh masyarakat sebagai alat yang istimewa di kehidupan manusia kan tetap teknologi sekarang sudah menjadi kebutuhan di kalangan manapun serta perluasan teknologi semakin berkembang pesat sejak tahun 1990 dimana beberapa tahun terakhir mengalami penurunan biaya dengan adanya serba serbi teknologi ini. Salah satu teknologi yang digunakan dari kalangan keluarga yaitu *gadget* dan televisi. Perkembangan tersebut diikuti dengan penggunaan teknologi dengan bijak dan tepat yang dapat memberikan manfaat dan membantu membangun media hiburan dan pembelajaran dan sebaliknya apabila teknologi tidak digunakan secara tepat dan bijak akan mengganggu perkembangan anak di masa depan (Avana,2016)

Begitupula dengan media terdapat dampak negatif maupun positif terhadap penggunaannya terutama pada kalangan keluarga termasuk pada anak-anak yang sekarang ini ikut tumbuh dan berkembang sesuai arus perkembangan teknologi saat ini. Menurut (RIdeot dkk,2010) menyatakan bahwa kalangan nak-anak telah menghabiskan lebih dari tujuh jam untuk menghabiskan waktunya dibarengi dengan dengan media. Waktu yang paling banyak dihabiskan untuk aktivitas

apapun termasuk tidur dan terdapat persentase paling tinggi penggunaan teknologi informasi pada usia dini yaitu pada penggunaan *gadget* (BPS,2020). Selain itu, pada penggunaan *gadget* juga sangat melekat pada penggunaan media yang ada di dalamnya dengan contoh media *social* seperti youtube, game online, intagram, tiktok, dan lain sebagainya. Semakin tidak dapat dipisahkannya dengan kemajuan teknologi dan media digital tersebut.

Penggunaan teknologi tersebut memunculkan pernyataan dari *Council on Communications and Media of American Academy of Pediatrics (AAP)* yang menyatakan bahwa terdapat kekhawatiran yang penuh dengan adanya penggunaan media dan teknologi yang semakin berdampak bahaya bagi pengguna yang tidak bijak. Adanya penggunaan teknologi dan media tersebut mempengaruhi interaksi orang tua dan anak yang mengharuskan untuk orang tua terlibat dalam pengarahan yang baik untuk anak dan perlunya bimbingan dari orang tua dalam penggunaan media dan teknologi anak dengan parenting yang efektif yang memberikan batasan mana hal yang perlu dilakukan dan mana hal yang harus dihindari supaya anak menjadi warga negara digital yang cerdas dalam penggunaan media dan teknologi. Parenting yang baik akan membantu menumbuhkan empati, kejujuran, kemandirian, pengendalian diri, kebaikan, dan kerja sama. Hal ini juga mendorong keingintahuan intelektual, motivasi, dan keinginan untuk mencapai (Steinberg, 2005). Rekomendasi yang diberikan untuk orang tua oleh *Council on Communications and Media of American Academy of Pediatrics (AAP)* dengan mengarahkan anak untuk membatasi *screen time* selama dua jam sehari diikuti dengan pemantauan situs website dan jejaringan *social* secara berkala dan menetapkan jam malam ke perangkat akses media pada waktu makan dan tidur (Avana,2016)

2.2.5 Pendekatan ABC's dalam Implementasi Effective Media and Technology Parenting Anak

Adanya dampak yang diberikan kepada penggunaan media dan teknologi yang semakin memburuk. Terdapat metode untuk *media and technology* parenting anak yang efektif yaitu dengan pendekatan ABC's sebagaimana gambaran metode nya pada Gambar 2.3 yang terdapat 3 jenis parenting yaitu:

A. Age appropriate akses sesuai umur

Bahwa orang tua sebagai tempat awal untuk akses teknologi dimasa pertumbuhan anak remaja. Teknologi R-Film merupakan teknologi yang harus disesuaikan dengan usia anak. Selain itu juga ada *cyberbullying* dan juga konten diluar batas usia anak seperti tindak kekerasan. Pada hakikatnya anak belum mampu untuk melakukan evakuasi terhadap konten yang dilihat pada media digital. Mereka masih membutuhkan dampingan orang tua sebagai akses untuk mendidik dalam proses penggunaan teknologi di era digital yang semakin berkembang ini. Sehubungan dengan hal tersebut orang tua diberikan panduan tata cara dalam pengoprasian mengenai teknologi yang seharusnya digunakan pada anak dengan disesuaikan usia anak. Semisal orang tua harus tegas dalam menyarankan anak untuk menggunakan teknologi minimal di berumur 14 tahun. Karena pada umur ini sudah termasuk usia yang dapat dibilang bisa untuk mengevaluasi diri dan juga dapat mengerti dampak positif negatif dalam penggunaan media digital. Namun orang tua juga harus tetap mengawasi akses teknologi digital yang dipakai anak. Selain itu juga ada organisasi dibidang terkait sehingga dapat mempromosikan teknologi sesuai dengan umur anak. Dalam praktiknya orang tua harus sering melakukan pemantauan terhadap smartphone anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak melakukan perilaku yang berakibat pada *cyberbullying* atau sexting. Akibat tersebut dapat berdampak pada mental psikis anak yang tidak dilakukan pengawasan oleh orang tua. Selain itu peran orang tua juga mengawasi aktivitas anak di smartphone agar tidak mengakses konten pornografi. Sehingga orang tua harus dapat mempertimbangkan usia anak dalam penggunaan teknologi digital saat ini. Usia anak dapat menjadi penentu serta pengaruh dalam penggunaan teknologi digital. Dampak baik buruk nya dapat dirasakan oleh anak maupun orang tua yang dapat memanfaatkan media sosial secara baik sehingga membentuk keterampilan kognitif anak sesuai usianya.

Demikian dilakukan karena dapat berpengaruh pada tindak pidana seperti *cyberbullying* maupun diskriminasi pada anak lain. Penggunaan media remaja ini tidak dapat dipertimbangkan oleh orang tua. Contohnya apabila terdapat remaja yang memposting gambar vulgar baik diri sendiri maupun gambar orang lain. Hal ini dapat berakibat pada penyebaran pornografi yang terjadi pada anak. Selain itu

juga dapat terjadi intimidasi oleh orang yang tidak bertanggung jawab pada sosial platform media. Berkembangnya teknologi saat ini orang tua harus dapat mengawasi perilaku anak dalam menggunakan media digital. Orang tua berperan penting dalam memberikan informasi pendidikan pada anak terkait sebab akibat dalam bermedia sosial.

B. Balance keseimbangan

Mulai awal adanya perangkat media ini menjadikan remaja ikut serta dalam penggunaan media sosial untuk melakukan interaksi baik dengan teman, keluarga maupun orang lain. Clinician berpendapat bahwa penggunaan media digital saat ini akan berpengaruh pada kesehatan remaja. Karena dalam menggunakan media digital remaja menatap layar sewaktu-waktu. Dampaknya juga sudah dapat dibuktikan pada saat ini banyak remaja yang mengalami kekurangan tidur hingga kematian akibat tidak memperhatikan waktu dalam bermedia digital. Namun penggunaan media teknologi jika dimanfaatkan secara baik dapat meningkatkan kognitif remaja serta melatih keterampilan dalam membuat website.

Resep pendekatan yang bersifat seimbang antara usia anak dengan orang tua terkait media digital yaitu terdapat pada hipotesis goldilocks 10 menyatakan bahwa pada tahun 2019 teknologi menjadi maladaptif pada remaja. Hal ini dikarenakan penelitian tersebut terbukti dalam pengembangan pendekatan yang seimbang. Pada tahun 2019 juga menjadi total dari pantangan pada akses teknologi media digital. Namun orang tua juga harus mendukung pengaksesan teknologi ini. Tetap mengutamakan pengawasan dan perlindungan pada anak. Hal ini dilakukan untuk menghindari terkait dalam menggunakan teknologi yang berlebihan dan ketergantungan anak pada media digital. Sehingga orang tua seharusnya meningkatkan keseimbangan dalam aktivitas penggunaan media teknologi. Contohnya dalam akses video game yang dibatasi, menggunakan smartphone seperlunya untuk keperluan sekolah.

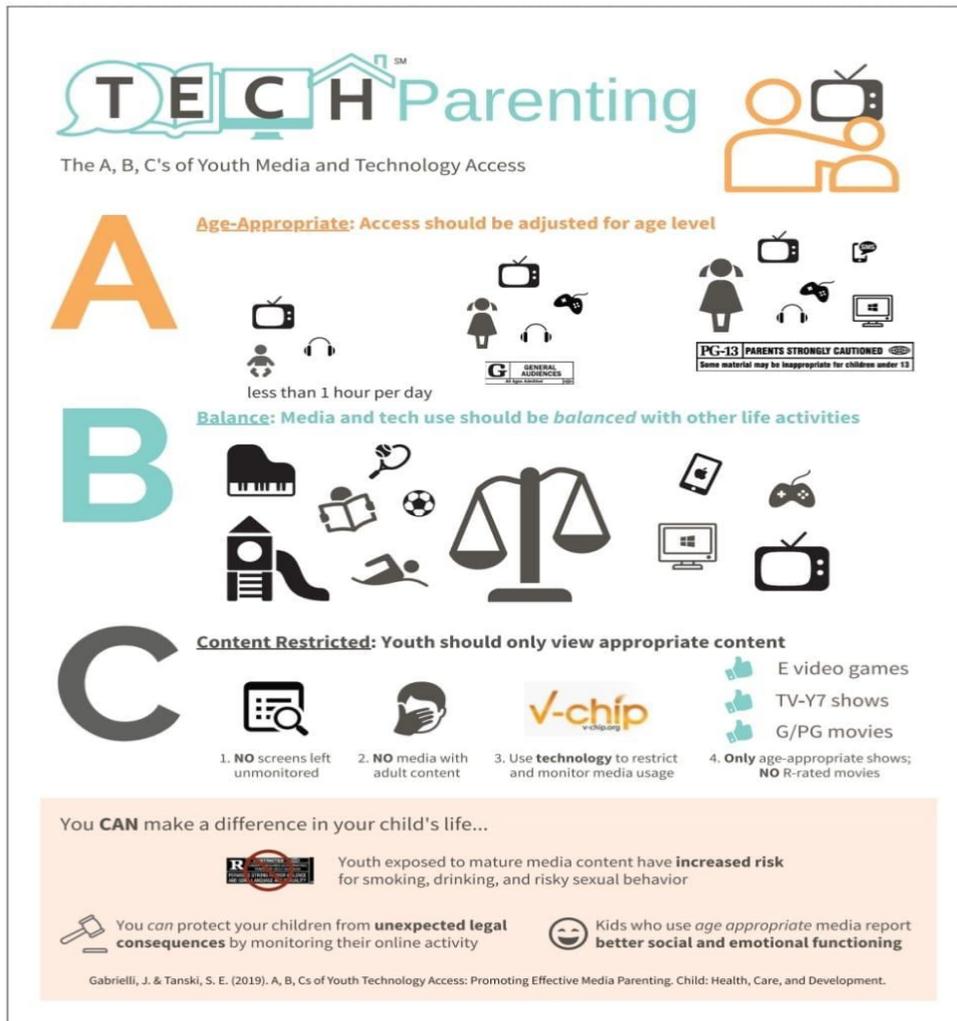
C. Content Restricted

Apabila teknologi mulai digunakan sesuai dengan perizinan yang ada untuk anak sesuai dengan usianya maka perangkat harus dibatasi sesuai usia. Maka perlu

dilakukan evaluasi dalam pembentukan perilaku anak yang dibuktikan pada literatur boneka Bobo pada tahun 1963 yang dilakukan dengan pengamatan pada boneka secara langsung dengan video yang dapat menjadi pengontrol sikap pada boneka itu sendiri. Penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan penelitian kontemporer yang dapat menjadikan dukungan dalam proses pembelajaran yang dapat berimplikasi pada perilaku remaja

Sehingga dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting mengingat konten pada media digital anak-anak dalam melihat postingan sesuatu maka orang tua juga harus mengawasi perilaku anak konten yang berinteraksi harus dapat dipertimbangkan pada aspek pemasaran yaitu iklan adalah kuncinya aspek iklan yang bersifat persuasif ini dapat mempengaruhi opini pada anak. Mereka Pun tidak dapat mengevaluasi persuasi tersebut. Kemudian MPAA peringkat acara pada program televisi tidak dapat melakukan pencakupan dari eksposur yang menjadi masalah, sehingga peran orang tua dibutuhkan. Seperti halnya acara program televisi yang digunakan anak muda terdapat banyak perilaku kekerasan daripada acara yang dilakukan penilaian oleh pemirsa dewasa.

Percobaan yang dilakukan sehingga bermanfaat untuk orang tua ini membantu dalam pevisualisasian pada resiko yang terdapat pada media digital akibat pemakaian yang tidak terbatas. Contohnya yaitu smartphone sebagai perangkat fisik kamar. Orang tua pada umumnya tidak akan membiarkan anaknya berdiam diri dikamar dengan mengunci pintu kamar. Hal tersebut menjadikan dampak negatif karena orang tua tidak dapat mengakses aktivitas anak dalam menggunakan media digital. Pemikiran orang tua apabila anak mengunci kamar dengan membawa smartphone adalah khawatir apabila anak menonton video pornografi, film kekerasan maupun konten yang berdampak negatif pada anak. Orang tua yang paham dengan hal ini tidak akan membiarkan anaknya dalam mengakses konten tersebut.



Gambar 2. 3 A, B, Cs of youth media and technology access parental infographic

2.2.6 Populasi dan Sampel

Menurut (Bahri,2018) Bahwasannya populasi dimaksudkan sebagai wilayah bersifat umum yang memiliki objek sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan dari penelitian yang diuji. Adanya keterbatasan dalam penelitian. maka, digunakan sampel untuk mewakili kondisi suatu populasi. Menurut (Sugiyono,2019) sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi yang ditentukan. Terdapat cara untuk menentukan sampel salah satunya dengan Isaac dan Michael pada Gambar 2.4 yang digunakan untuk memilih jumlah sampel.

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	115	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
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	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	1050	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1100	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1200	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1300	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1400	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1500	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1600	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1700	485	292	235	750000	663	348	271
230	171	139	125	1800	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	1900	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2000	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2200	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	664	349	272

Gambar 2. 4 Tabel Isaac & Michael

Isaac & Michael menurut Sugiyono (2019) mengembangkan rumus yang digunakan untuk memilih jumlah sampel yang didasarkan pada tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Setiap nilai N masing-masing mempunyai hasil yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesalahan yang diambil.

2.2.7 Kuesioner (Angket)

Menurut (Sugiyono, 2015) Berpendapat bahwa angket merupakan kumpulan dari tekik data yang memuat pernyataan dari responden. Oleh karena itu, dalam menyebarkan pada responden dilakukan secara tidak langsung maupun langsung . Contohnya pada kuesioner tidak langsung dapat melalui media online seperti google form, dan google e-mail. Sedangkan kuesioner langsung disebarkan dengan tatap muka langsung dengan responden.

2.2.8 Metode Pengukuran

Penjelasan mengenai metode pengukuran yang menjadi alat ukur dari sebuah keberhasilan dalam penelitian yaitu digunakan untuk memperlancar proses menganalisa data. Sebagai contoh dari metode ini adalah pengukuran menggunakan skala likert. Skala ini digunakan untuk menyampaikan pendapat setuju maupun tidak mengenai kuesioner yang diberikan. Pada kuesioner terdapat instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang mengarah pada hal negatif dan positif dengan lima macam skor untuk menentukan tingkat persetujuan mereka dan hanya boleh memilih salah satu dari pilihan jawaban yang tersedia. Lima macam skor tersebut terdiri dari sangat.setuju, setuju., netral., tidak.setuju, dan sangat.tidak.setuju.

2.2.9 Uji Validitas

Menurut (Arikunto & Suharsimi, 2006) Uji validitas yaitu sebuah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari suatu angket . Kegunaan uji validitas sendiri untuk mengetahui sejauh mana tingkat keandalan dari masing-masing pernyataan dalam instrumen. Terdapat rumus yang digunakan untuk mengetahui kevalidan angket dengan *Pearson Product Moment* (Sugiyono,2016):

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah butir skor instrumen berdistribusi X

rxy = Nilai koefisien korelasi

$\sum Y$ = Jumlah total butir skor instrumen berdistribusi Y

X = Nilai item subjek instrumen

Y = Nilai total seluruh item

Terdapat cara untuk melakukan pengujian ini yaitu :

- Dilakukan pengukuran uji signifikansi dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 yang dapat menggunakan $df=n-2$ dan uji dua sisi pada r tabel
- Kevalidan dari sebuah instrumen jika r hitung > r tabel. Namun sebaliknya jika r hitung < r tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid

2.2.10 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi nilai angket. Adapun rumus uji reliabilitas dengan menggunakan *Coefficient Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum Si}{\sum St} \right\}$$

$$Si = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

r = Reliabilitas.Alpha.Cronbach

Si = Varians''

$\sum x$ = Total.Skor

St = Total.Varians'

$\sum Si$ = varians.skor.dalam.satu.item

k = Jumlah.item.pertanyaan

n = Total.Responden

Dari nilai *Coefficient Alpha Cronbach* yang sudah didapatkan dapat diketahui tingkat reliabilitas sebagaimana pada Tabel 2.2

Tabel 2. 2 Tingkat Reliabel

Nilai Alpha Croanbach	Sangat Reliabel	Reliabel	Cukup Reliabel	Tidak Reliabel	Sangat Tidak Reliabel
Keterangan	0,80-1,00	0,60-0,80	0,40-0,60	0,20-0,40	0,00-0,20

Pada Tabel 2.2 menjelaskan bahwa nilai alpha berkisar 0,00 – 1,00. Apabila hasil nilai alpha cronbach sejumlah 0,00 – 0,20 maka instrumen tersebut sangat tidak reliabel, sedangkan nilai 0,80 – 1,00 maka instrumen terbilang sangat reliabel.

2.2.11 Statistical.Package.For.The.Social.Sciences (SPSS)

Menurut Jonathan dan Ely (2010:26), “Statistika Product and Service Solution disingkat dengan SPSS merupakan salah satu program komputer untuk

pengolahan data statistik”. SPSS (Statistical Product and Service Solution) merupakan sebuah software yang menyediakan pengolahan data, analisis statistik, persiapan dan manajemen data, analisis data, dan pelaporan untuk membantu mengolah data statistik dalam memecahkan masalah riset atau bisnis dalam hal statistik. Pengoperasian software ini sangat mudah hanya dengan memasukkan data yang harus dibentuk baris (cases) dan kolom (variabels) langsung ke dalam SPSS. penggunaan SPSS dalam mengolah data dapat mengakses data dari Microsoft Excel, Notepad, Oracle, MySQL, dan sistem database lainnya.

2.2.12 Uji Korelasi Spearman Rank

Menurut (Sugiyono,2010) Uji korelasi Rank Spearman dilakukan dengan mengetahui keeratan hubungan antar variabel satu dengan variabel yang lain dengan variabel berbentuk ordinal dan tidak harus sama dalam hubungan antar variabel. Menurut Jonathan dan Ely (2010:26) Skala Ordinal yaitu skala dengan kategori yang berurutan secara berjenjang dari tingkat terendah sampai tertinggi, apabila pada skala tersebut terdapat hubungan, maka ditandai dengan kelas lebih besar daripada (“>”). Terdapat rumus yang digunakan dalam uji ini sebagai berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

- rs = koefisien Korelasi Spearman
- di = Perbedaan ranking antara pasangan data
- n = banyaknya pasangan data

Untuk menginterpretasikan tingkat hubungan berdasarkan koefisien korelasi yang diperoleh, digunakan kriteria tingkat hubungan antar variabel sebagaimana pada Tabel 2.3

Tabel 2. 3 Pedoman pada Interpretasi Koefisien Korelasi

Tingkat Hubungan	Hubungan Sangat Kuat	Hubungan Kuat	Hubungan Cukup	Hubungan Sangat Rendah
Interval Koefisien	0,75 – 0,99	0,51 – 0,75	0,26 – 0,50	0,00 – 0,25

Pada Tabel 2.3 terdapat tingkat hubungan sangat kuat sampai sangat kuat. Jika nilai interval sebesar 0,00 – 0,25 maka dikatakan hubungan antar variabel sangat rendah, nilai 0,26 – 0,50 maka dikatakan hubungan cukup, 0,51 – 0,75 maka dikatakan hubungan kuat, sedangkan 0,75 – 0,99 maka dikatakan antar variabel berhubungan sangat kuat.

2.3 Integrasi Keilmuan

Adanya pedoman dalam hidup bagi umat beragama islam yaitu Al-Qur'an. Begitu pula dengan penelitian ini perlu adanya integrasi keilmuan yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadits maka dilakukan wawancara dengan Ustadz Abdul Mujib Ridwan selaku Kepala TPQ Al -Madaniyah.

a. Mendidik Anak

Dalam hasil wawancara yang didapat, Ustadz Abdul Mujib Ridwan mengatakan terdapat ayat Al-Qur'an tentang pola asuh orangtua terhadap anak sebagaimana Allah berfirman pada Al-Qur'an Surat At-Tahrim Ayat 6 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Dijelaskan di aplikasi Tafsir Ibnu Katsir lengkap, terbitan (Androidkit,2016) halaman 3 dari Sufyan As-Sauri telah meriwayatkan dari Mansur, dari seorang lelaki, dari Ali ibnu Abu Talib r.a. sehubungan dengan makna firman-Nya: peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. (At-Tahrim: 6) Makna yang dimaksud ialah didiklah mereka dan ajarilah mereka.

Ali ibnu Abu Talhah telah meriwayatkan dari Ibnu Abbas sehubungan dengan makna firman-Nya: peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. (At-Tahrim: 6) Yakni amalkanlah ketaatan kepada Allah dan hindarilah perbuatan-

perbuatan durhaka kepada Allah, serta perintahkanlah kepada keluargamu untuk berdzikir, niscaya Allah akan menyelamatkanmu dari api neraka.

Mujahid mengatakan sehubungan dengan makna firman-Nya: peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. (At-Tahrim: 6) Yaitu bertakwalah kamu kepada Allah dan perintahkanlah kepada keluargamu untuk bertakwa kepada Allah.

Qatadah mengatakan bahwa engkau perintahkan mereka untuk taat kepada Allah dan engkau cegah mereka dari perbuatan durhaka terhadap-Nya. Dan hendaklah engkau tegakkan terhadap mereka perintah Allah dan engkau anjurkan mereka untuk mengerjakannya serta engkau bantu mereka untuk mengamalkannya. Dan apabila engkau melihat di kalangan mereka terdapat suatu perbuatan maksiat terhadap Allah, maka engkau harus cegah mereka darinya dan engkau larang mereka melakukannya. Hal yang sama telah dikatakan oleh Ad-Dahhak dan Muqatil, bahwa sudah merupakan suatu kewajiban bagi seorang muslim mengajarkan kepada keluarganya-baik dari kalangan kerabatnya ataupun budak-budaknya - hal-hal yang difardhukan oleh Allah dan mengajarkan kepada mereka hal-hal yang dilarang oleh Allah yang harus mereka jauhi.

Penjelasan dari Sufyan As-Sauri, Ali ibnu Abu Talhah, Mujahid, dan Qatadah sesuai tujuan penelitian ini dimana penelitian ini terdapat pendekatan ABC's dalam *implementasi effective media and technology parenting* yang dilakukan orang tua untuk anaknya sebagai metode yang memudahkan kewajiban orang tua dalam membimbing anak yang lebih baik.

Terdapat juga Hadits Ahmad:19995 tentang mendidik anak yang diriwayatkan oleh Imam At-Tirmidzi dari Sahabat Jabir Bin Samurah R.A dari Kitab Musnad Penduduk Basrah yang bersabda:

حَدَّثَنَا عَلِيُّ بْنُ ثَابِتٍ الْجَزْرِيُّ عَنْ نَاصِحِ أَبِي عَبْدِ اللَّهِ عَنِ سِمَاكِ بْنِ حَرْبٍ عَنْ جَابِرِ بْنِ سَمُرَةَ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لَأَنْ يُؤَدِّبَ الرَّجُلُ وَلَدَهُ أَوْ أَحَدَكُمْ وَلَدَهُ خَيْرٌ لَهُ مِنْ أَنْ يَتَصَدَّقَ كُلَّ يَوْمٍ بِبِنْتِ صَاعٍ
قَالَ عَبْدُ اللَّهِ وَهَذَا الْحَدِيثُ لَمْ يُخْرَجْهُ أَبِي فِي مُسْنَدِهِ مِنْ أَجْلِ نَاصِحٍ لِأَنَّهُ ضَعِيفٌ فِي الْحَدِيثِ وَأَمْلَاهُ عَلِيٌّ فِي النَّوَادِرِ

Telah menceritakan kepada kami Ali bin tsabit Al Jazari dari Nasih Abu Abdullah dari Simak bin Harb dari Jabir bin Samurah bahwa Nabi SAW bersabda,

"Seorang lelaki yang mendidik anaknya -atau mengatakan; salah seorang dari kalian (mendidik) anaknya-, adalah lebih baik daripada bersedekah setengah Sha' setiap hari." Abdullah berkata, "Hadits ini tidak dikeluarkan oleh ayahku dalam kitab musnadnya, sebab ada seorang bernama Nashih, dia lemah dalam masalah hadits, sementara ayahku jarang mendiktekannya kepadaku."

Adanya penelitian ini terdapat kaitannya dengan orang tua mendidik anak. Dalam mendidik anak salah satu kewajiban yang mulia, maka dari itu orang tua harus benar-benar memikirkan pola asuh yang tepat untuk mendidik anak supaya si kecil supaya menjadi bekal di masa depan anak dan hadits ini juga dijadikan sebagai pedoman dalam memperkuat topik pada penelitian ini.

b. Pemimpin

Hadits Sahih Riwayat Al-Bukhari nomor 4789

حَدَّثَنَا أَبُو النُّعْمَانِ حَدَّثَنَا حَمَّادُ بْنُ زَيْدٍ عَنْ أَيُّوبَ عَنْ نَافِعٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ. فَإِلِمَامٌ رَاعٍ وَهُوَ مَسْئُولٌ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى أَهْلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ، وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ زَوْجِهَا وَهِيَ مَسْئُولَةٌ، وَالْعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ. أَلَا فَكُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ

مَسْئُولٌ

Telah menceritakan kepada kami Abu Nu'man, telah menceritakan kepada kami Hammad bin Zaid dari Ayyub dari Nafi' dari Abdullah ia berkata, Nabi SAW bersabda, "Setiap kalian adalah pemimpin, dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawabannya. Seorang laki-laki adalah pemimpin atas keluarganya dan ia akan dimintai pertanggungjawabannya. Seorang wanita adalah pemimpin atas rumah suaminya, dan ia pun akan dimintai pertanggungjawabannya. Dan seorang budak juga pemimpin atas atas harta tuannya dan ia juga akan dimintai pertanggungjawabannya. Sungguh setiap kalian adalah pemimpin dan setiap kalian akan dimintai pertanggungjawabannya." (Hadits Bukhari nomor 4789 pada kitab Nikah bab Firman Allah Ta'ala : (Jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka)

Maka dari itu, pentingnya penelitian ini untuk masa depan anak dimana orang tua harus benar-benar tanggung jawab apa atas kewajiban orangtua yaitu

mengasuh anak dengan pola asuh yang tepat untuk membangun keterampilan di masa depan nya kelak . Keterampilan itu lah yang menjadi bekal kedepannya yang suatu saat anak akan menjadi pemimpin juga sehingga sebagai orang tua bisa ditanggung jawabkan di akhirat kelak.

c. Perkembangan Teknologi

Dalam Al-Qur'an terdapat ayat yang menjelaskan tentang persiapan yang perlu dilakukan dari adanya perkembangan teknologi Ayat tersebut terkandung dalam surat Al Anbiya' Ayat 80 sebagai berikut:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ نَبُوسٍ لَّكُمْ لِتُحْصِنَكُم مِّنْ بِأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya :

Dan kami telah mengajarkannya membuat baju besi bagi kalian untuk melindungi kamu dari peperanganmu maka apakah kamu orang-orang yang berterima kasih

Dijelaskan pada Tafsir Jalalain bahwa dan Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi) yaitu baju yang terbuat dari besi, dialah orang pertama yang menciptakannya dan sebelumnya hanyalah berupa lempengan-lempengan besi saja (untuk kalian) yakni untuk segolongan manusia (guna melindungi diri kalian) jika dibaca Lihushinakum, maka Dhamirnya kembali kepada Allah, maksudnya, supaya Kami melindungi kalian. Dan jika ia dibaca Lihushinahum, maka Dhamirnya kembali kepada baju besi, maksudnya, supaya baju besi itu melindungi diri kalian. Jika dibaca Lihushinakum, maka Dhamirnya kembali kepada Nabi Daud, maksudnya, supaya dia melindungi kalian (dalam peperangan kalian) melawan musuh-musuh kalian. (Maka hendaklah kalian) hai penduduk Mekah (bersyukur) atas nikmat karunia-Ku itu, yaitu dengan percaya kepada Rasulullah. Maksudnya bersyukurlah kalian atas hal tersebut kepada-Ku.

Baju yang terbuat dari besi menandakan bahwa adanya teknologi sudah ada di zaman Rasulullah, sampai sekarang teknologi itu ada dan terus berkembang. Maka dari itu adanya penelitian ini untuk dijadikan bekal di zaman teknologi yang terus berkembang ini

d. Keterampilan

Dalam hasil wawancara yang didapat, Ustadzah Siti Mutmainnah selaku Guru TPQ Al -Madaniyah mengatakan terdapat ayat Al-Qur'an tentang pentingnya

bersyukur terhadap keterampilan yang dititipkan Allah sebagaimana Allah berfirman pada Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12 sebagai berikut:

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ . وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ . وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ

Artinya :

Dan sungguh, telah Kami berikan hikmah kepada Lukman, yaitu, "Bersyukurlah kepada Allah! Dan barangsiapa bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya dia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barangsiapa tidak bersyukur (kufur), maka sesungguhnya Allah Mahakaya, Maha Terpuji."

Dijelaskan di aplikasi Tafsir Ibnu Katsir lengkap, terbitan (Androididkit,2016) halaman 6 menurut riwayat Sa'id ibnu Abu Arubah, dari Qatadah sehubungan dengan makna firman-Nya: Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmah kepada Luqman. (Luqman: 12) Bahwa yang dimaksud dengan hikmah ialah pengetahuan, pemahaman, ilmu, dan ungkapan tentang agama Islam, dan dia bukanlah seorang nabi yang diberi wahyu. Kami perintahkan kepadanya untuk bersyukur kepada Allah atas apa yang telah Dia anugerahkan kepadanya berupa keutamaan yang secara khusus hanya diberikan kepadanya, bukan kepada orang lain yang sezaman dengannya. Artinya, sesungguhnya manfaat dan pahala dari bersyukur itu kembali kepada para pelakunya

Maka dari itu perlunya penelitian ini untuk mengingatkan kepada manusia terutama kepada orang tua yang harus bersyukur terhadap keterampilan yang dipunya anak yaitu dengan lebih peduli maupun meningkatkan keterampilan pada anak agar masa depan anak bisa lebih baik lagi.

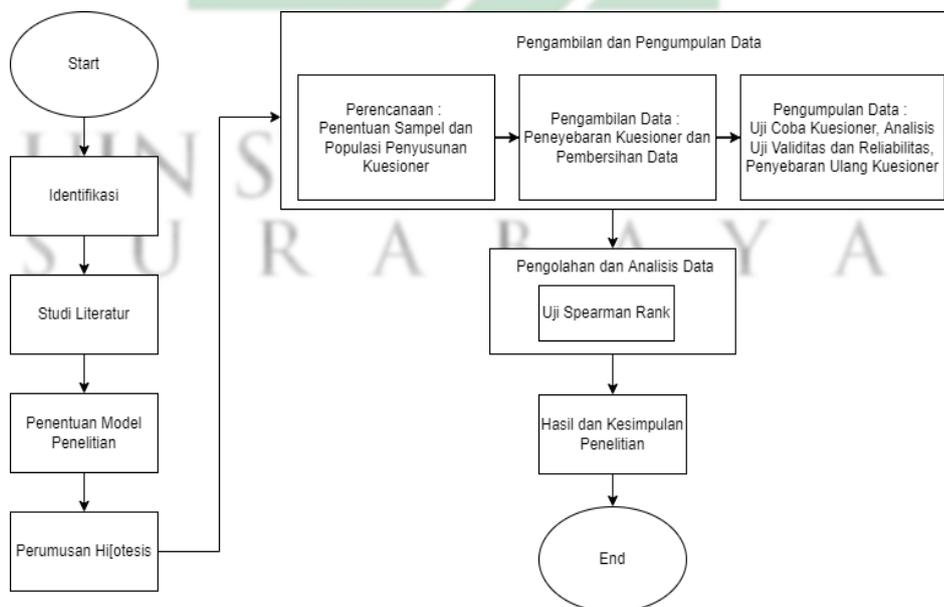
BAB3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, memerlukan pendekatan untuk mencapai tujuan dari permasalahan dengan menyusun desain dan alur kerja suatu riset yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan metode Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:17) Penelitian Kuantitatif merupakan suatu Analisa data yang menggunakan sampel tertentu untuk dilakukan penelitian. pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. pada bab metodologi penelitian ini akan dijabarkan dengan penggambaran alur penelitian sebagaimana tempat dan waktu penelitian lakukan.

3.2 Alur Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah orang tua yang mempunyai anak usia 5-12 tahun. Pada proses penelitian menggunakan tahapan alur penelitian yang diaplikasikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.2.1 Identifikasi Masalah

Tahap pertama dengan melakukan analisa permasalahan yang terjadi untuk menemukan sebuah solusi dan susunan kerangka model dari permasalahan yang ada sehingga dapat dijadikan latar belakang pada penelitian ini. Pada pengidentifikasian masalah ini dilakukan pada anak yang berusia 5-12 tahun dengan jenjang pendidikan TK hingga SD, dikarenakan anak umur tersebut perlu dukungan orangtua. apalagi pembelajaran sekarang dilakukan dengan dalam jaringan atau daring yang diharuskan orang tua beserta anak terlibat dalam penggunaan teknologi digital. Terdapat perkiraan bahwa terjadi peningkatan yang pesat pada tahun 2020 Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara tingkat bimbingan orang tua yang tergolong rendah dan lebih dari 90% dengan jumlah 390 juta 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 berisiko, dan berita palsu. Menjadikan anak tidak siap menghadapi resiko-resiko di dunia digital. Risiko yang dialami dapat menyebabkan hal serius, seperti penyesuaian sosial yang buruk, kinerja sekolah buruk, dan kesehatan yang buruk (DQ Institute, 2020) perlu adanya arahan yang tepat untuk mendukung orang tua dalam pengimplementasian media parenting. Bahwa dapat disimpulkan pada penelitian harus teridentifikasi apa saja yang termasuk dalam penelitian. hubungan persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*.

3.2.2 Studi Literatur

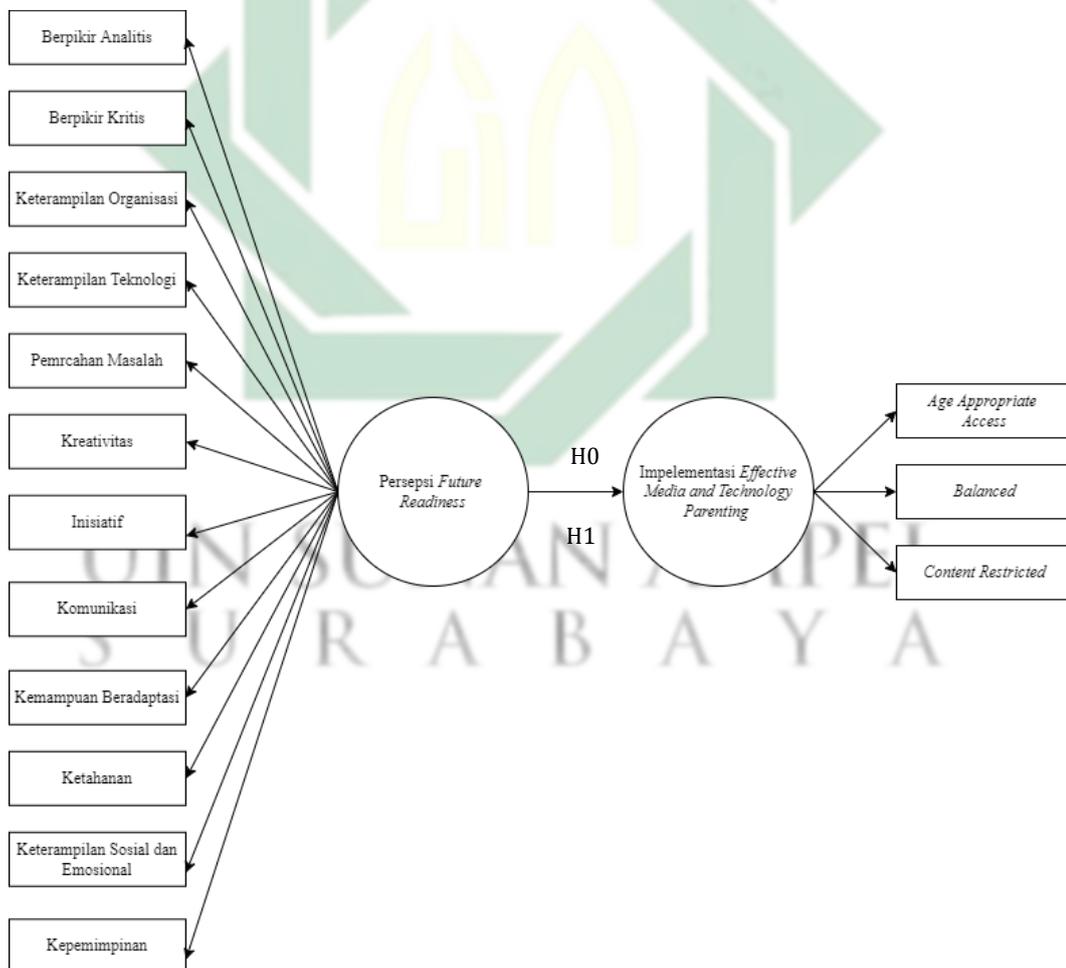
Bahwa proses selanjutnya yaitu dapat dilakukan studi literatur dengan konsep dan juga teori mengenai sebuah penelitian, hal ini digunakan sebagai dasar dalam referensi penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk melihat karya ilmiah, tesis, buku, prosiding, buku versi digital atau disebut e-book maupun jurnal yang relevan dengan topik penelitian ini untuk mencari acuan dalam merancang penelitian ini antara lain:

- a. Mempelajari penelitian terdahulu yang setipe dengan penelitian yang diteliti sekarang
- b. Membaca dan memahami model pendekatan ABC's

- c. Membaca dan memahami *DQ Framework*
- d. Mempelajari dan mempraktekkan tentang *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS)

3.2.3 Penentuan Model Penelitian

Tahap selanjutnya setelah studi literatur, ditetapkan model penelitian. Dikarenakan pada penelitian ini membahas tentang analisis hubungan persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* dapat ditemukan di skripsi maupun model jurnal sebagai referensi dari permasalahan yang timbul. Dengan demikian hasil literatur ini dapat digambarkan sebagai model penelitian berikut ini :



Gambar 3. 2 Model Penelitian

Pada Gambar 3.2 terdapat model penelitian ini, untuk mengetahui hubungan persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology*

parenting pada proses pembelajaran daring di masa pandemi ini dan terdapat variabel - variabel yang didapatkan, untuk lebih jelasnya berikut penjabaran indikator yang terkandung di tiap variabel implementasi *effective media and technology parenting* sebagai berikut:

1. Persepsi *future readiness*. Pada variabel ini diduga berhubungan dengan implementasi media parenting. Adanya persepsi akan dinilai sangat penting memunculkan tanggapan bahwa orang tua semakin paham terhadap penggunaan media yang mampu menentukan masa depan anak dengan 12 keterampilan masa depan. Hal itu mendorong implementasi media parenting untuk membentuk keterampilan masa depan anak.
2. Implementasi media parenting. Pada variabel ini menggunakan pendekatan ABC's yang diantaranya Peran orang tua dalam mengakses penggunaan digital teknologi sesuai umur anak (*Age Appropriate Access*), Peran orangtua untuk keseimbangan penggunaan digital teknologi anak (*Balance*), Peran orang tua dalam pembatasan konten pada anak.

3.2.4 Perumusan Hipotesis

Proses perumusan hipotesis digunakan pembuktian adanya hubungan antara variabel, sehingga peneliti dapat dugaan sementara mengenai fakta yang ada. Pada proses perumusan hipotesis dapat mengajukan hal sebagai berikut:

H0 : Tidak adanya hubungan antara persepsi *future readiness* implementasi *effective media and technology parenting*

H1 : Adanya hubungan antara persepsi *future readiness* implementasi *effective media and technology parenting*

3.2.5 Pengambilan dan Pengumpulan Data

Tahap berikutnya dilakukan pengambilan serta pengolahan data dari rencana awal yaitu seperti penyusunan kuesioner, sampel, dan populasi terlebih dahulu. Setelah itu, Pengambilan data yaitu proses penyebaran kuesioner, dan pembersihan data. Pengumpulan data yaitu dengan uji coba kuesioner, analisis uji reliabilitas dan validitas.

3.2.5.1 Perencanaan : Penentuan Sampel dan populasi, penyusunan kuesioner

a. Penentuan Sampel dan Populasi

Pada penelitian ini penentuan sampel berdasarkan pada tabel Isaac & Michael yang dapat diketahui dengan mudah dengan beberapa pilihan taraf kesalahan dari 1%, 5% dan 10 %.. Jumlah Populasi kota Surabaya sebanyak 2.874.314 jiwa Menurut (BPS Kota Surabaya, 2021) yang termasuk dalam kelompok sampel yang tak terhingga. Maka sampel yang diperoleh pada penelitian ini sebanyak 349 responden dengan tingkat kesalahan 5%. Jumlah sampel ini disebarkan kepada responden yaitu orangtua siswa yang mempunyai anak berusia 5 hingga 12 tahun atau pada jenjang TK hingga SD. Dan berasal dari berbagai tingkat pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, S1, S2, dan S3.

b. Penyusunan Kuesioner

Pada kuesioner terdapat beberapa pertanyaan harus dilakukan penyusunan indikator dari tiap variabel. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel pada instrumen yang akan dibuat yaitu variabel Persepsi *Future readiness* pada Tabel 3.1 dan *Implementasi Media and Technology Parenting* terdapat pada Tabel 3.2 sebagaimana sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Instrumen Angket Persepsi *Future readiness*

Variabel	Kode	Indikator	Instrumen
Persepsi <i>Future readiness</i>	RD1	Berpikir Analitis	16) Pentingnya skill berpikir analitis untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD2	Berpikir Kritis	17) Pentingnya skill berpikir kritis untuk ananda dalam

			menghadapi masa depan
	RD3	Keterampilan Organisasi	18) Pentingnya skill keterampilan organisasi untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD4	Keterampilan Teknologi	19) Pentingnya skill keterampilan menggunakan teknologi untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD5	Pemecahan Masalah	20) Pentingnya skill kemampuan memecahkan masalah untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD6	Kreativitas	21) Pentingnya skill kreativitas untuk ananda dalam

			menghadapi masa depan
	RD7	Inisiatif	22) Pentingnya skill inisiatif untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD8	Komunikasi	23) Pentingnya skill komunikasi untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD9	Kemampuan Beradaptasi	24) Pentingnya skill kemampuan beradaptasi untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD10	Ketahanan	25) Pentingnya skill ketahanan untuk ananda dalam menghadapi masa depan

	RD11	Keterampilan Sosial dan Emosional	26) Pentingnya skill keterampilan sosial dan emosional untuk ananda dalam menghadapi masa depan
	RD12	Kepemimpinan	27) Pentingnya skill kepemimpinan untuk ananda dalam menghadapi masa depan

Tabel 3. 2 Instrumen Angket Variabel Implementasi Media and Technology Parenting

Variabel	Kode	Indikator	Instrumen
<i>Age-Appropriate Access</i> (Akses Sesuai Umur)	A1	Kesesuaian kebutuhan	1) Kami sengaja belum membelikan handphone untuk ananda, selama ini ia hanya meminjam handphone milik kami untuk sekolahnya
	A2		2) Kami hanya memberikan pinjaman handphone sesuai kebutuhan ananda sekolah daring.

	A3	Penundaan akses	3) Kami hanya memberikan akses game sesuai syarat usia yang diberikan oleh aplikasinya.
	A4		4) Kami tidak memberikan akses sosial media kepada ananda (tiktok, instagram, facebook).
<i>Balance</i> (Aktivitas Seimbang)	B1	Pemberian waktu untuk kegiatan lainnya	5) Kami menggunakan konsep waktu terbatas (timer) untuk hiburan game mereka.
	B2		6) Kami tidak meletakkan televisi di kamar ananda untuk mengontrol waktu tidur ananda.
	B3	Pemberian waktu untuk aktivitas fisik	7) Kami mendorong ananda untuk melakukan kegiatan berbasis fisik (sepeda, bola, lego, mobil-

			mobilan, dan sebagainya).
	B4		8) Kami juga memberikan batasan waktu menggunakan handphone untuk hiburan (game) ananda.
	B5	Zona bebas media	9) Di rumah kami, ananda tidak diijinkan memegang handphone pada jam makan bersama.
	B6		10) Kami juga membuat zona bebas screen, yakni: tidak memegang <i>gadget</i> pada jam sholat dan jam tidur malam.
<i>Content Restricted</i> (Konten Dibatasi)	C1	Pembatasan kelayakan konten	11) Kami hanya mengijinkan setting youtube kids saja untuk ananda.
	C2	Pemantauan Konten	12) Kami memperhatikan

			batasan usia untuk tontonan ananda baik di televisi maupun di youtube.
	C3		13) Kami sering melakukan proses cek pada history browsing ananda untuk melakukan peninjauan kepada mereka.
	C4	Penggunaan teknologi dalam pembatasan	14) Kami belajar mencari cara membatasi konten tidak pantas di perangkat handphone dan laptop yang digunakan ananda.

3.2.5.2 Pengambilan Data : Penyebaran kuisisioner, dan pembersihan data

a. Penyebaran Kuisisioner

Setelah penyusunan kuisisioner dilakukan, maka akan dimulai penyebaran kuisisioner. Penyebaran kuisisioner dilakukan dengan bentuk google form yang akan disebar di Wilayah Surabaya pada orang tua dengan berbagai tingkat pendidikan yang mempunyai anak berusia 5 sampai 12 tahun pada jenjang TK hingga SD. Untuk menjawab pernyataan pada kuisisioner dengan menggunakan skala likert yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Skala Likert

Jawaban	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Skor	5	4	3	2	1

Dalam skala likert sebagaimana pada Tabel 3.3 terdapat 5 jawaban responden mulai dari jawaban sangat tidak setuju dengan skor 1, tidak setuju skor 2, netral dengan skor 3, setuju dengan skor 4, sampai jawaban sangat setuju dengan skor 5.

b. Pembersihan Data

Setelah responden mengisi kuesioner maka proses pembersihan data dilakukan untuk mengecek apakah responden sudah mengisi kuesioner berdasarkan persyaratan yang ada yaitu dengan mengupload Foto Kartu Keluarga (KK)/Foto Raport/Foto Ijazah TK/Foto Anak berseragam sekolah disertai timestamp (Stempel Waktu), Apabila terdapat responden yang tidak memenuhi persyaratan maka akan memperbaiki dan memeriksa ulang pada responden.

3.2.5.3 Pengumpulan Data : Uji coba kuisisioner, analisis uji validitas dan reliabilitas, dan penyebaran ulang kuisisioner

a. Uji Coba Kuisisioner

Sebelum melakukan penyebaran kuisisioner ke responden data primer, maka terlebih dahulu untuk dilakukan uji coba kuisisioner dengan jumlah 30 responden pada waktu yang berbeda tetapi dengan ruang lingkup yang sama.

b. Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

Analisis uji reliabilitas dan uji validitas dengan menggunakan tools SPSS ini merupakan dari proses uji kuisisioner yang telah dilakukan penelitian. Adanya uji ini untuk mengetahui valid tidaknya setiap instrumen penelitian.

c. Penyebaran Ulang Kuisisioner

Apabila diketahui instrumen terbukti tidak valid, maka instrumen harus dibuang dan direvisi dengan kuisisioner yang baru berisi semua instrumen yang sudah terbukti valid dan reliabel dan siap untuk disebar ke responden primer.

3.2.6 Pengolahan dan Analisis Data

Tahap berikutnya yaitu menganalisis data, dengan menggunakan uji Korelasi Rank Spearman untuk menguji hubungan antar variabel.

3.2.7 Hasil dan Kesimpulan Penelitian

Setelah memperoleh *value* dari proses Analisa yang telah dilakukan maka dapat ditentukan hasil yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan yang disebut kesimpulan. Bahwa terdapat ada hubungan tidak nya persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Sebaran Kuesioner

Setelah penyusunan kuesioner, hal yang perlu dilakukan agar mendapatkan data maka perlu dilakukan penyebaran kuesioner. Dalam penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 01 – 17 September 2021 yang disebar dengan menggunakan *google form* dan terjun ke lapangan yaitu dengan wawancara ke responden terutama pada orang tua yang memiliki anak usia 5-12 tahun yang berlokasi di Kota Surabaya tepatnya di 31 Kecamatan yang menggunakan *google form* sebagai media pengisian kuesioner dan dilakukan langsung datang ke lokasi untuk mewawancarai responden sesuai dengan kuesioner yang ada di *google form*. Terkumpul hasil sebaran yang didapatkan sejumlah 379 responden.

4.2 Demografi Responden

Pada demografi responden ini memaparkan lebih kepada identitas responden yang diklasifikasikan berdasarkan Tingkat Pendidikan responden, usia responden, asal kecamatan responden, tingkat Pendidikan anak, dan usia anak. Sebagaimana dapat dijelaskan sebagai berikut .

4.2.1 Tingkat Pendidikan Responden

Pada Tabel 4.1 memaparkan jawaban responden mengenai tingkat Pendidikan terakhir dari orang tua.

Tabel 4. 1 Demografi Tingkat Pendidikan Responden

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
SD	56	14,8 %
SMP	87	23%
SMA	163	43%
S1	66	17,4%
S2	6	1,6%
S3	1	0,3%
Total	379	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 disimpulkan bahwa jumlah yang paling banyak diperoleh dari orang tua tingkat Pendidikan terakhirnya SMA sebesar 163 dengan persentase 43%. Sebaliknya responden yang paling sedikit mengisi kuesioner dari orang tua yang tingkat Pendidikannya S3 yang berjumlah 1 saja dengan persentase 0%, dan tingkat Pendidikan S2 . Diikuti responden dari tingkat Pendidikan SMP sejumlah 56 (14,8), tingkat Pendidikan S1 sejumlah 66 (17,4), tingkat Pendidikan SD sejumlah 56 (14,8%), dan yang terakhir S2 sejumlah 6 (2%).

4.2.2 Usia Responden

Pada Tabel 4.2 memaparkan jawaban responden mengenai usia orangtua yang sekarang ini.

Tabel 4. 2 Demografi Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentase
20-30 Tahun	63	17%
31-40 Tahun	193	51%
41-50 Tahun	100	26%
>50 Tahun	23	6%
Total	379	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 disimpulkan bahwa orang tua yang berusia 31-40 tahun lebih banyak yang mengisi kuesioner berjumlah 193 dengan persentase 51%. Sebaliknya responden yang paling sedikit mengisi kuesioner diperoleh dari orang tua yang berusia >50 tahun berjumlah 23 dengan persentase 6%. Diikuti orang tua yang berusia 20-30 sejumlah 63 dengan persentase 17%, dan orang tua yang berusia 41-50 sejumlah 100 dengan persentase 26%.

4.2.3 Usia Anak

Terdapat kriteria tertentu yang harus dipenuhi responden untuk mengisi kuesioner pada penelitian ini yaitu orang tua yang mempunyai anak berusia 5-12 tahun sebagaimana pada Tabel 4.3 yang memaparkan jumlah anak dari responden berdasarkan umur anak saat ini.

Tabel 4. 3 Demografi Usia Anak dari Responden

Usia	Jumlah	Persentase
5-6 Tahun	67	18%

7-12 Tahun	312	82%
Total	379	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 disimpulkan bahwa responden yang mengisi kuesioner paling banyak dari orangtua yang mempunyai anak berusia 7-12 tahun sejumlah 312 dengan persentase 82% dari total keseluruhan. Diikuti dari orang tua yang mempunyai anak usia 5-6 tahun sejumlah 67 dengan persentase 18% dari total keseluruhan.

4.2.4 Tingkat Pendidikan Anak

Pada Tabel 4.4 memaparkan jawaban responden mengenai tingkat Pendidikan anak dari responden saat ini.

Tabel 4. 4 Demografi Tingkat Pendidikan Anak dari Responden

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
TK	67	18%
SD	312	82%
Total	379	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 disimpulkan bahwa responden yang mengisi kuesioner pada penelitian ini paling banyak mempunyai anak yang tingkat pendidikannya SD berjumlah 312 dengan persentase 82% dari total keseluruhan. Diikuti anak yang tingkat Pendidikan TK berjumlah 67 dengan persentase 18% dari totoal keseluruhan.

4.2.5 Asal Kecamatan Responden

Pada Tabel 4.5 memaparkan jawaban responden mengenai domisili responden yang terletak di 31 Kecamatan Kota Surabaya.

Tabel 4. 5 Demografi Asal Kecamatan Responden

Kecamatan	Jumlah	Persentase
Asemrowo	11	2,9%
Benowo	12	3,2%

Bubutan	12	3,2%
Bulak	7	1,8%
Dukuh Pakis	12	3,2%
Gayungan	12	3,2%
Genteng	10	2,6%
Gubeng	12	3,2%
Gunung Anyar	11	2,9%
Jambangan	12	3,2%
Karang Pilang	13	3,4%
Kenjeran	14	3,7%
Krembangan	15	4,0%
Lakarsantri	14	3,7%
Mulyorejo	12	3,2%
Pabean Cantian	12	3,2%
Pakal	11	2,9%
Rungkut	11	2,9%
Sambikerep	12	3,2%
Sawahan	13	3,4%
Semampir	17	4,5%
Simokerto	13	3,4%
Sukolilo	13	3,4%
Sukomanunggal	12	3,2%
Tambaksari	15	4,0%
Tandes	12	3,2%
Tegalsari	11	2,9%
Tenggilis Mejoyo	13	3,4%
Wiyung	10	2,6%
Wonocolo	13	3,4%
Wonokromo	12	3,2%
Total	379	100%

Berdasarkan Tabel 4.5 disimpulkan bahwa responden yang mengisi kuesioner paling banyak dengan jumlah 17 responden dari Kecamatan Semampir dengan persentase 45%. Diikuti dengan jumlah 15 responden dari kecamatan Krembangan dan Tambaksari dengan persentase 4%, 14 responden dari kecamatan Kenjeran, Lakarsantri dengan persentase 3,7%, jumlah 13 responden yang berdomisili dari kecamatan Karang Pilang, Sawahan, Simokerto, Sukolilo, Tenggilis Mejoyo, dan Wonocolo dengan persentase 3,4%, 13 responden dari kecamatan Benowo, Bubutan, Dukuh Pakis, Gayungan, Gubeng, Jambangan, Mulyorejo, Pabean Cantian, Sambikerep, Sukomanunggal, Tandes, Wonokromo dengan persentase 3,2%. 11 responden yang berdomisili dari kecamatan Asemrowo, Gunung Anyar, Pakal, Rungkut, dan Tegalsari dengan persentase 2,9%, 10 responden yang hanya di kecamatan Wiyung dengan persentase 2,6%, Sedangkan yang paling sedikit berjumlah 7 responden dari kecamatan Bulak dengan persentase 1,8%.

4.3 Hasil Uji Instrumen

Sebelum kuesioner disebarkan ke responden maka perlu dilakukan uji instrumen terlebih dahulu yang dibantu dengan aplikasi SPSS versi 26. Ada beberapa pengujian yang dilakukan berupa uji validitas dan uji reliabilitas sebagaimana dijelaskan pada sub bab sebagai berikut:

4.3.1 Uji Validitas

Kegunaan uji validitas sendiri untuk mengetahui sejauh mana tingkat keandalan dari masing-masing pernyataan dalam instrumen. Pada uji ini untuk mengukur valid tidaknya setiap instrumen penelitian. Untuk mengukur kevalidan instrumen pada penelitian ini menggunakan *Pearson Product Moment* dengan bantuan *tools SPSS*. Sebelum mengukur kevalidan instrumen terlebih dahulu menghitung r_{tabel} , untuk mengetahui r_{tabel} dilihat dari nilai derajat kebebasan (N) dengan tingkat signifikansi 5% atau 005. Maka nilai r_{tabel} yang didapatkan sebesar 0,361. Setelah diketahui r_{tabel} selanjutnya mengukur kevalidan instrumen. Dikatakan instrumen valid apabila nilai korelasi atau $r_{hitung} > \text{atau} = r_{tabel}$ dan nilai signifikan $< 0,05$ sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikatakan instrumen

bernilai tidak valid. Maka didapatkan hasil dari proses perhitungan uji validitas sebagaimana pada disajikan Tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
<i>Age-Appropriate Access</i> (Akses Sesuai Umur)	A1	0,597	0,361	Valid
	A2	0,485	0,361	Valid
	A3	0,672	0,361	Valid
	A4	0,613	0,361	Valid
<i>Balance</i> (Aktivitas Seimbang)	B1	0,602	0,361	Valid
	B2	0,442	0,361	Valid
	B3	0,543	0,361	Valid
	B4	0,601	0,361	Valid
	B5	0,674	0,361	Valid
	B6	0,692	0,361	Valid
<i>Content Restricted</i> (Konten Dibatasi)	C1	0,763	0,361	Valid
	C2	0,675	0,361	Valid
	C3	0,702	0,361	Valid
	C4	0,645	0,361	Valid
Persepsi <i>Future readiness</i>	R1	0,605	0,361	Valid
	R2	0,624	0,361	Valid
	R3	0,595	0,361	Valid
	R4	0,587	0,361	Valid
	R5	0,569	0,361	Valid
	R6	0,576	0,361	Valid
	R7	0,649	0,361	Valid
	R8	0,474	0,361	Valid
	R9	0,447	0,361	Valid
	R10	0,489	0,361	Valid
	R11	0,615	0,361	Valid
	R12	0,502	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa ke 30 responden dari 26 item yang setiap itemnya memperoleh nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan item yang paling terbesar nilainya yaitu item B6 pada variabel *Balance* (Aktivitas Seimbang) sebesar 0,692. Maka dari itu, instrumen pada kuesioner pada penelitian ini dinyatakan Valid dan layak untuk disebarkan ke responden primer.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Setelah Uji Validitas selanjutnya dilakukan Uji Reliabilitas dimana pada uji tersebut bertujuan untuk mengetahui konsistensi nilai angket. Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas menggunakan *Coefficient Alpha Cronbach* dibantu dengan *tools* SPSS Versi 26. Sebagaimana dipaparkan hasil dari uji reliabilitas pada Tabel 4.7

Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Crobach's Alpha	Keterangan
<i>Age-Appropriate Access</i> (Akses Sesuai Umur)	0,786	Reliabel
<i>Balance</i> (Aktivitas Seimbang)	0,856	Reliabel
<i>Content Restricted</i> (Konten Dibatasi)	0,921	Reliabel
Persepsi <i>Future readiness</i>	0,977	Reliabel

Pada uji reliabilitas nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh harus sebesar $\geq 0,6$ sebagaimana pada Tabel 4.7 diketahui bahwa setiap variabel sudah memenuhi persyaratan pada pengujian ini yaitu pada variabel *Age-Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur) memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,786, variabel *Balance* (Aktivitas Seimbang) memperoleh nilai sebesar 0,856, variabel *Content Restricted* (Konten Dibatasi) memperoleh nilai 0,921, dan variabel *Future readiness* yang

memperoleh nilai sebesar 0,977. Dimana nilai tersebut lebih dari 0,06 . Maka dari itu, kuesioner pada penelitian ini dinyatakan memiliki nilai yang konsisten dan Reliabel terutama pada variabel *Age-Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur) sedangkan variabel *Balance* (Aktivitas Seimbang), variabel variabel *Content Restricted* (Konten Dibatasi) , dan variabel Persepsi *Future readiness* yang dinyatakan memiliki Nilai Reliabel yang tinggi.

4.4 Analisis Data

Pada tahap ini menganalisis data dengan perhitungan nilai rata-rata dari setiap jawaban responden dimana di jawaban tersebut terdapat kriteria nilai atau biasa disebut dengan menggunakan skala likert yang memiliki nilai 1 sampai 5 dimana 1 menunjukkan (sangat tidak setuju), 2 menunjukkan (tidak setuju), 3 menunjukkan (netral), 4 menunjukkan (setuju), 5 menunjukkan (sangat setuju) dan juga didapatkan jawaban tersebut dari adanya beberapa item indikator dalam satu variabel yang keseluruhan indikatornya sejumlah 26 dengan jawaban responden yang terkumpul sejumlah 379 responden. Menurut (Ermawati,2018) untuk mendapatkan kesimpulan dari jawaban responden yang sudah diketahui rata-rata tersebut menggunakan skala pengukuran dengan interval kelas sebagaimana rumusnya sebagai berikut :

$$Interval\ Kelas = \frac{Nilai\ Tertinggi - Nilai\ terendah}{Jumlah\ Kelas}$$

Nilai tertinggi dengan angka 5 dan untuk nilai terendah dengan angka 1. Sedangkan jumlah kelas disesuaikan berdasarkan tingkat kemahiran pada UNESCO MIL *Assessment Framework* yang berjumlah 3 tingkatan. Jadi skala interval yang didapatkan sebagai berikut :

$$Interval\ Kelas = \frac{5-1}{3} = 1,33$$

Jarak interval kelas yang diperoleh sebesar 1,33 maka dapat disusun kesimpulan dengan kriteria rata-rata jawaban responden berdasarkan tingkat kemahiran UNESCO MIL *Assessment Framework* sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Nilai Interval Kelas

Tingkatan	Rendah	Sedang	Tinggi
Nilai	1 – 2,33	2,34 – 3,67	3,68 – 5,00

Dikaitkan dengan penelitian ini, skala pada Tabel 4.8 digunakan untuk menentukan tingkatan persepsi *future readiness* dan tingkat implementasi *effective media and technology parenting* yang sudah dilakukan orang tua selama ini. Setelah analisis sata per variabel ini selanjutnya dilakukan analisis pada variabel dengan unsur demografi terutama pada tingkat Pendidikan pada orang tua.

4.4.1 Persepsi *Future readiness*

Pada variabel Persepsi *Future readiness* terdapat 12 keterampilan *future readiness* pada DQ *Framework* diantaranya berpikir kritis, berpikir analitis, keterampilan organisasi, keterampilan teknologi, memecahkan masalah, kreativitas, inisiatif, komunikasi mampu beradaptasi, ketahanan, *social* dan emosional, dan kepemimpinan yang memperoleh nilai hitung sebagaimana pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Persepsi *Future readiness*

Item	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
RD 1	9	46	58	137	129	3,873
RD 2	14	44	73	126	122	3,786
RD 3	9	32	79	132	127	3,887
RD 4	10	29	61	124	155	4,016
RD 5	13	36	59	129	142	3,926
RD 6	8	18	43	130	180	4,203
RD 7	7	18	54	145	155	4,116
RD 8	6	17	42	132	182	4,232
RD 9	14	19	42	141	163	4,108
RD 10	6	32	58	138	145	4,013
RD 11	6	29	51	142	151	4,063
RD 12	8	37	56	120	158	4,011
Total						4,020

Penjabaran terkait nilai hitung persepsi pada *future readiness* pada pada Tabel 4.9 diantaranya sebagai berikut :

1. Berpikir Analitis

Keterampilan yang pertama yaitu berpikir analitis (RD1) dimana dalam keterampilan tersebut kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan ketelitian

secara rinci dengan cara logis. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang pertama ini yaitu keterampilan berpikir analitis yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya dominan setuju adanya keterampilan berpikir analitis, dibuktikan dengan jumlah responden yang paling banyak menjawab` setuju dengan jumlah 137 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 3,875 berada pada tingkat tinggi, yang berarti orang tua di Surabaya menganggap pentingnya keterampilan berpikir analitis yang perlu dipersiapkan untuk masa depan anak supaya lebih mampu teliti dan logis dalam mengambil keputusan yang tepat (Galih dkk, 2020).

2. Berpikir Kritis

Keterampilan yang kedua yaitu berpikir kritis (RD2) dimana dalam berpikir kritis sebagai kemampuan mengidentifikasi penyebab permasalahan dengan memahami informasi secara mendalam yang dapat membentuk sebuah keyakinan kebenaran informasi yang didapat dalam memberi solusi yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kedua ini yaitu keterampilan berpikir kritis yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab` setuju dengan jumlah 126 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 3,786 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan berpikir kritis dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya mempunyai wawasan yang luas dan lebih mampu menghadapi permasalahan yang berlandaskan pada pengetahuan yang benar benar valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Syaiful dkk, 2020).

3. Keterampilan Organisasi

Keterampilan yang ketiga yaitu keterampilan organisasi (RD3) dimana dalam keterampilan organisasi sebagai kemampuan membantu bekerja lebih efisien dengan mengoptimalkan penggunaan waktu, komunikasi, dan usaha untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam penyelesaian tugas. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang ketiga ini yaitu keterampilan organisasi yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab` setuju dengan jumlah 132 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 3,887 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di

Surabaya terhadap keterampilan organisasi dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya membentuk jiwa kepemimpinan dan kesosialan yang tinggi (Mutia,2021).

4. Keterampilan Teknologi

Keterampilan yang keempat yaitu keterampilan teknologi (RD4) dalam keterampilan pemecah masalah sebagai kemampuan dalam penggunaan teknologi yang baik dari segi pengontrolan maupun pemilihan konten yang layak. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang keempat ini yaitu keterampilan teknologi yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab`sangat setuju dengan jumlah 155 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,016 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan organisasi dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu menggunakan teknologi secara luas dan bijak sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan (Linda, 2022).

5. Pemecahan Masalah

Keterampilan yang kelima yaitu keterampilan pemecah masalah (RD5) dimana dalam keterampilan pemecah masalah sebagai kemampuan untuk menemukan solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kelima ini yaitu keterampilan pemecah masalah yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab`sangat setuju dengan jumlah 142 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 3,926 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan organisasi dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu mengatasi kesulitan atau hal baru yang dihadapi di kehidupan sehari-hari dengan sendirinya secara berpikir logis, kritis, dan sistematis (Lina, 2020).

6. Kreativitas

Keterampilan yang keenam yaitu keterampilan kreativitas (RD6) dimana dalam keterampilan kreativitas sebagai kemampuan keingintahuan yang tinggi dengan mengembangkan ide-ide yang unik untuk menciptakan hal yang baru.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang keenam ini yaitu keterampilan kreativitas yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab`sangat setuju dengan jumlah 180 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,203 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan kreativitas dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitar yang dapat menciptakan hal yang baru maupun peluang dengan sendirinya (I made, 2019).

7. Inisiatif

Keterampilan yang ketujuh yaitu keterampilan inisiatif (RD7) dimana dalam keterampilan inisiatif sebagai Kemampuan melakukan sesuatu tanpa harus diberitahu terlebih dahulu. Kemampuan ini menjadikan pola pikir sebagai wirausaha. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang keenam ini yaitu keterampilan inisiatif yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab`sangat setuju dengan jumlah 155 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,116 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan inisiatif dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu mandiri dalam menyelesaikan tugas apapun(Rika, 2017).

8. Komunikasi

Keterampilan yang kedelapan yaitu keterampilan komunikasi (RD8) dimana dalam keterampilan komunikasi sebagai kemampuan berbicara sesuatu dengan percaya diri di depan publik, dan kemampuan dapat menerima dan menyampaikan pesan tertulis maupun lisan dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kedelapan ini yaitu keterampilan komunikasi yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab`sangat setuju dengan jumlah 188 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,232 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan komunikasi dianggap keterampilan tersebut

penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mudah untuk berinteraksi di lingkungan sosialnya dengan pengutaraan gagasan yang jelas dan lugas serta dapat memotivasi orang lain melalui kemampuan berbicara yang dimiliki (I nyoman, 2021).

9. Keterampilan Beradaptasi

Keterampilan yang kesembilan yaitu keterampilan beradaptasi (RD8) dimana dalam keterampilan beradaptasi sebagai kemampuan mudah menyesuaikan terhadap lingkungan yang baru dengan memberi dan menerima feedback dari orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kesembilan ini yaitu keterampilan beradaptasi yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab` sangat setuju dengan jumlah 163 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,108 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan beradaptasi dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih tidak mudah untuk berpengaruh dari hal yang buruk dari perkembangan zaman (Rika, 2017).

10. Ketahanan

Keterampilan yang kesepuluh yaitu keterampilan ketahanan (RD10) dimana dalam keterampilan ketahanan sebagai kemampuan teguh pada pendirian, tidak berpengaruh pada lingkungan luar, dan bisa mendamaikan diri sendiri dari dilema dan ketegangan. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kesepuluh ini yaitu keterampilan ketahanan yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab` sangat setuju dengan jumlah 145 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,013 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan ketahanan dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu bertahan di segala kondisi dengan teguh pendiriannya (Rika, 2017).

11. Keterampilan Sosial dan Emosional

Keterampilan yang kesebelas yaitu keterampilan *social* dan emosional (RD11) dimana dalam keterampilan *social* dan emosional sebagai kemampuan dapat menerima, beradaptasi pada diri dan lingkungan sesuai apa yang diharapkan, dan

percaya diri memperlihatkan kemampuan pada dirinya. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kesebelas ini yaitu keterampilan *social* dan emosional yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab `sangat setuju dengan jumlah 151 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,063 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan *social* dan emosional dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu membangun hubungan yang sehat dengan orang lain dan mampu menangani situasi interpersonal dengan efektif (Linda, 2022).

12. Kepemimpinan

Keterampilan yang kedua belas yaitu kepemimpinan (RD12) dimana dalam keterampilan kepemimpinan sebagai kemampuan seorang pemimpin dalam pengambilan keputusan, negosiasi, dan mengambil tanggung jawab yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai keterampilan yang kesebelas ini yaitu keterampilan *social* dan emosional yang menunjukkan bahwa dari 379 orang tua di Surabaya yang paling banyak menjawab `sangat setuju dengan jumlah 158 responden dan rata-rata yang didapat sejumlah 4,011 berada pada tingkat tinggi, yang berarti persepsi orang tua di Surabaya terhadap keterampilan *social* dan emosional dianggap keterampilan tersebut penting untuk dipersiapkan dalam menghadapi masa depan anak supaya lebih mampu bekerja dengan daya fokus yang dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Widarman, 2018).

4.4.2 *Age Appropriate Access* (Akses Sesuai Umur)

Berdasarkan pada Tabel 4.10 *Age Appropriate Access* ini mempunyai 4 item dimana dari 379 responden pada item A1 memperoleh perhitungan nilai rata-rata sebesar 3,850 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 151 orang dan tidak setuju sejumlah 27 orang. Item A2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,960 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 151 orang dan tidak setuju sejumlah 16 orang. Item A3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,836 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 140 orang dan tidak setuju sejumlah 20 orang. Item A4 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,770 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah

45 orang dan tidak setuju sejumlah 19 orang. Menghasilkan perolehan perhitungan nilai rata-rata dari semua item sebesar 3,854 berada pada tingkatan tinggi yang menunjukkan bahwa orang tua sudah paham dalam melakukan implementasi *effective media and technology parenting* terutama pada pengaksesan sesuai umur anak. Orang tua sudah menerapkan kepada anaknya untuk mengakses *media and technology* dengan sesuai umur anak.

Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Age Appropriate Access

Item	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
A1	27	49	29	123	151	3,850
A2	16	40	38	134	151	3,960
A3	20	47	40	140	132	3,836
A4	19	60	55	100	145	3,770
Total						3,854

Age Appropriate Access memiliki nilai yang paling rendah pada item A4 sebesar 3,770 dan paling tinggi yaitu pada item A2 sebesar 3,960. Sehingga dapat disimpulkan bahwa upaya orang tua di Surabaya dalam pengaksesan *social media* seperti Tiktok, Facebook, Instagram, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan umur anak (A2). Tetapi orang tua tetap memberikan pinjaman handphone sesuai dengan kebutuhan anak terutama pada saat pembelajaran sekolah daring (A4).

4.4.3 Balance (Aktivitas Seimbang)

Berdasarkan pada Tabel 4.11 *Balance* ini mempunyai 6 item dimana dari 379 responden pada item B1 memperoleh perhitungan nilai rata-rata sebesar 3,939 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 148 orang dan tidak setuju sejumlah 17 orang. Item B2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,826 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 135 orang dan tidak setuju sejumlah 16 orang. Item B3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,169 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 178 orang dan tidak setuju sejumlah 16 orang. Item B4 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,153 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 167 orang dan tidak setuju sejumlah 10 orang. Item B5 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,842 dengan

jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 158 orang dan tidak setuju sejumlah 10 orang. Item B6 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,153 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 167 orang dan tidak setuju sejumlah 11 orang. Menghasilkan perolehan perhitungan nilai rata-rata dari semua item sebesar 4,014 berada pada tingkatan tinggi yang menunjukkan bahwa orang tua sudah mampu mengimplementasikan *effective media and technology parenting* yang seimbang. Seimbang yang diartikan sebagai seimbang dalam waktu penggunaan media dan teknologi dengan waktu untuk dirinya sendiri dengan bebas bersosialisasi, berinteraksi maupun beraktivitas apapun dan dengan siapapun. Tidak sepenuhnya anak didunia *gadget*, anak juga punya dunia nya sendiri.

Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Balance

Item	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
B 1	17	35	50	129	148	3,939
B 2	16	46	61	121	135	3,826
B 3	16	15	36	134	178	4,169
B 4	10	20	27	167	155	4,153
B 5	10	22	49	140	158	3,842
B 6	11	20	36	145	167	4,153
Total						4,014

Balanced memiliki nilai yang paling rendah pada item B2 sebesar 3,826 dan paling tinggi yaitu pada item B3 sebesar 4,169. Sehingga dapat disimpulkan bahwa orang tua di Surabaya dalam mengontrol waktu tidur anak dengan meletakkan televisi dikamar (B2). Hal tersebut membuat jam tidur anak menjadi tidak efisien. Tetapi didorong dengan memberikan waktu untuk aktivitas fisik seperti bersepeda, bermain bola, lego, mobil-mobilan, dan lain sebagainya (B3).

4.4.4 *Content Restricted* (Konten Dibatasi)

Berdasarkan pada Tabel 4.12 *Content Restricted* (Konten Dibatasi) ini mempunyai 4 item dimana dari 379 responden pada item C1 memperoleh perhitungan nilai rata-rata sebesar 3,633 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 139 orang dan tidak setuju sejumlah 27 orang. Item C2

memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,931 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 156 orang dan tidak setuju sejumlah 18 orang. Item C3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,945 dengan jumlah paling banyak yang menjawab sangat setuju sejumlah 143 orang dan tidak setuju sejumlah 15 orang. Item C4 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,050 dengan jumlah paling banyak yang menjawab setuju sejumlah 160 orang dan tidak setuju sejumlah 8 orang. Menghasilkan perolehan perhitungan nilai rata-rata dari semua item sebesar 3,890 berada pada tingkatan tinggi yang menunjukkan bahwa orang tua membatasi dan dalam pengawasan yang ketat terkait konten yang dilihat oleh anak.

Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan *Content Restricted*

Item	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
C1	27	51	59	139	103	3,633
C2	18	19	60	156	126	3,931
C3	15	34	51	136	143	3,945
C4	8	24	48	160	139	4,050
Total						3,890

Content Restricted memiliki nilai yang paling rendah pada item C1 sebesar 3,633 dan paling tinggi yaitu pada item C4 sebesar 4,050. Sehingga dapat disimpulkan bahwa orang tua di Surabaya masih membebaskan anak dengan membuka youtube biasa daripada youtube kids. Tetapi orang tua tetap masih mencari cara apapun untuk dapat membatasi konten yang tidak pantas di handphone yang digunakan anak.

4.5 Pengujian Hipotesis

Penentuan ditolak atau diterimanya hipotesis yang sudah ditetapkan penelitian ini ada pada pengujian hipotesis. Pada penelitian ini menggunakan Uji korelasi Rank Spearman untuk menguji hipotesis dimana pada pengujian tersebut dapat mengetahui hubungan signifikansi, tingkatan, dan arah antar variabel. Dikatakan suatu variabel berhubungan apabila nilai signifikan $< 0,05$ begitu sebaliknya, apabila nilai signifikan $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya hubungan

antara variabel. Sedangkan untuk mengetahui hubungan antara variabel searah atau tidaknya dari nilai *correlation coefficient*. Apabila *correlation coefficient* bernilai positive maka hubungan antar variabel searah, begitu sebaliknya apabila *correlation coefficient* bernilai negatif maka hubungan antar variabel tersebut tidak searah dan untuk mengetahui tingkatan hubungan antar variabel dapat dilihat pada Tabel 2.3. sebagaimana hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Hipotesis

Correlations				
			Future_Readiness	MT_Parenting
Spearman's rho	Future_Readiness	Correlation Coefficient	1.000	.167**
		Sig. (2-tailed)	.	.001
		N	379	379
	MT_Parenting	Correlation Coefficient	.167**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.001	.
		N	379	379

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

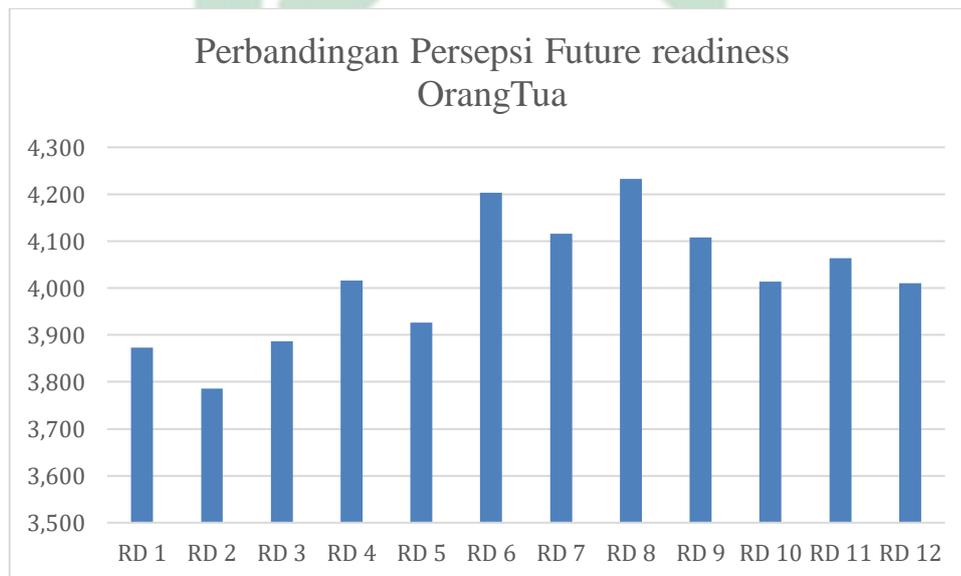
Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS versi 26 sebagaimana pada Tabel 4.2 dengan diketahui N yaitu banyaknya responden berjumlah 379 orang yang memperoleh nilai signifikansi dua arah sebesar 0,001. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara adanya persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* dengan nilai correlation coefficient sebesar 0,167.

4.6 Pembahasan

Terdapat tiga point yang penelitian ini yang dibuat untuk mengetahui bahwa bagaimana implementasi yang dilakukan orang tua selama ini dalam *effective media and technology parenting* pada anak usia 5 – 12 tahun, bagaimana persepsi orangtua apakah *future readiness* sangat penting untuk masa depan anak, serta ada hubungan tidaknya antara adanya persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*.

4.6.1 Persepsi *Future readiness*

Pada zaman digitalisasi sekarang ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat, yang menjadikan seluruh masyarakat dituntut oleh zaman untuk siap mengikuti perkembangan tersebut. terutama pada kalangan anak-anak yang membutuhkan keterampilan sebagai komponen yang paling penting dibutuhkan di kehidupan zaman serba digital ini (Rifa dkk, 2021). Terdapat 12 keterampilan pada *DQ Framework* diantaranya 12 keterampilan pada *DQ Framework* diantaranya berpikir kritis, berpikir analitis, keterampilan organisasi, keterampilan teknologi, memecahkan masalah, kreativitas, inisiatif, komunikasi mampu beradaptasi, ketahanan, *social* dan emosional, dan kepemimpinan.

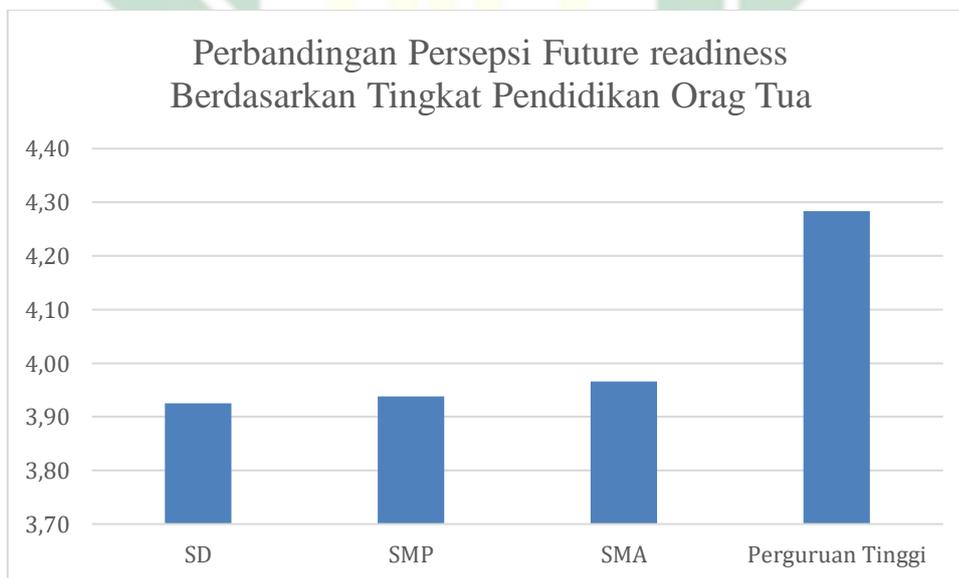


Gambar 4. 1 Perbandingan nilai Persepsi *Future readiness*

Berdasarkan Gambar 4.1 hasil yang diperoleh bahwa terdapat tiga keterampilan yang memiliki nilai paling tinggi yaitu Komunikasi (RD8) sebesar 4,232, Kreativitas (RD6) sebesar 4,203, dan Inisiatif (RD7) sebesar 4,116. Sedangkan tiga keterampilan yang memiliki nilai paling tinggi yaitu Berpikir Kritis (RD2) sebesar 3,786, Berpikir Analitis (RD1) sebesar 3,873, dan Keterampilan Organisasi (RD3) sebesar 3,887. Maka dapat disimpulkan bahwa tingginya persepsi *future readiness* orang tua di Surabaya dengan menganggap keterampilan komunikasi, kreativitas, dan inisiatif paling penting untuk menghadapi masa depan

anak. Sedangkan keterampilan berpikir kritis, berpikir analitis, dan keterampilan organisasi tidak begitu penting bagi orang tua untuk menghadapi masa depan anak.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Ross & Romkey, 2021) dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa kemampuan komunikasi, kreativitas, dan inisiatif merupakan keterampilan yang terpilih menjadi keterampilan masa depan terbaik yang penting dibutuhkan didunia kerja dan cukup penting dengan kehadiran dunia yang serba teknologi dan digital supaya berhasil menghadapi dunia yang kompleks. Pada penelitian ini terdapat keterampilan berpikir kritis yang memiliki nilai yang paling rendah dikarenakan pada penelitian (Edawani, 2017) mengungkapkan bahwa penilaian orang tua terhadap berpikir kritis pada anak masih mengandung penilaian yang positif dan negatif. Penilaian positifnya dianggap sebagai kemampuan menginterpretasi, mengevaluasi sedangkan penilaian negatifnya dianggap sebagai kemampuan yang ingin serba tahu dan memaksakan kehendak.



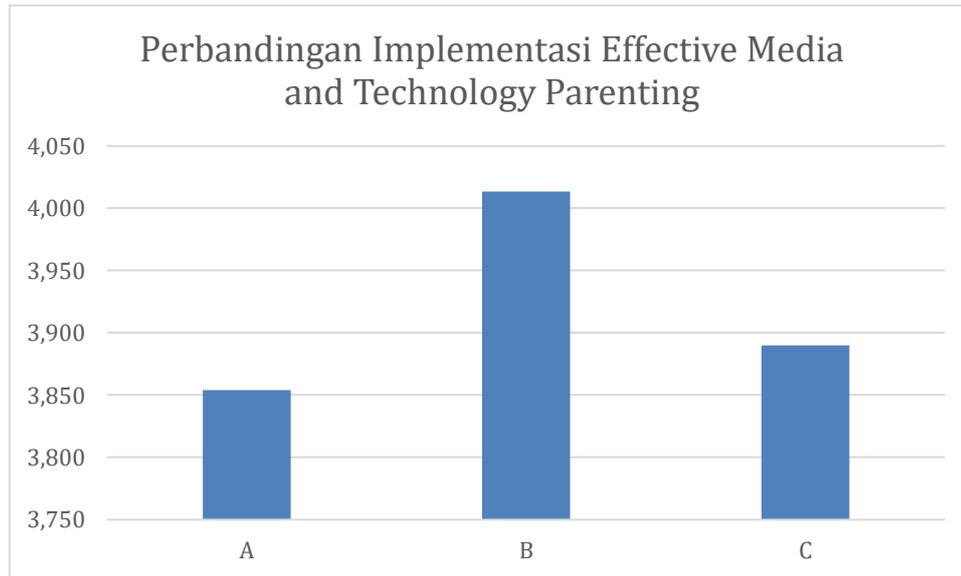
Gambar 4. 2 Perbandingan *Future readiness* Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orangtua

Responden pada penelitian ini yaitu orang tua di Surabaya yang Pendidikan terakhirnya SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Pada Gambar 4.2 nilai persepsi *future readiness* berdasarkan tingkat Pendidikan orang tua memiliki nilai berbeda-beda yang bertingkat sesuai dengan jenjang Pendidikan. Jenjang Pendidikan pada

perguruan tinggi memiliki nilai yang paling tinggi sebesar 4,28. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan orangtua semakin tinggi nilai persepsi *future readiness*. Hasil tersebut selaras dengan penelitian (Sunain, 2017) yang menyatakan bahwa terdapat unsur demografi yaitu latar belakang Pendidikan orang tua yang signifikan berpengaruh terhadap keterampilan yang dimiliki anak. Semakin tingginya Pendidikan orang tua semakin tingginya keterampilan yang dimiliki anak.

4.6.2 Implementasi *Effective Media And Technology Parenting*

Media dan Teknologi mempunyai makna yang berbeda tetapi saling berhubungan erat dengan teknologi informasi. Media digunakan sebagai perantara ke pengguna. Teknologi dan media sama-sama diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dan dapat digunakan manusia dalam situasi dan kondisi apapun dan dimanapun. Dimana ada teknologi disitulah media itu digunakan. penggunaan media dan teknologi memiliki dampak yang bergantung pada penggunaannya. Apabila penggunaan teknologi dengan bijak dan tepat yang dapat memberikan manfaat dan membantu membangun media hiburan dan pembelajaran dan sebaliknya apabila teknologi tidak digunakan secara tepat dan bijak akan mengganggu perkembangan anak di masa depan. Apalagi terutama pada kalangan anak-anak yang sekarang ini ikut tumbuh dan berkembang sesuai arus perkembangan teknologi saat ini. dilansir pada (*DQ Institute, 2020*) lebih dari 90% dengan jumlah 390 juta 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 berisiko, dan berita palsu. Menjadikan anak tidak siap menghadapi resiko-resiko di dunia digital. Risiko yang dialami dapat menyebabkan hal serius, seperti penyesuaian sosial yang buruk, kinerja sekolah buruk, dan kesehatan yang buruk. Baik buruknya dampak tergantung pengarahan dari orang tua. Maka dari itu, perlu implementasi dari orang tua terkait *effective media and technology parenting* pada anak dengan arahan dan pendukung menggunakan pendekatan ABC's terutama pada orang tua di Kota Surabaya.

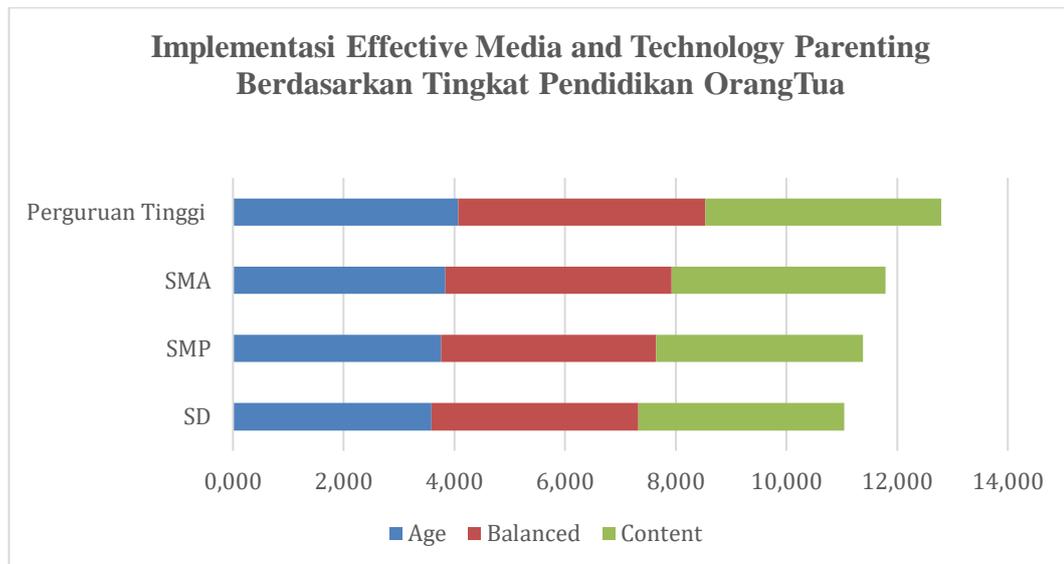


Gambar 4. 3 Perbandingan Implementasi Effective Media and Technology Parenting

Berdasarkan pada Tabel 4.3 *Balanced* memiliki nilai yang paling tinggi sebesar 4,014 dan *Age Appropriate Access* memiliki nilai yang paling rendah sebesar 3,854. Maka dapat disimpulkan bahwa dari 379 Orang tua di Surabaya yang memiliki anak usia 5-12 tahun sudah mampu mengimplementasikan *Effective Media And Technology Parenting* dengan baik sesuai dengan pendekatan ABC's. Mayoritas orang tua lebih fokus dengan menyeimbangkan waktu antara aktivitas keseharian dengan screen time daripada memberikan pinjaman handphone sesuai dengan kebutuhan anak terutama pada saat pembelajaran sekolah daring (dalam jaringan). Terutama mendorong dengan memberikan waktu untuk aktivitas fisik seperti bersepeda, bermain bola, lego, mobil-mobilan, dan lain sebagainya.

Penelitian yang dilakukan sekarang ini selaras dengan penelitian (Sisbintari & Setiawati, 2021) pada penelitian tersebut salah satu cara mencegah kecanduan *gadget* dengan manajemen penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua lebih mengarahkan anak ke aktivitas fisik yang lebih produktif demi perkembangan anak yang lebih baik lagi. Rendahnya orang tua dalam meminjamkan handphone sesuai kebutuhan anak terutama pada saat pembelajaran sekolah daring dikarenakan pada penelitian (Puji,2017) mengungkapkan bahwa masih banyak orang tua yang

memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan *gadget* sejak usia dini.



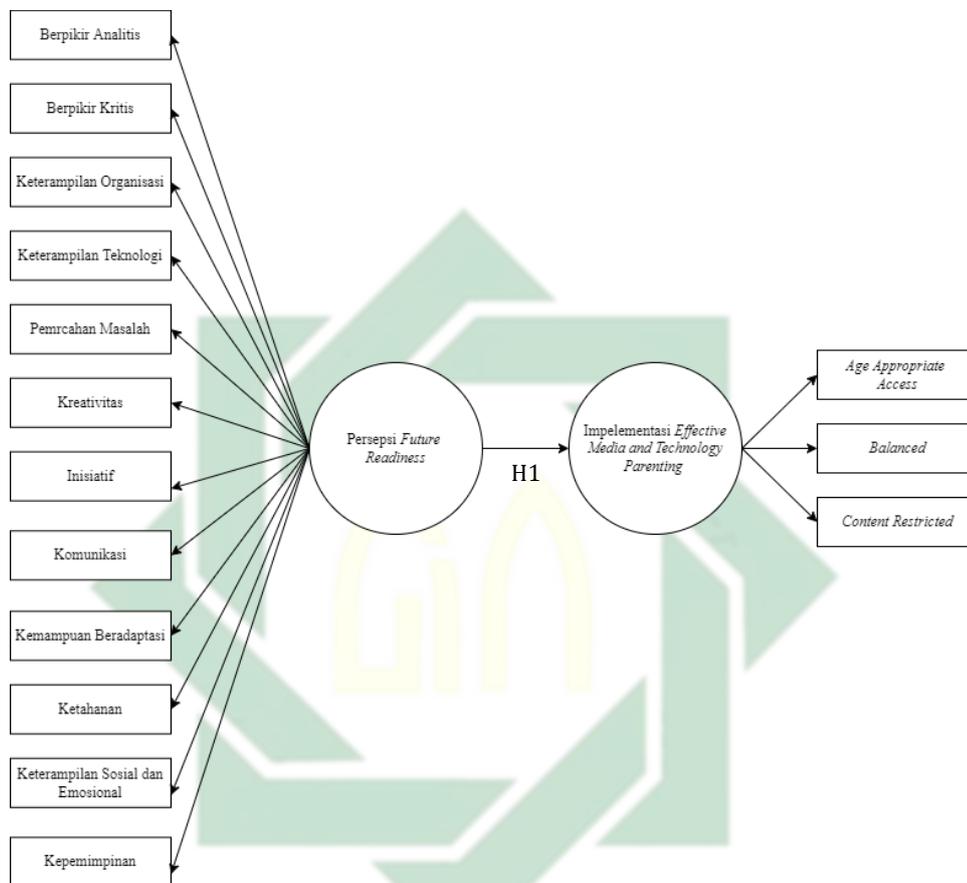
Gambar 4. 4 Implementasi Effective Media and Technology Parenting Berdasarkan Tingkat Pendidikan Orangtua

Terdapat 3 komponen yaitu *Age Appropriate Access*, *Balanced*, dan *Content Restricted* dalam Implementasi *Effective Media And Technology Parenting*. Implementasi tersebut dilakukan orang tua yang berpendidikan SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Pada Gambar 4.4 diperoleh hasil perguruan tinggi memiliki nilai yang paling tinggi dalam implementasi *Effective Media And Technology Parenting*. Sedangkan nilai yang paling rendah dimiliki oleh jenjang Pendidikan SD. Terbukti dengan grafik yang bertingkat sesuai jenjang Pendidikan. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tingginya tingkat pendidikan orang tua maka akan semakin tingginya pula implementasi *Effective Media and Technology Parenting* pada anak. Penelitian ini selaras dengan penelitian (Rahayu, 2020) yang mengatakan bahwa setiap orang tua memiliki cara pengarahannya yang berbeda-beda sesuai dengan ilmu pengetahuan atau wawasan yang dimiliki. Semakin tinggi nya pendidikan orang tua maka akan semakin tinggi ilmu Pendidikan yang dimiliki.

4.5.3 Hubungan antara Persepsi *Future readiness* dengan Implementasi *Effective Media And Technology Parenting*

Menurut (DQ Institute, 2020) Adanya *Future readiness* (kesiapan masa depan) dalam individu seseorang bergantung pada keterampilan yang dimiliki individu tersebut. Keterampilan sebagai komponen yang paling penting dibutuhkan

dalam kehidupan sehari-hari (Rifa dkk, 2021). Dalam *Future readiness* terdapat 12 indikator yaitu berpikir kritis, berpikir analitis, keterampilan organisasi, keterampilan teknologi, memecahkan masalah, kreativitas, inisiatif, komunikasi mampu beradaptasi, ketahanan, *social* dan emosional, dan kepemimpinan.



Gambar 4. 5 Hasil Hipotesis

Terdapat dua hipotesis yang diajukan yaitu adanya hubungan yang signifikan antara Persepsi *Future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* (H1) dan Tidak ada hubungan yang signifikan antara Persepsi *Future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting* (H0). Berdasarkan uji hubungan atau korelasi dilakukan menggunakan SPSS dengan pengujian Rank Spearman Rho. Hasil pengujian tersebut diperoleh nilai signifikansi atau Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 dengan tingkat signifikansi 0,05. Maka 0,001 lebih kecil dari $< 0,05$. Berdasarkan Gambar 4.5 diperoleh hasil bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi *future readiness* dengan implementasi *effective media and technology parenting*. Nilai *correlation coefficient* sebesar 0,167 atau bernilai positif, sehingga

hubungan variabel bersifat searah. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tingginya persepsi *future readiness* orang tua maka semakin tinggi juga implementasi *effective media and technology parenting* pada anak. Nilai *correlation coefficient* sebesar 0,167 menandakan bahwa tingkat kekuatan hubungan antara variabel berkategori sangat rendah.

Persepsi *future readiness* orang tua mempunyai hubungan atau kaitan dengan implementasi *effective media and technology parenting* pada anak dikarenakan dalam implementasi *effective media and technology parenting* pada anak dibutuhkan orang tua yang paham akan pentingnya *future readiness* untuk menghadapi masa depan anak. Ketika Persepsi *future readiness* orang tua yang tinggi, maka hal tersebut akan mendukung keberhasilan implementasi *effective media and technology parenting* sesuai dengan pendekatan ABC's. Hubungan berada pada kategori sangat rendah, dikarenakan dalam implementasi *effective media and technology parenting* tidak hanya dibutuhkan persepsi *future readiness* orang tua terhadap keterampilan anak saja. Diperlukan juga factor lain dari anak maupun orang tua agar meningkatkan implementasi *Effective Media And Technology Parenting* seperti pengetahuan yang tinggi dari orang tua maupun anak

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Maisari & Purnama, 2019) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara digital parenting dan keterampilan anak. Digital parenting dapat menstimulasikan keterampilan yang dimiliki anak. Penelitian (Rifa dkk, 2021) juga selaras dengan penelitian ini yang menyatakan bahwa pentingnya pengetahuan dan keterampilan sebagai tombak utama untuk menjadi warga digital yang berkualitas pada perkembangan zaman. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu dukungan parenting dari orangtua. Pentingnya persepsi *future readiness* dalam implementasi *Effective Media And Technology Parenting* maka perlu dipertahankan agar anak mampu dan siap menghadapi masa depan pada zaman yang serba teknologi ini.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adanya hasil dari pengumpulan, pengujian sampai analisis data pada penelitian ini yang berjudul “Hubungan Persepsi *Future readiness* Orang Tua Dengan Implementasi *Effective Media And Technology Parenting* Di Surabaya” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi *future readiness* orang tua pada anaknya di Kota Surabaya adalah mayoritas orang tua di Surabaya menganggap keterampilan sangat penting untuk menghadapi masa depan anak terutama pada keterampilan Komunikasi memperoleh nilai sebesar 4,232, Kreativitas sebesar 4,203, dan Inisiatif sebesar 4,116.
2. Implementasi *effective media and technology parenting* orang tua terhadap anak di Kota Surabaya memperoleh nilai yang paling tinggi sebesar 4,014 yaitu melalui pemberian waktu yang seimbang antara screen time dengan aktivitas fisik seperti bersepeda, bermain bola, lego, dan lain sebagainya dengan teman sebayanya.
3. Terdapat hubungan persepsi *future readiness* orang tua dengan implementasi *effective media and technology parenting* di Kota Surabaya dengan kategori rendah yang memperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,167.

5.1 Saran

Setelah menyimpulkan dari hasil penelitian ini maka terdapat saran yang dilakukan sebagai tindak lanjut dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan penanaman nilai-nilai agama dalam implementasi *effective media and technology parenting* pada anak, sehingga membantu anak melakukan sesuatu didasari dengan nilai yang positif dalam agama dalam era digital.
2. Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melakukan metode eksperimental dalam bentuk pelatihan dan pengarahan. Sehingga tidak hanya anak saja namun orang tua juga penting agar mempunyai pengetahuan yang luas dalam membimbing anak di zaman serba digital ini terutama pada penggunaan *Media And Technology*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. R., Nuraini, A., Elisa, K., & Iman, S. (2020). *Faktor-Faktor Psikososial dari Ketidakpatuhan Masyarakat pada Masa Pandemi*. Artikel, 19, 1– 10.
- Amalia Sufiah, (2019). *Persepsi Orangtua Terhadap penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.
- Arikunto, & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis - Lengkap dengan teknik pengolahan data SPSS*. ANDI.
- BPS Kota Surabaya, ” 2021.
- DQ Institute. (2020). <https://www.dqinstitute.org/global-standards/>.
- Ermawati, A. (2018). *Pengaruh Brand Image dan Brand Trust Terhadap Purchase Decision Produk United*. Jurnal Agora, 6(2), 287097
- Gabrielli, J., & Tansky, 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>.
- Huang, G., Li, X., Chen, W., & Straubhaar, J. D. (2018). *Fall-Behind Parents? The Influential Factors on Digital Parenting Self-Efficacy in Disadvantaged Communities*. American Behavioral Scientist, 62(9), 1186–1206. <https://doi.org/10.1177/0002764218773820> .
- Jackman, J. A., Gentile, D. A., Cho, N. J., & Park, Y. (2021). *Addressing the digital skills gap for future education*. Nature Human Behaviour, 5(5), 542–545. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01074-z>
- Jonathann Sarwono dan Ely Suhayati (2010). *Riset Akuntasni menggunakan SPSS* Yogyakarta:Graha Ilmu.
- M. Yemardotillah, R. I. (2021). *Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital*. Continuous Education: Journal of Science and Research, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.223>.
- Noor Baiti. (2020). *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Di Masa Covid-19*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini, VI, 113–127.
- Nur Rahmawati, E., Purwanti Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, E., &

- Artikel, S. (2021). *Joyful Learning Journal Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa*. 10(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Prestasi, P., Siswa, B., Viii, K., Negeri, S. M. P., Pendidikan, F., Universitas, P., Malang, N., Pendidikan, F., Universitas, P., & Malang, N. (2018). *Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan dan Pola Asuh Orang Tua Arinta Nursetyasari Sudjiono Ike Dwiastuti Abstrak*. November, 143–147.
- Roshonah, A. F. (2020). *Peran Orang Tua dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran Daring di Rumah*. Nasional Penelitian LPPM, 1–7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7904>.
- Ross, T. L., & Romkey, L. (2021). *Post-Secondary Work Integrated Learning through STEM Outreach*. 2021 ASEE Virtual Annual Conference Content Access. <https://peer.asee.org/37587>.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). *Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Winarti. (2019). *Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua dengan Orientasi Pola Asuh Anak Usia Dini (Studi di RA al Karimy Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto)*. Proceeding: The Annual International Conference on Islamic Education, 4(1), 261–270.
- Edawani, G. E. (2017). *persepsi ibu di flores terhadap berpikir kritis pada anak*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Maisari, S., & Purnama, S. (2019). *Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bunayya Giwangan*. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.4012>

- Rahayu, R. G. (2020). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Di Sdn 05 Kabawetan Kabupaten Kepahiang. Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China pada Kasus Covid-19 di Kompas.com*, 68(1), 1–12.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, M. R. Z. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 187–193.
- Ross, T. L., & Romkey, L. (2021). *Post-Secondary Work Integrated Learning through STEM Outreach*. 2021 ASEE Virtual Annual Conference Content Access. <https://peer.asee.org/37587>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). *Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Sunain, S. (2017). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Tingkat Kecerdasan dan Keaktifan Siswa dari Kelas Satu Sampai dengan Kelas Enam Pada Semester I*. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 160–176.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.942>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A