

PENGARUH *SCREEN TIME* TERHADAP DAYA TAHAN ATENSI ANAK

USIA 5 - 6 TAHUN

SKRIPSI



Oleh:

Baiq Adelia Elsa Apriana

NIM. 220105110011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

PENGARUH *SCREEN TIME* TERHADAP DAYA TAHAN ATENSI ANAK

USIA 5 - 6 TAHUN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)



Oleh:

Baiq Adelia Elsa Apriana

NIM. 220105110011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH SCREEN TIME TERHADAP DAYA TAHAN ATENSI
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

BAIQ ADELIA ELSA APRIANA

NIM : 220105110011

Telah Disetujui Pada Tanggal 31 Mei 2026

Dosen Pembimbing,



Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

NIP. 198612062020121001

LEMBAR PENGESAHAN

6/13/26, 11:06 AM

Print Persetujuan

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Screen Time Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun

SKRIPSI

Oleh

BAIQ ADELIA ELSA APRIANA

NIM : 220105110011

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA
DINI (S.Pd)
Pada 5 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP : 197410162009012003

2 Ketua Sidang

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.

199012152019032023

3 Sekretaris Sidang

Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

198612062020121001

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 220105110011
Nama : BAIQ ADELIA ELSA APRIANA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Dosen Pembimbing : Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.
Judul Skripsi : PENGARUH SCREEN TIME TERHADAP DAYA TAHAN ATENSI ANAK USIA 5-6 TAHUN

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	3 Oktober 2025		Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	3 Oktober 2025		Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	13 Oktober 2025		Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	10 November 2025	Bimbingan BAB 1 - BAB 3	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	18 November 2025	untuk instrumen penelitian terdapat di lampiran	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	26 November 2025	Revisi Proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	3 Desember 2025	Revisi proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	8 Desember 2025	revisi proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	5 Januari 2026	Revisi seminar proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	7 Januari 2026	Lembar validasi ahli	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	26 Februari 2026	Bimbingan validitas dan reliabilitas instrumen	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

12	13 April 2026	Bimbingan terkait uji coba instrumen	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	12 Mei 2026	Bimbingan analisis data	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	26 Mei 2026	Bimbingan BAB 4-5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	29 Mei 2026	Revisi BAB 1-5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Malang, 29 Mei 2026

Dosen Pembimbing



Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baiq Adelia Elsa Apriana
NIM : 220105110011
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh *Screen time* Terhadap Daya
Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 31 Mei 2026

Pembuat Pernyataan,



Baiq Adelia Elsa Apriana

NIM. 220105110011

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainur Rochmah
NIP : 199012092020122003
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : BAIQ ADELIA ELSA APRIANA
NIM : 220105110011
Konsentrasi : Perkembangan Kognitif
Judul Skripsi : **Pengaruh Screen Time Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
15%	10%	11%	14%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Mei 2026

UP2M



Ainur Rochmah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah menjadi teladan dan memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Pengaruh *Screen time* Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kepada Bapak Kelik Desta Rahmanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepada Ibu Imro'atul Hayyu Erfantinni, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan sejak awal perkuliahan hingga akhir.

6. Kepada Bapak dan Ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat.
7. Kepada keluarga besar RA As-Shibyan Jurit dan TK PGRI Jurit yang telah memberikan izin serta bantuan selama proses penelitian sehingga dapat berjalan lancar.
8. Kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, Bapak Lalu Ali Abidin dan Ibu Ida Laili, atas segala ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang serta cinta yang tak terhingga telah membimbing penulis sejak kecil hingga saat ini. Terima kasih atas kepercayaan yang diberikan kepada penulis, dukungan atas semua mimpi-mimpi penulis, dan doa yang tiada terputus yang selalu mengiringi dan menguatkan langkah penulis sepanjang perjalanan ini. Terima kasih atas segalanya, yang tidak bisa disebutkan satu-persatu karena begitu banyak kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah membalas segalanya dengan kebaikan, kesehatan, serta keberkahan sepanjang usia. Aamiin.
9. Kepada kakak penulis yang tercinta, Lalu Gilang Obidia Ramdhani, beserta kakak ipar Yuni Mustika atas kasih sayang dan cinta serta tiada henti memberikan dukungan, nasehat, semangat, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada sahabat dan teman-teman yang penulis sayangi, yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas bantuan, dukungan, semangat, dan doa sehingga penulis mampu melewati segala suka dan duka selama perkuliahan ini dan menyelesaikan skripsi hingga akhir.

11. Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri, Baiq Adelia Elsa Apriana. Terima kasih karena tidak menyerah dan bertahan sejauh ini, serta untuk setiap ketakutan dan keraguan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada jiwa yang kuat dan raga yang terus melangkah. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas menerima segala hal yang tidak sesuai dengan harapan, serta sabar dalam melewati setiap fase kehidupan. Penyelesaian pendidikan ini merupakan salah satu mimpi kita. Maka, mari terus bertumbuh dan bekerja sama untuk mewujudkan mimpi-mimpi selanjutnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari para pembaca sebagai bahan evaluasi, pembelajaran, dan pengembangan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Malang, 31 Mei 2026



Penulis

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
الملخص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Penelitian Relevan	9

B. Kajian Teori.....	11
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	34
D. Variabel Penelitian	34
E. Definisi Operasional.....	35
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Validitas dan Reliabilitas.....	41
H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan Penelitian.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 4. 1 Diagram Tingkat <i>Screen time</i> Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan.....	58
Gambar 4. 2 Diagram Tingkat Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner <i>Screen time</i>	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Daya Tahan Atensi	39
Tabel 3. 3 Uji Validitas Tahap Akhir Instrumen Kuesioner Data Non Responden	44
Tabel 3. 4 Uji Validitas Instrumen Observasi Non Responden	45
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Non Responden	47
Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Non Responden.....	47
Tabel 3. 7 Uji Validitas Instrumen Kuesioner Data Responden	48
Tabel 3. 8 Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Data Responden.....	49
Tabel 3. 9 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	50
Tabel 3. 10 Uji Linearitas	52
Tabel 3. 11 Rumus Kategorisasi Tingkat	53
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Durasi <i>Screen time</i>	57
Tabel 4. 2 Analisis Statistik Deskriptif P1 (Frekuensi <i>Screen time</i> Dalam Sehari) dan P5 (Total Durasi Menurut Orang Tua)	58
Tabel 4. 3 Frekuensi dan Persentase P1 (Frekuensi Penggunaan <i>Screen time</i> Dalam Sehari).....	59
Tabel 4. 4 Frekuensi dan Persentase P5 (Total Durasi Menurut Orang Tua)...	60
Tabel 4. 5 Frekuensi dan Persentase Jenis Perangkat	61
Tabel 4. 6 Frekuensi dan Persentase Jenis Aktivitas	62
Tabel 4. 7 Frekuensi dan Persentase Pendampingan.....	62
Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Durasi Atensi.....	63
Tabel 4. 9 Tabel Statistik Deskriptif Jumlah Episode dan Distraksi Atensi	65

Tabel 4. 10 Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana	67
Tabel 4. 11 Uji Regresi Linear Sederhana.....	68
Tabel 4. 12 Coefficient Uji Regresi Linear Sederhana.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner	93
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	94
Lampiran 3 Instrumen Kuesioner.....	95
Lampiran 4 Instrumen Observasi	100
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen.....	102
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 7 Data Kuesioner Non Sampel	110
Lampiran 8 Data Observasi Non Sampel.....	111
Lampiran 9 Data Kuesioner Sampel	112
Lampiran 10 Data Observasi Sampel.....	113
Lampiran 11 Data Sampel Variabel X (<i>Screen time</i>)	114
Lampiran 12 Data Sampel Variabel Y (Daya Tahan Atensi).....	116

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُؤ = û

إِي = î

ABSTRAK

Apriana, Baiq Adelia Elsa. 2026. **Pengaruh *Screen time* Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun**. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan media digital berbasis layar (*screen time*) pada anak usia dini yang diduga dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan atensi anak, khususnya daya tahan atensi (*sustained attention*). Tujuan penelitian adalah untuk (1) mendeskripsikan tingkat *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan, (2) mengidentifikasi tingkat daya tahan atensi pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan, (3) menganalisis pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan. Pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Data dianalisis dengan teknik analisis uji regresi linear sederhana. Penelitian dilakukan di RA As-Shibyan dengan jumlah responden sebanyak 50 anak disertai dengan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) tingkat *screen time* anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan mayoritas berada pada kategori sedang, (2) tingkat daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan mayoritas berada pada kategori sedang, (3) hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa belum terbukti adanya pengaruh yang signifikan *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan.

Kata Kunci: *Screen time*, Daya Tahan Atensi, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Apriana, Baiq Adelia Elsa. 2026. The Effect of *Screen time* on *Sustained attention* of Children Aged 5-6 Years. Thesis, Early Childhood Islamic Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Advisor: Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

This study was motivated by the increasing use of screen-based digital media (*screen time*) among young children, which is suspected to affect the development of children's attention skills, particularly *sustained attention*. The objectives of this study are to, (1) describe the level of *screen time* among 5-6 year old children at RA As-Shibyan, (2) identify the level of *sustained attention* among 5-6 year old children at RA As-Shibyan, and (3) analyze the effect of *screen time* on *sustained attention* among 5-6 year old children at RA As-Shibyan. The research employed a quantitative approach using ex post facto design. Data collection techniques included questionnaires and observations. Data were analyzed using simple linear regression analysis. The study was conducted at RA As-Shibyan with 50 child respondents accompany by their parents.

The result of the study indicate that, (1) the *screen time* levels of 5-6 year old children at RA As-Shibyan were predominantly in the moderate category, (2) the *sustained attention* levels of 5-6 year old children at RA As-Shibyan were predominantly in the moderate category, (3) the results of the simple linear regression analysis indicate that there is no significant effect of *screen time* on *sustained attention* of 5-6 year old children at RA As-Shibyan.

Keywords: *Screen time*, *Sustained attention*, Early Childhood

الملخص

أبريانا، بايق أديليا إلسا. 2026. تأثير وقت استخدام الشاشة على قدرة الأطفال في سن (5-6) سنوات على الحفاظ على الانتباه. أطروحة بكالوريوس، برنامج تعليم الإسلام في مرحلة الطفولة المبكرة، كلية التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف الأطروحة: كليك ديستا رامانتو، ماجستير في التربية.

هذا البحث جاء استجابةً لزيادة استخدام الوسائط الرقمية التي تعتمد على الشاشات (وقت الشاشة) لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، والتي يُعتقد أنها قد تؤثر على تطور قدرات الانتباه لدى الأطفال، ولا سيما الانتباه المستمر. أهداف البحث هي (1) وصف مستوى وقت الشاشة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان"، (2) تحديد مستوى استمرار الانتباه لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان"، (3) تحليل تأثير وقت الشاشة على استمرار الانتباه لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان". تم وتمثل تقنيات جمع البيانات المستخدمة في الاستبيان ex post facto. اتباع المنهج الكمي بتصميم والملاحظة. تم تحليل البيانات باستخدام تقنية تحليل اختبار الانحدار الخطي البسيط. أجريت الدراسة في روضة أطفال "الشبيان" على عينة مكونة من 50 طفلاً برفقة أولياء أمورهم.

أظهرت نتائج البحث أن: (1) مستوى وقت الشاشة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان" يقع في الغالب في الفئة المتوسطة، (2) مستوى قدرة الانتباه للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان" يقع في الغالب في الفئة المتوسطة، (3) أظهرت نتائج اختبار الانحدار الخطي البسيط أنه لم يثبت وجود تأثير ذي دلالة إحصائية لوقت الشاشة على "قدرة الانتباه لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات في روضة أطفال "الشبيان".

الكلمات المفتاحية: وقت استخدام الشاشة، قدرة التركيز، الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi digital tidak hanya berkembang di kehidupan orang dewasa, namun juga meluas hingga kehidupan anak-anak. Anak-anak sudah akrab dengan berbagai perangkat digital seperti televisi, komputer, laptop, tablet, dan ponsel pintar. Sebuah survei yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa 51% anak berusia di bawah delapan tahun memiliki perangkat digital sendiri, seperti tablet atau ponsel pintar (Mann et al., 2025). Anak-anak menggunakan perangkat digital tidak hanya untuk hiburan seperti menonton video dan bermain game, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Indonesia (2025) disebutkan bahwa di Indonesia terdapat 42,25% anak usia dini yang menggunakan telepon seluler (HP) atau perangkat sejenisnya. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak usia dini semakin rentan mengalami penggunaan *screen time* yang berlebihan.

Istilah *screen time* dapat diartikan sebagai waktu yang digunakan dalam berinteraksi dengan berbagai perangkat layar, seperti televisi, komputer, tablet, dan ponsel pintar dalam berbagai konteks kehidupan, termasuk hiburan, pembelajaran, pekerjaan, dan komunikasi (Ponti, 2023; Qi et al., 2023). Dalam konteks anak usia dini, perangkat layar digunakan untuk hiburan dan media pembelajaran. Namun, jika digunakan dengan berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif.

Paparan *screen time* yang berlebihan ini menimbulkan kekhawatiran, sehingga berbagai organisasi kesehatan memberikan pedoman terkait durasi penggunaan layar untuk anak. Organisasi kesehatan dunia (*World Health Organization*) memberikan rekomendasi agar anak berusia dibawah satu tahun sebaiknya tidak menggunakan *screen time*, sedangkan anak berusia dua hingga lima tahun sebaiknya tidak lebih dari satu jam per hari (World Health Organization, 2019). Rekomendasi yang sama juga diberikan oleh *American Academy of Pediatrics* (AAP), yang menyarankan anak usia dua hingga enam tahun menggunakan *screen time* maksimal satu jam per hari dan harus dengan pendampingan orang tua (Hill et al., 2016). Kemudian, Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) juga menganjurkan *screen time* untuk anak berusia lebih dari 2 tahun tidak lebih dari 2 jam (IDAI, 2014). Berdasarkan pedoman tersebut, anak-anak sebaiknya dibatasi dalam menggunakan perangkat layar dengan durasi maksimal satu jam per hari di bawah pengawasan orang tua atau orang dewasa. Hal ini dilakukan agar penggunaan media digital tetap memberikan manfaat dan tidak menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak.

Selain kuantitas penggunaan *screen time*, kualitas konten juga perlu diperhatikan. Jenis konten pasif sebagian besar memberikan efek negatif, sedangkan jenis konten edukatif atau interaktif memberikan sedikit manfaat pada perkembangan anak (Sanders et al., 2019). Konten pasif merupakan konten dengan interaksi sedikit atau bahkan tidak ada sehingga anak hanya sebagai penerima informasi, sedangkan konten interaktif merupakan konten yang memiliki interaksi dua arah, memberikan anak kesempatan untuk merespon atau memberikan umpan balik (Liao & Tian, 2025). Konten pasif

biasanya tidak memberikan manfaat atau bahkan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak, karena tidak memberikan anak untuk merespon secara aktif, sehingga dapat menghambat aspek perkembangan anak terutama jika konsumsi konten dalam waktu yang cukup lama.

Meskipun berbagai pedoman telah diberikan, beberapa penelitian menunjukkan adanya kesenjangan antara pedoman dan praktik penggunaan *screen time* anak di kehidupan nyata, baik pada tingkat global maupun nasional. Berdasarkan hasil meta-analisis global yang dilakukan oleh McArthur dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% anak dibawah usia dua tahun tidak menggunakan *screen time*, dan hanya 36% anak usia dua hingga lima tahun yang mematuhi pedoman penggunaan *screen time* selama satu jam per hari (McArthur et al., 2022). Dengan demikian, sekitar 75% anak dibawah usia dua tahun telah menggunakan perangkat layar, sedangkan 64% anak usia dua hingga lima tahun tidak mematuhi pedoman durasi *screen time* yang dianjurkan untuk anak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kepatuhan terhadap pedoman *screen time* pada tingkat global masih tergolong rendah.

Kesenjangan yang sama juga ditemukan di Indonesia. Hasil penelitian Adella dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa rata-rata anak empat hingga enam tahun di suatu daerah yang berada di Indonesia menghabiskan waktu kurang lebih dari empat jam per hari di depan layar (Adella et al., 2024). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Purwanti dan rekan-rekannya yang menyebutkan bahwa siswa-siswi dari salah satu taman kanak-kanak di Kabupaten Probolinggo menggunakan perangkat layar selama dua hingga tiga

jam per hari, bahkan beberapa anak melebihi durasi tersebut (Purwanti et al., 2023). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat diketahui bahwa baik secara global maupun nasional, sebagian besar anak usia dini belum mengikuti pedoman durasi *screen time* yang telah dianjurkan. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya bagi perkembangan anak, khususnya dalam aspek kemampuan atensi pada anak usia lima hingga enam tahun.

Anak usia lima hingga enam tahun berada pada fase transisi dari masa prasekolah menuju pendidikan dasar. Pada usia tersebut, daya tahan atensi dan kemampuan fokus merupakan aspek yang penting dalam menentukan kesiapan belajar anak. Daya tahan atensi (*sustained attention*) didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mempertahankan fokus terhadap suatu tugas atau rangsangan dalam jangka waktu tertentu (Ponti, 2023). Kemampuan tersebut sangat krusial pada anak usia lima hingga enam tahun karena berkaitan langsung dengan kesiapan belajar, kemampuan menyelesaikan tugas, dan kemampuan beradaptasi di lingkungan belajar formal seperti sekolah dasar. Periode usia ini juga merupakan masa di mana sistem perhatian berkembang sangat pesat dan sensitif terhadap rangsangan. Apabila terjadi gangguan pada perkembangan atensi, hal tersebut akan berdampak pada prestasi akademik maupun keterampilan sosial anak (Almeida et al., 2023). Literatur perkembangan kognitif menegaskan bahwa pentingnya penguatan kemampuan atensi sebagai dasar fungsi eksekutif yang lebih kompleks dan kematangan kognitif seperti menulis dan membaca (Lee et al., 2025). Dengan demikian, kemampuan atensi pada anak, khususnya pada usia lima hingga enam tahun,

berperan penting dalam mendukung proses belajar, perkembangan bahasa, serta regulasi emosi anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa paparan *screen time* yang berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan atensi anak. Sebuah *systematic review* menunjukkan bahwa anak-anak dengan tingkat penggunaan layar digital yang tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian dibanding dengan anak-anak yang memiliki tingkat paparan layar lebih rendah (Santos et al., 2022). Penelitian yang dilakukan di Tiongkok terhadap anak usia prasekolah (tiga hingga enam tahun) juga menemukan bahwa anak dengan durasi *screen time* lebih dari satu jam per hari menunjukkan lebih banyak masalah perilaku dan perhatian dibandingkan dengan anak yang memiliki durasi *screen time* kurang dari atau sama dengan 1 jam per hari (Xie et al., 2020).

Fenomena serupa juga mulai tampak di Indonesia. Sebuah studi literatur yang dilakukan oleh Manfaatin dan Aulia menunjukkan bahwa *screen time* berlebihan pada anak usia dini dapat berpengaruh pada perkembangan anak mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional (Manfaatin & Aulia, 2024). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa durasi paparan layar yang melebihi batas rekomendasi tidak hanya berdampak pada kemampuan atensi, tetapi juga pada perkembangan kognitif secara keseluruhan, serta aspek perkembangan lainnya.

Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di salah satu lembaga PAUD yang berada di Kecamatan Pringgasela, menunjukkan adanya kecenderungan hubungan antara tingginya

screen time dengan masalah atensi pada beberapa anak di kelas. Hasil wawancara dengan orang tua juga mengungkapkan sebagian anak kesulitan untuk menghentikan aktivitas penggunaan gawai, dan pada praktiknya tampak beriringan dengan rendahnya kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Melihat fenomena tersebut, penting untuk meneliti lebih lanjut pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi pada anak usia lima hingga enam tahun. Kurangnya kajian yang membahas tema ini dalam konteks lokal PAUD di Lombok Timur, menunjukkan perlunya penelitian empiris yang menelaah topik ini, mengingat pentingnya kesiapan anak pada usia tersebut dalam memasuki jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini berfokus pada daya tahan atensi (*sustained attention*), bukan pada perkembangan atensi secara umum. Selain itu, beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki topik yang sama dengan penelitian ini masih menggunakan laporan orang tua baik itu dalam mengumpulkan data atensi anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengumpulan data atensi dilakukan dengan observasi langsung.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kondisi aktual di tingkat lokal serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan media digital terhadap daya tahan atensi anak. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan memberikan dasar ilmiah bagi orang tua, pendidik, serta pemangku kebijakan dalam mengatur penggunaan media digital yang sehat bagi anak. Agar perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan atensi, dapat berkembang secara optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan?
2. Bagaimana tingkat daya tahan atensi pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan?
3. Apakah terdapat pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan tingkat *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan.
2. Mengidentifikasi tingkat daya tahan atensi pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan.
3. Menganalisis pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi pada anak usia 5-6 tahun.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini, psikologi perkembangan, dan ilmu kesehatan anak terkait pengaruh penggunaan media digital. Penelitian ini juga dapat menambah

kajian literatur terkait pengaruh penggunaan media digital (*screen time*) terhadap atensi anak usia dini. Serta dapat menjadi rujukan akademik untuk penelitian selanjutnya dalam mengkaji dampak media digital terhadap perkembangan kognitif anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman kepada orang tua terkait pentingnya mengatur *screen time* anak, mengawasi penggunaan media digital anak, dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif, khususnya atensi atau fokus anak.

b. Bagi Pendidik/Guru PAUD

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang dampak *screen time* terhadap fokus dan konsentrasi anak dalam kegiatan belajar, serta menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran dan stimulasi yang tepat pada anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh *screen time* terhadap aspek perkembangan anak lainnya.

d. Bagi Pemerintah/Lembaga Terkait

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam merumuskan kebijakan atau program edukasi kepada masyarakat dalam memberikan edukasi penggunaan gawai dengan bijak dan lebih edukatif kepada anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Renata Maria Santos dan rekan-rekannya (2022) mengkaji tentang hubungan *screen time* dengan perhatian pada anak-anak melalui tinjauan sistematis. Penelitian tersebut melakukan review 498 artikel jurnal dengan rentang waktu 2021-2022 yang meneliti tentang hubungan antara durasi *screen time* dengan atensi pada anak usia 2-18 tahun. Hasil kajian menunjukkan bahwa adanya hubungan antara tingginya durasi *screen time* dengan gangguan perhatian, kesulitan konsentrasi, dan menurunnya daya tahan atensi anak.

Imel Wahyuni Limasta dan rekan-rekannya (2025) menganalisis dampak *screen time* terhadap konsentrasi dan pengelolaan emosi anak. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi kepustakaan pada artikel jurnal baik nasional maupun internasional, buku akademik, hasil penelitian terdahulu, dan pedoman *screen time* yang dikeluarkan World Health Organization (WHO) dan American Academy of Pediatrics (AAP). Hasil kajian menunjukkan durasi *screen time* yang tinggi berpengaruh terhadap kemampuan konsentrasi dan pengendalian emosi anak. *Screen time* berlebihan dapat mengurangi kemampuan fokus anak, anak cenderung mudah terdistraksi, dan menurunkan kemampuan memori kerja anak yang dibutuhkan dalam belajar.

Penelitian empiris yang dilakukan Guodong Xie dan rekannya yang meneliti terkait pengaruh *screen time* terhadap perilaku anak pra sekolah di Tiongkok, baik itu perilaku kecemasan/depresi, perilaku agresif, masalah perhatian, gejala menarik diri, dan masalah tidur. Penelitian tersebut melibatkan anak usia 3-6

tahun dan orang tuanya atau pengasuhnya. Data *screen time* dikumpulkan melalui kuesioner data terkait perilaku anak melalui tes CBCL (*Child Behavioral Checklist*) yang diisi oleh orang tua. Analisis data menggunakan teknik analisis korelasi dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *screen time* berhubungan dengan jenis kelamin, lokasi rumah tangga, dan pendidikan ibu. Kemudian hasil penelitian juga menemukan bahwa anak pra sekolah dengan *screen time* > 60 menit memiliki lebih banyak masalah perilaku dibanding anak dengan *screen time* < 60 menit per hari, salah satunya adalah masalah perhatian.

Penelitian lain dari Noa Gueron-Sela dan Avigail yang meneliti tentang hubungan penggunaan media dengan prediksi kemampuan perhatian anak balita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak balita dengan paparan *screen time* yang tinggi memiliki kemampuan perhatian terfokus rendah. Penggunaan *screen time* yang tinggi sejak masa balita awal dapat menyebabkan kesulitan perhatian sepanjang masa balita.

Sukhpreet Taman dan rekan-rekannya juga meneliti tentang hubungan *screen time* dengan masalah kurangnya perhatian anak pra sekolah. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif dengan analisis data regresi linear berganda. Penelitian tersebut. Pada penelitian tersebut baik data *screen time* maupun data terkait perilaku anak (perhatian dan agresif) diperoleh dari orang tua dianalisis secara statistik dengan uji-t karena mempertimbangkan aspek lain dan uji regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* yang tinggi dapat meningkatkan kondisi yang tidak sehat pada anak termasuk masalah

kurangnya perhatian, resiko ini lebih tinggi dibanding dengan faktor lain seperti tidur, faktor sosial ekonomi, dan pola pengasuhan.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa *screen time* memiliki keterikatan dengan berbagai permasalahan perhatian dan perilaku anak. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kajian pustaka, mencakup rentang usia yang luas, atau menilai aspek perhatian sebagai bagian dari masalah perilaku secara umum. Selain itu, beberapa penelitian mengkaji daya tahan atensi melalui laporan orang tua. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait bagaimana *screen time* mempengaruhi kemampuan anak dalam mempertahankan fokus secara berkelanjutan, khususnya pada anak usia 5-6 tahun.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan pengamatan langsung melalui pemberian tugas di sekolah. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang lebih spesifik dan objektif mengenai *screen time* dan daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan sebelumnya, tetapi juga mengisi celah penelitian yang masih terbatas dalam konteks pengukuran daya tahan atensi secara langsung.

B. Kajian Teori

1. *Screen time* Pada Anak Usia Dini

Screen time merupakan waktu yang dihabiskan seseorang dalam berinteraksi dengan perangkat layar baik itu ponsel pintar, televisi,

komputer, tablet untuk tujuan pendidikan, hiburan maupun interaksi sosial. Menurut organisasi kesehatan dunia (WHO), *screen time* merupakan waktu yang dihabiskan secara pasif menonton hiburan berbasis layar seperti televisi, komputer, dan perangkat seluler, namun tidak meliputi kegiatan berbasis layar yang secara aktif atau disertai dengan aktivitas fisik atau gerakan (Priftis & Panagiotakos, 2023). Dalam konteks anak usia dini, *screen time* menjadi bahasan penting karena dapat berpengaruh pada perkembangan kognitif, emosional, dan bahasa, serta fisik dan sosial (Muppalla et al., 2023; Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023). Oleh karena itu, AAP dan WHO memberikan rekomendasi batas *screen time* maksimal 1 jam per hari untuk anak usia dini (Hill et al., 2016; World Health Organization, 2019).

Penggunaan *screen time* dapat memberikan manfaat jika digunakan dengan bijak dan mematuhi rekomendasi batas penggunaan. Sebaliknya, jika penggunaan *screen time* pada anak tidak sesuai dengan rekomendasi, maka akan menimbulkan resiko pada perkembangan anak. *Screen time* mencakup beberapa aspek penting:

a. Jenis Perangkat

Perangkat yang umum digunakan antara lain televisi, komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Perangkat portabel seperti smartphone dan tablet memiliki resiko penggunaan *screen time* berlebih karena mudah diakses (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023). Meskipun demikian, penelitian menunjukkan bahwa jenis perangkat tidak

berpengaruh kuat pada atensi, tetapi atensi lebih kuat dipengaruhi durasi dan konten (McArthur et al., 2022).

b. Jenis Aktivitas

Jenis aktivitas dibagi menjadi tiga yaitu pasif, interaktif/edukatif, dan sosial. Aktivitas pasif seperti menonton video/film tanpa adanya komunikasi dua arah. Sementara itu, aktivitas interaktif/edukatif mencakup permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan video edukatif, sedangkan aktivitas sosial yaitu panggilan video atau interaksi daring.

c. Kualitas Konten

Konten edukatif/interaktif dapat mendukung perkembangan anak baik itu kognitif, bahasa, maupun aspek perkembangan lainnya (Madigan et al., 2020). Sementara itu, konten cepat dan konten yang tidak sesuai dengan usia anak berpotensi menurunkan atensi dan regulasi diri pada anak.

d. Pendampingan Orang Tua/Orang Dewasa

Pendampingan orang tua atau orang dewasa dapat mengubah aktivitas pasif menjadi interaktif, serta adanya kemungkinan komunikasi dua arah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak, dan dapat menghindari bahaya kejahatan online (McArthur et al., 2022).

e. Waktu Penggunaan

Penggunaan media digital berbasis layar sebelum tidur berkaitan dengan gangguan tidur yang disebabkan paparan cahaya biru dan

overstimulasi pada anak yang dapat berdampak pada perilaku dan kemampuan fokus anak (Fitzpatrick et al., 2022).

Penggunaan *screen time* dengan bijak dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Terutama jika kontennya edukatif, durasi terkontrol sesuai dengan pedoman, dan pendampingan orang tua. Berdasarkan penelitian Madigan dan rekan-rekannya (2020), menunjukkan bahwa penggunaan *screen time* pada anak dengan konten edukatif dapat menunjang perkembangan anak seperti kemampuan bahasa dan kognitif. Konten edukatif berupa aplikasi atau permainan edukatif dan video pembelajaran dapat membantu meningkatkan literasi anak jika disertai dengan dialog dan dipandu oleh orang tua.

Sebaliknya, jika penggunaan *screen time* berlebihan, maka dapat menimbulkan dampak negatif. Beberapa penelitian menunjukkan adanya dampak negatif seperti keterlambatan perkembangan bahasa (Rayce et al., 2024), dan dapat menimbulkan gangguan perkembangan motorik dan interaksi dengan keluarga (Pratama & Naufal, 2023). Selain itu, anak yang menghabiskan waktu *screen time* sebelum tidur, maka akan berpengaruh pada kualitas tidur anak (Fitzpatrick et al., 2022). Dampak negatif yang juga ditemukan adalah masalah perilaku dan kecemasan karena overstimulasi dari konten cepat sehingga dapat menyebabkan perilaku impulsif seperti tantrum (Nihaya et al., 2024). Oleh karena itu, sering kali dijumpai anak yang telah lama menggunakan gawai dan kemudian dibatasi oleh orang tuanya biasanya akan menjadi tantrum.

2. Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif biasanya dikenal dengan perkembangan pikiran. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berpikir dan memori (Thompson, 2019). Perkembangan kognitif juga berkaitan dengan perhatian, pemecahan masalah, pemerolehan bahasa, dan pengaturan emosi (Zobairi et al., 2024). Pada anak usia dini, perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan dasar fungsi kognitif dan eksekutif karena dapat mempengaruhi pembelajaran di jenjang berikutnya. Fungsi eksekutif adalah kemampuan kognitif yang berperan dalam mengendalikan diri, mengatur pikiran, emosi, konsentrasi, dan mengingat informasi (Prime et al., 2023). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses pertumbuhan dan perubahan yang terjadi seiring bertambahnya usia anak, berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, memperoleh pengetahuan, dan memecahkan masalah yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal.

Menurut Jean Piaget terdapat 4 tahapan perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (sejak lahir – 2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), tahap operasional formal (11 tahun – dewasa) (Solso et al., 2007). Anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap praoperasional, dengan karakteristik perkembangan sebagai berikut:

- Anak mulai belajar menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk mewakili objek yang nyata
- Anak memahami bahwa benda mati itu hidup sama seperti manusia

memiliki akal dan perasaan (animisme)

- Anak mampu berpikir simbolik dengan menggunakan objek untuk mewakili objek lain (balok sebagai mobil)
- Anak mulai mampu mengkategorikan objek ke dalam beberapa kategori
- Anak mampu memahami bahwa setiap orang memiliki pemikiran yang berbeda darinya
- Anak mulai berekspresi dan berinteraksi sosial menggunakan bahasa
- Berkembang sifat egosentris
- Anak berfokus pada satu aspek situasi
- Anak menilai berdasarkan tampilan bukan logika
- Anak mengembangkan imajinasi melalui bermain pura-pura
- Berpikir berdasarkan intuisi bukan logika
- Pada akhir tahap ini, mulai penurunan sifat egosentris

Menurut teori kognitif Vygotsky, belajar mendahului perkembangan kognitif. Berdasarkan teorinya, perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh budaya dan interaksi sosial. Dalam teori vygotsky terdapat konsep yang bernama ZPD (*Zone Proximal Development*). ZPD merupakan jarak kemampuan anak saat ini dengan kemampuan potensialnya melalui bimbingan orang yang lebih memiliki pengetahuan (Pagano & Parnes, 2022). Orang yang lebih berpengetahuan ini disebut dengan MKO (*More Knowledge Other*), dapat berupa orang yang lebih tua, teman sebaya, atau siapapun yang memiliki pengetahuan lebih. Berdasarkan teori Vygotsky, perkembangan kognitif didasari dari pembelajaran yang dihasilkan melalui

interaksi sosial dengan orang lain, atau yang disebut juga dengan teori pembelajaran sosiokultural.

Pembelajaran sosiokultural adalah pendekatan proses belajar yang dipengaruhi interaksi sosial, budaya, dan lingkungan sekitar (Bernard, 2024), dimana pembelajaran ditekankan pada scaffolding. Scaffolding merupakan dukungan bertahap yang diberikan guru kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan dan keterampilan hingga peserta didik mampu mandiri (Pagano & Parnes, 2022). Dukungan akan dikurangi seiring meningkatnya pengetahuan dan keterampilan anak. Selain itu, pembelajaran sosiokultural juga mendorong terjadinya belajar kooperatif. Belajar kooperatif merupakan konsep belajar dimana orang yang lebih berpengetahuan meskipun teman sebaya dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan ZPD (Pagano & Parnes, 2022).

Menurut Jerome Bruner, perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi kemampuan dasar manusia dengan budaya, bahasa, dan teknologi. Bruner menekankan anak untuk mampu belajar secara mandiri dan tidak hanya menerima penjelasan dari guru. Setiap konsep dapat diajarkan pada usia berapa pun tanpa perlu mempersiapkan materi dan memberikannya dengan bertahap-tahap, dengan syarat disajikan dengan cara yang disesuaikan dengan tahap berpikir anak. Terdapat tiga mode representasi terkait perkembangan kognitif menurut Jerome Bruner, yaitu mode enaktif (sejak lahir – 1 tahun), mode ikonik (usia 1-6 tahun), mode simbolik (7 tahun ke atas) (McLeod, 2025).

Anak usia 5-6 tahun masuk dalam mode ikonik. Mode ikonik

menekankan bahwa manusia menyimpan dan memahami informasi tidak sekedar melalui kata-kata, namun melalui gambaran visual mental. Maksudnya, ketika seseorang membayangkan atau memikirkan sesuatu, orang tersebut akan dapat melihat bentuk apa yang dipikirkan tanpa melihatnya secara nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang disertai dengan gambar atau ilustrasi cenderung lebih mudah dipahami atau diingat, karena melalui visual memudahkan otak untuk menghubungkan konsep abstrak dengan konsep nyata.

3. Atensi Anak Usia Dini

a. Pengertian Atensi

Atensi merupakan proses kognitif yang memungkinkan seseorang memilih dan memfokuskan perhatiannya pada stimulus tertentu dan mengabaikan stimulus yang lainnya. Atensi adalah proses pengaturan informasi yang masuk ke dalam kesadaran, dimana proses ini memiliki kapasitas yang terbatas serta dapat dikendalikan secara sadar (Ling & Catling, 2012). Menurut James, dalam buku Psikologi Kognitif (2007) menjelaskan bahwa atensi merupakan proses memusatkan kesadaran dan pikiran pada objek tertentu dengan jelas dan terarah, dengan mengabaikan objek lain, sehingga pikiran dapat terfokuskan. Dengan kata lain, atensi merupakan proses memfokuskan pikiran secara sadar dengan mengabaikan stimulus lain. Pada anak usia dini atensi berkembang dengan sangat pesat dan sangat berpengaruh pada lingkungan dan stimulasi.

Secara teoritis, atensi terdiri dari beberapa komponen penting, diantaranya (Conte & Richards, 2021; McLeod, 2023):

1) Perhatian Terbagi (*Divided attention*)

Kemampuan Membagi fokus pada beberapa tugas atau rangsangan dalam waktu yang sama, namun pada anak usia dini kemampuan ini masih terbatas dan berkembang secara bertahap.

2) Perhatian Selektif (*Selective Attention*)

Kemampuan memusatkan fokus pada satu tugas atau rangsangan dengan mengabaikan gangguan atau stimulus lain, kemampuan ini memungkinkan anak bertahan pada tugas meskipun terdapat distraksi.

3) Perhatian Berkelanjutan (*Sustained attention*)

Kemampuan mempertahankan fokus secara kontinu pada tugas atau stimulus dalam jangka waktu tertentu.

Selain itu, atensi juga terdiri dari beberapa sistem, seperti (Conte & Richards, 2021):

- *Alerting*, yaitu sistem yang menerima rangsangan atau stimulus.
- *Orienting*, yaitu sistem yang mengalihkan atau memusatkan perhatian.
- *Executive attention*, yaitu sistem yang mengendalikan atensi sesuai dengan tujuan.

Atensi sering kali disamakan dengan fokus, padahal fokus merupakan hasil dari proses atensi yang bekerja secara optimal (MacKay-Brandt, 2011). Fokus merupakan keadaan dimana konsentrasi

terarah secara sempit dan intens pada satu objek atau aktivitas tertentu. Dalam konteks anak usia dini, anak dapat menunjukkan atensi sesaat pada beberapa stimulus, namun anak belum tentu mampu mempertahankan fokus yang stabil dan berkelanjutan. Hal ini disebabkan karena fungsi eksekutif pada anak masih berkembang. Fungsi eksekutif merupakan kemampuan kognitif yang berperan dalam mengendalikan diri, mengatur pikiran, emosi, konsentrasi, dan mengingat informasi (Prime et al., 2023). Dengan kata lain, fokus bersifat situasional dan sesaat, artinya seseorang dapat tampak fokus namun dalam waktu singkat. Sementara itu, daya tahan atensi kemampuan mempertahankan fokus secara konsisten dalam jangka waktu tertentu. Sehingga dapat diartikan fokus merupakan kondisi awal, sedangkan *sustained attention* merupakan kemampuan untuk mempertahankan kondisi tersebut. Kemudian, ketika fokus sesaat muncul pada stimulus lain yang tidak relevan, fungsi eksekutif berperan untuk mengontrol keputusan untuk mempertahankan fokus dalam waktu tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji daya tahan atensi (*sustained attention*) yang tidak hanya menilai fokus anak, namun juga seberapa lama dan konsisten fokus tersebut dapat dipertahankan.

b. *Sustained attention* (Atensi Berkelanjutan/Daya Tahan Atensi)

Daya tahan atensi (*sustained attention*) merupakan kemampuan mempertahankan fokus pada tugas atau rangsangan dalam waktu yang cukup lama (Fortenbaugh et al., 2017). Kemampuan ini sangat berkaitan dengan sistem alerting yang mempertahankan kesiagaan dan fokus dalam

kurun waktu tertentu (Petersen & Posner, 2012). Yu dan Smith (2016) dalam DiCarlo dan Ota (2025) menyebutkan bahwa, *sustained attention* sering diukur melalui durasi fokus lebih dari 3 detik pada suatu tugas atau stimulus, yang dianggap sebagai batas minimal keterlibatan atensi sebelum terjadi peralihan. Kemampuan mempertahankan perhatian ini sangat penting dalam proses pembelajaran anak. Dalam mengukur atensi berkelanjutan durasi tugas yang diberikan bervariasi dan durasi yang biasa digunakan adalah 10-15 menit (Betts et al., 2006).

Dalam mengamati daya tahan atensi tidak hanya melihat durasi fokus anak, namun juga kualitas perhatian tersebut. Durasi fokus yaitu seberapa lama anak mampu mempertahankan perhatian pada suatu aktivitas, sedangkan episode fokus yaitu segmen waktu ketika anak terlihat fokus secara berkelanjutan sebelum perhatian teralihkan (Ruff & Rothbart, 1996; Yu & Smith, 2016). Frekuensi distraksi merupakan tantangan yang dihadapi anak dalam mempertahankan fokus, dapat berupa memalingkan pandangan (distraksi visual), gerakan tubuh yang tidak relevan (motorik), dan komentar yang tidak relevan (verbal) (Stokes et al., 2022). Conte dan Richards (2021) menegaskan bahwa perhatian visual menjadi indikator utama dalam menilai perilaku atensi anak, karena menunjukkan orientasi anak terhadap sumber informasi. Sementara Yuan dan rekannya (2019) menyebutkan bahwa keterlibatan motorik penting dalam menilai perilaku atensi, karena aktivitas fisik yang relevan membantu anak dalam mempertahankan konsentrasi.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Daya Tahan Atensi

a. *Screen time* (Waktu Layar)

Paparan layar yang tinggi, khususnya pada anak prasekolah berhubungan dengan kesulitan perhatian (Jourdn et al., 2023). Anak yang terlalu sering menggunakan perangkat media layar cenderung lebih mudah terdistraksi dan mengalami penurunan fungsi perhatian dalam aktivitas sehari-hari termasuk dalam aktivitas pembelajaran. Durasi *screen time* yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas bermain aktif, interaksi sosial secara langsung, dan eksplorasi lingkungan yang penting untuk perkembangan perhatian. Faktor *screen time* ini tidak hanya dipengaruhi oleh durasi penggunaan, tetapi juga jenis konten, waktu penggunaan, dan keterlibatan orang tua dalam pendampingan anak ketika menggunakan media digital. Konten yang cepat berubah dan pasif dapat memberikan stimulasi visual yang tinggi pada otak anak. Jika terbiasa menerima rangsangan instan dan pergantian stimulus yang cepat, kemampuan mempertahankan perhatian pada aktivitas yang memiliki tempo yang lebih lambat atau tidak secepat stimulus konten *screen time* dapat menurun (Nustad & Abrahamsson, 2026).

b. Kualitas dan Kuantitas Tidur

Tidur yang cukup dan berkualitas berperan penting dalam perkembangan fungsi eksekutif, regulasi emosi, dan kemampuan mempertahankan perhatian (Toth et al., 2025). Hal ini dikarenakan selama tidur terjadi proses pemulihan neurologis, konsolidasi memori,

dan regulasi fungsi otak yang berkaitan dengan perhatian dan kontrol perilaku. Anak usia dini yang memiliki durasi tidur cukup cenderung menunjukkan kemampuan perhatian dan kontrol perilaku yang lebih optimal dibandingkan anak dengan kualitas tidur kurang baik. Gangguan tidur atau kurang tidur dapat menyebabkan anak lebih mudah kehilangan fokus, kesulitan berkonsentrasi, mudah terdistraksi, dan bahkan dapat menimbulkan perilaku impulsif.

c. Lingkungan Pengasuhan

Lingkungan pengasuhan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi daya tahan atensi anak usia dini. Anak yang tumbuh di lingkungan pengasuhan yang hangat, responsif, dan konsisten dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengontrol perilaku, memusatkan perhatian, serta mengatur emosi. Sedangkan, anak yang tumbuh di lingkungan pengasuhan yang penuh konflik dapat menghambat perkembangan regulasi perhatian anak. Pola pengasuhan orang tua berhubungan dengan kemampuan regulasi perhatian dan perilaku anak di sekolah. Kemudian selain itu, pola asuh khususnya kualitas interaksi orang tua dengan anak dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan fungsi eksekutif dan perhatian anak (Rai et al., 2023). Selain itu, pengawasan dan pendampingan orang tua dalam kegiatan *screen time* juga penting, karena anak yang menggunakan perangkat digital tanpa pendampingan cenderung memiliki resiko lebih tinggi berdampak negatif terutama pada perilaku dan perhatian anak.

d. Lingkungan Belajar dan Stimulasi

Lingkungan belajar dan stimulus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan daya tahan atensi anak usia dini. Lingkungan belajar yang kondusif memungkinkan anak memperoleh pengalaman yang dapat melatih kemampuan fokus, kontrol diri, dan perhatian. Stimulasi yang diberikan melalui kegiatan bermain edukatif, membaca cerita, aktivitas motorik, permainan pemecahan masalah, dan interaksi guru dengan anak dapat membantu perkembangan fungsi eksekutif yang berkaitan dengan kemampuan mempertahankan atensi. Kemudian, aktivitas bermain dan stimulasi lingkungan memiliki hubungan dapat membantu meningkatkan fungsi eksekutif anak prasekolah, termasuk kemampuan perhatian. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain di luar ruangan (outdoor play) membantu meningkatkan kemampuan perhatian dan pengendalian perilaku anak (Koepp et al., 2022).

e. Kondisi Fisik dan Nutrisi

Kondisi fisik dan nutrisi dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif. Perkembangan otak anak berkembang dengan cepat pada masa awal kehidupan. Oleh karena itu, anak usia dini membutuhkan asupan nutrisi yang baik untuk mendukung perkembangannya. Kualitas nutrisi dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak termasuk perkembangan atensi (Roberts et al., 2022). Selain itu, kondisi fisik anak juga dapat mempengaruhi perhatian. Anak yang sedang dalam kondisi fisik lelah cenderung mudah terdistraksi.

5. Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Aktivitas belajar anak tidak dapat dipisahkan dari dunia bermain dan interaksi langsung dengan lingkungan. Cara anak usia dini menyerap informasi, membangun pemahaman, dan merespons stimulus memiliki pola-pola yang khas. Oleh karena itu, dalam menciptakan stimulasi yang tepat, penting untuk memahami karakteristik belajar anak usia dini, sebagai berikut (Kuku et al., 2025):

a. Belajar melalui eksplorasi alami dan rasa ingin tahu yang tinggi

Proses belajar anak usia dini diawali dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak-anak belajar dengan cara eksperimen secara aktif dengan bertanya, menyentuh, memperhatikan, dan mencermati setiap objek baru yang ditemui. Melalui rasa ingin tahu yang tinggi dan eksplorasi, anak belajar memahami berbagai hal.

b. Berpikir simbolik melalui imajinasi dan bermain peran

Melalui imajinasi, anak belajar memahami konsep-konsep abstrak secara simbolik. Proses belajar ini didukung melalui aktivitas bermain peran (*role-play*). Permainan imajinatif ini tidak hanya sekedar hiburan, namun dapat menjadi sarana anak dalam memproses pengalaman nyata, mengekspresikan emosi, dan melatih kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah sejak dini.

c. Berorientasi pada pengalaman langsung dan konkret

Secara kognitif, anak usia dini belum mampu memahami informasi yang abstrak atau teoritis. Oleh karena itu, salah satu metode belajar yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan panca indra secara

aktif melalui benda fisik dan pengalaman nyata. Contohnya, pengenalan konsep pembelajaran menjadi lebih bermakna jika menggunakan media konkret atau pengalaman langsung seperti dapat dilihat, didengar, disentuh atau membayangkan melalui media baik itu visual maupun audio.

d. Pembelajaran sosial berbasis modeling dan konsistensi orang dewasa

Proses belajar anak terutama dalam pembelajaran sosial emosional dan pembentukan karakter moral sering terjadi melalui proses mengamati dan meniru perilaku orang di sekitarnya. Anak memahami konsep benar salah melalui respon lingkungan. oleh karena itu, diperlukan konsistensi antara ucapan dan tindakan dari orang tua maupun pendidik. Lingkungan yang konsisten akan memberikan keteladanan yang sehat serta tidak membingungkan bagi anak.

6. Teori Arousal

Pada teori Arousal disebutkan bahwa seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu yang dapat mempertahankan atau meningkatkan gairah mereka. Jika gairah rendah maka seseorang akan merasa bosan, sedangkan jika gairah tinggi maka seseorang akan merasa cemas, sehingga orang akan melakukan hal yang dapat mempertahankan gairahnya pada tingkat yang optimal. Zajonc menyebutkan bahwa terdapat rangsang optimal dalam mencapai gairah optimal tersebut, jika rangsangan berada di bawah tingkat optimal maka seseorang akan mencari rangsangan untuk memenuhinya (Nickerson, 2023). Tingkat arousal yang terlalu rendah dapat menyebabkan

kebosanan dan kurang fokus, sedangkan tingkat arousal yang tinggi dapat memicu over stimulus, kegelisahan, dan gangguan konsentrasi.

Dalam perkembangan anak usia dini, rangsangan atau stimulus sangat rentan, sehingga ini dapat mempengaruhi sistem arousal pada anak. *Screen time* merupakan stimulus yang cukup rentan pada perkembangan anak usia dini. Paparan layar digital seperti, konten dengan perubahan visual yang cepat, warna mencolok, dan suara yang intens, dapat memberikan rangsangan yang berlebihan pada sistem arousal anak dan dapat menyebabkan tingkat arousal yang tinggi. Anak terbiasa mendapatkan stimulus tinggi yang membentuk arousal tinggi, ketika anak mendapatkan rangsangan yang rendah dan membentuk arousal rendah, maka anak akan menjadi kurang fokus dan mencari stimulus lain untuk menghilangkan kebosannya atau kejenuhannya.

Rapid image change (perubahan gambar cepat) merupakan karakteristik media visual pada media digital berbasis layar yang menampilkan pergantian adegan, sudut pandang, warna, atau objek dengan sangat cepat dalam waktu yang singkat. Perubahan gambar cepat ini dapat meningkatkan arousal karena memberikan stimulus yang cukup tinggi. Berbeda dengan orang dewasa, anak usia dini belum memiliki regulasi diri yang matang untuk menyaring stimulus, sehingga perubahan gambar cepat ini dapat memberikan dampak yang cukup signifikan khususnya pada otak anak. Otak menganggap setiap perubahan gambar cepat merupakan stimulus penting, sehingga otak terus-menerus mengalihkan fokus. Perubahan gambar cepat dapat membebani memori kerja dan sistem atensi, karena anak

harus memproses banyak informasi visual dalam waktu singkat. Dalam jangka panjang, hal ini akan membuat otak menjadi terbiasa pada stimulus yang cepat dan intens, sehingga anak akan kesulitan mempertahankan fokus pada aktivitas dengan stimulus yang lebih lambat seperti membaca, mendengarkan instruksi guru, atau menyelesaikan tugas (Lillard & Peterson, 2011).

7. *Cognitive Load Theory*

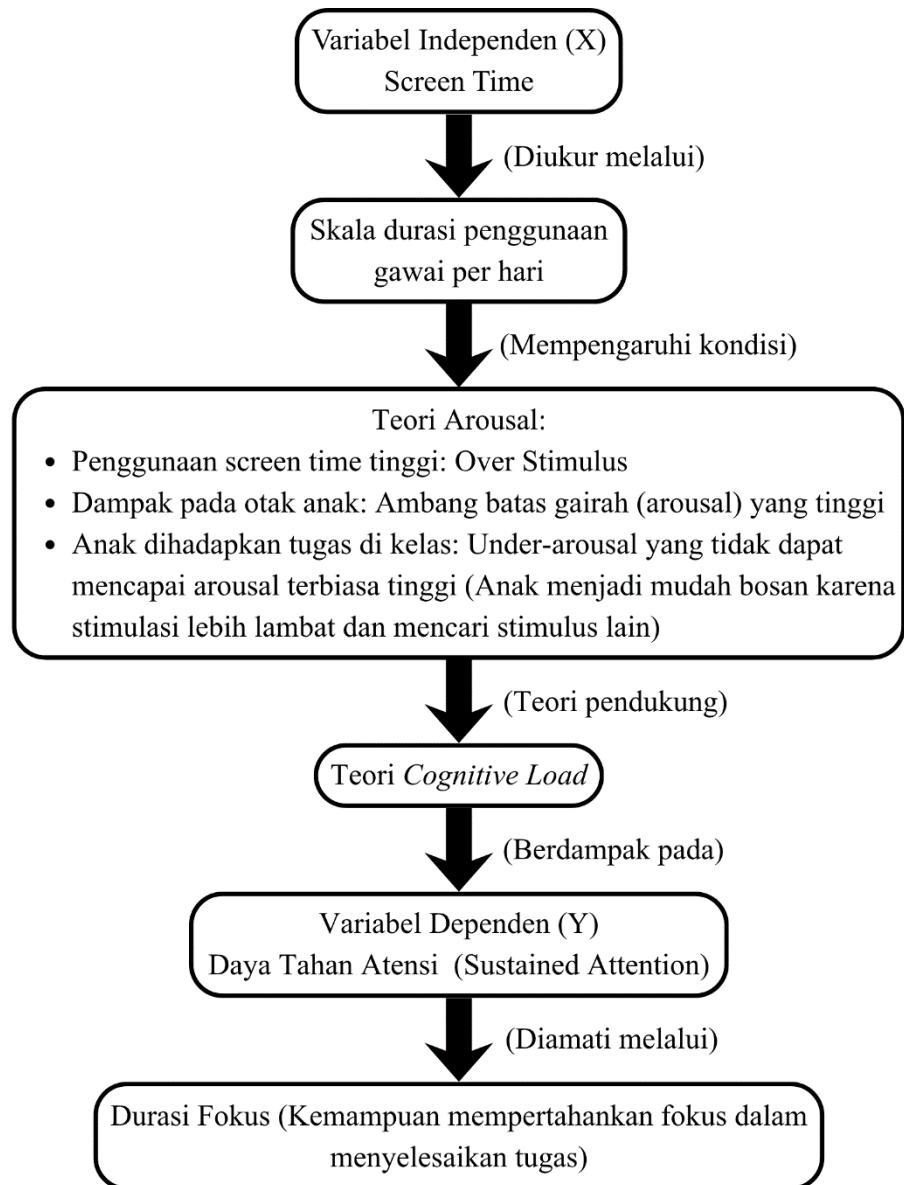
Pada teori Beban Kognitif (*Cognitive load theory*) mengungkapkan bahwa suatu tugas pembelajaran yang membutuhkan kapasitas memori kerja yang terlalu banyak, sedangkan kapasitas kognitif dalam memori kerja terbatas, maka akan menghambat pembelajaran. Terdapat tiga jenis beban kognitif, yaitu beban kognitif intrinsik (*intrinsic cognitive load*) merujuk pada beban yang disebabkan oleh karakteristik konten yang akan dipelajari, beban kognitif eksternal (*extraneous cognitive load*) merupakan beban yang disebabkan oleh materi yang digunakan untuk menyajikan konten, dan beban kognitif relevan (*germane cognitive load*) merupakan beban yang timbul atas proses pembelajaran (de Jong, 2010).

Pada beban kognitif intrinsik disebutkan bahwa materi yang memiliki elemen yang cukup tinggi dapat menghabiskan lebih banyak sumber daya kognitif dibandingkan materi dengan elemen rendah. Kemudian pada beban kognitif eksternal, Sweller dalam De Jong (2010) menyebutkan bahwa beban kognitif eksternal merupakan beban yang tidak dibutuhkan dalam materi atau tidak mendukung tujuan pembelajaran, sehingga dapat memberikan beban pada memori kerja. Dalam konten *screen time*, beberapa

memiliki elemen yang cukup tinggi atau banyak seperti video edukatif yang memiliki elemen teks, narasi, dan video bergerak sehingga cukup ramai visual dan mengandung stimulus dengan elemen yang cukup banyak. Anak usia dini memiliki kapasitas memori kerja dan kemampuan mengintegrasikan informasi yang terbatas, sehingga dengan stimulus tersebut anak menjadi bingung dan kesulitan dalam memahami informasi meningkatkan beban kognitif intrinsik. Apalagi jika konten edukatif yang dikonsumsi tidak sesuai dengan perkembangan usia anak. Selain itu, *screen time* juga sering kali menghadirkan stimulus visual dan auditori yang cepat, intens, dan berlebihan, seperti pergantian adegan yang cepat, iklan, atau animasi yang tidak relevan dengan isi utama. Hal ini dapat memberikan beban kognitif eksternal pada anak usia dini karena anak diharuskan untuk memproses stimulus tambahan yang tidak relevan, sehingga sumber daya kognitif yang seharusnya digunakan untuk mempertahankan perhatian dan memahami aktivitas utama menjadi terkuras untuk merespon stimulus tambahan.

C. Kerangka Konseptual

Tema dari penelitian skripsi ini adalah perkembangan kognitif anak usia dini dengan topik atau judul “Pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun.” Topik ini berfokus pada intensitas penggunaan media digital berbasis layar dalam mempengaruhi kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian (*sustained attention*) pada aktivitas atau kegiatan di sekolah tanpa penggunaan media layar.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Screen time memberikan stimulasi visual dan auditori yang berpotensi mempengaruhi sistem kognitif anak. Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui dua jalur teoritis yaitu teori Arousal dan didukung teori *Cognitive load*. Berdasarkan teori arousal menyebutkan *screen time* yang tinggi dapat meningkatkan arousal, sehingga melebihi level optimal. Kondisi ini berpotensi menyebabkan over stimulus dan regulasi perhatian menjadi tidak stabil. Anak

yang terbiasa menerima stimulasi dengan tingkat arousal tinggi cenderung kesulitan ketika dihadapkan pada stimulus yang lebih rendah seperti aktivitas kegiatan belajar di sekolah, yang dapat memunculkan rasa bosan dan kurang fokus.

Sedangkan teori *cognitive load* (beban kognitif) menjelaskan bahwa konten cepat dan kompleks pada *screen time* dapat meningkatkan beban kognitif anak. Beban tersebut menuntut sumber daya kognitif memproses stimulus dalam jumlah besar dalam waktu singkat, sehingga berpotensi melampaui kapasitas pemrosesan kognitif anak usia dini. Beban kognitif tersebut dapat menyebabkan keterbatasan sumber daya kognitif, seperti memori kerja dan kontrol perhatian, yang merupakan komponen penting dalam proses belajar dan regulasi atensi.

Keterbatasan sumber daya kognitif tersebut berdampak pada fungsi eksekutif anak yang mencakup kontrol inhibisi, memori kerja, dan regulasi perhatian. Fungsi eksekutif berperan sebagai fondasi kognitif pada kemampuan atensi anak usia dini. Pada anak usia dini, fungsi eksekutif masih berada dalam tahap perkembangan, sehingga relatif lebih rentan terhadap stimulus, termasuk paparan *screen time* yang berlebihan. Gangguan fungsi eksekutif dapat berdampak pada menurunnya kemampuan anak dalam mempertahankan perhatian secara konsisten dalam suatu aktivitas (*sustained attention*).

Tingginya *screen time* dapat menyebabkan atensi anak menjadi mudah teralihkan dan menurunkan kemampuan anak dalam mempertahankan fokus pada tugas non-layar di kelas. Sebaliknya, *screen time* rendah dan terkontrol, memberikan kesempatan yang lebih besar bagi anak untuk melatih fokus,

regulasi perhatian, serta keterlibatan kognitif melalui interaksi langsung dan aktivitas nyata. Oleh karena itu, penelitian ini didasarkan pada asumsi teoritis dan empiris bahwa *screen time* memiliki potensi mempengaruhi daya tahan atensi anak.

Sebagian besar penelitian mengenai *screen time* dan atensi anak masih didominasi oleh konteks luar negeri, sementara penelitian dalam negeri lebih banyak membahas perkembangan anak secara umum dan belum spesifik menyoroti aspek atensi, khususnya daya tahan atensi. Kemudian, peningkatan penggunaan media digital pada anak usia dini, terutama pasca pandemi, menegaskan urgensi penelitian ini. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengkaji dampak *screen time* terhadap berbagai aspek perkembangan anak dan perilaku (regulasi emosi dan atensi) anak secara umum, penelitian ini memfokuskan pada pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara empiris dan lebih spesifik serta kontekstual.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian relevan dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara

screen time terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun.

H₀ (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara

screen time terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Desain *ex post facto* merupakan desain yang digunakan untuk melihat pengaruh dari variabel bebas yang telah terjadi dan terbentuk secara alami terhadap variabel terikat. Desain ini digunakan untuk melihat pengaruh secara statistik dari variabel bebas yaitu durasi *screen time* terhadap variabel terikat yaitu daya tahan atensi. Desain *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif digunakan karena secara etis tidak memungkinkan jika penggunaan *screen time* diberikan dalam durasi tertentu yang diatur dengan sengaja kepada anak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional *prediktif*, yaitu desain penelitian untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel. Desain ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *screen time* dalam memprediksi daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun dan diketahui hubungannya. Oleh karena itu, data yang diperoleh merupakan perilaku alami anak dalam penggunaan *screen time* di rumah dan atensi anak selama pembelajaran di kelas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu lembaga PAUD yaitu, RA As-Shibyan, yang terletak di Desa Jurit Selatan, Kecamatan Pringgasela, Kabupaten Lombok Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2026. Sebelum melakukan penelitian di RA As-Shibyan, instrumen penelitian terlebih dahulu di uji cobakan di salah satu lembaga PAUD juga, yaitu TK

PGRI. TK PGRI terletak di Desa Jurit, Kecamatan Pringgasela, Kabupaten Lombok Timur. Uji coba instrumen dilakukan pada bulan Februari 2026.

C. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan kelompok, subjek, atau objek penelitian dan memiliki karakteristik tertentu (Kasiram, 2008). Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang berusia 5-6 tahun dengan melibatkan orang tua/wali murid di RA As-Shibyan. Orang tua dilibatkan sebagai responden dalam memperoleh data mengenai perilaku penggunaan *screen time* anak di rumah. Jumlah seluruh populasi adalah 53 anak. Sampel merupakan sebagian populasi yang diambil untuk diteliti dan mewakili karakteristik populasi (Kasiram, 2008). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel. Teknik *sampling* jenuh digunakan karena jumlah populasi kurang dari 100 responden. Jika subjek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua (Arikunto, 2013). Jumlah sampel juga sesuai dengan kebutuhan analisis data regresi yaitu minimal 30 subjek.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel lain, sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas (Martono, 2010). Berikut variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini:

- a. Variabel bebas (*Independen* atau X)

Pada penelitian ini variabel bebas adalah durasi *screen time* anak dalam hitungan skala menit per hari. Sumber data berasal dari orang tua atau wali murid melalui instrumen kuesioner yang dibagikan.

b. Variabel terikat (Dependen atau Y)

Pada penelitian ini variabel terikat adalah daya tahan atensi anak dalam hitungan menit. Sumber data berasal dari hasil observasi melalui pemberian tugas mewarnai dengan waktu observasi selama 10 menit di kelas.

E. Definisi Operasional

Terdapat 2 definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. *Screen time* (Waktu Layar)

Screen time atau waktu layar merupakan jumlah durasi waktu yang dihabiskan seseorang, baik itu orang dewasa maupun anak-anak, dalam berinteraksi dengan perangkat digital, seperti televisi, ponsel pintar, komputer, atau tablet. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa frekuensi penggunaan, durasi penggunaan (durasi pagi, durasi siang-sore, durasi malam, dan total durasi menurut orang tua dalam per hari), jenis perangkat, jenis aktivitas (konten), dan pendampingan. Namun, indikator utama dari *screen time* yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah skor total dari penjumlahan durasi pagi, siang-sore, dan malam. Sedangkan indikator lainnya digunakan sebagai data pendukung.

2. Daya Tahan Atensi (*Sustained attention*)

Daya tahan atensi merupakan kemampuan dalam mempertahankan fokus terhadap suatu aktivitas atau stimulus tertentu dalam jangka waktu

tertentu tanpa mudah teralihkan. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa durasi fokus, episode fokus, dan jumlah distraksi. Namun, indikator utama dari daya tahan atensi yang akan dianalisis adalah durasi fokus, sedangkan indikator lainnya digunakan sebagai data pendukung. Daya tahan atensi diukur menggunakan teknik *continuous timing*, yaitu dengan mencatat durasi setiap episode fokus anak dengan memberikan tugas mewarnai dengan durasi observasi selama 10 menit.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Pengumpulan data perilaku penggunaan *screen time* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang ditujukan kepada orang tua responden. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup sehingga pertanyaan yang disajikan berbentuk pilihan ganda agar memudahkan pengkodean dan analisis statistik serta mengurangi pemahaman yang berbeda dari orang tua responden. Kuesioner bertujuan untuk memperoleh data terkait total durasi *screen time* harian anak usia 5-6 tahun. Variabel utama *screen time* difokuskan pada durasi *screen time* yaitu durasi pagi, durasi siang-sore, dan durasi malam. Item pertanyaan yang lain dicantumkan sebagai data pendukung.

Pembagian laporan durasi penggunaan *screen time* anak menjadi durasi pagi, durasi siang-sore, dan durasi malam digunakan agar membantu akurasi ingatan (*recall*) orang tua agar tidak terjadi salah perkiraan durasi. Selain itu, pembagian laporan durasi dilakukan untuk melihat pola penggunaan *screen time* harian anak. Indikator durasi mengacu pada

pedoman organisasi kesehatan yang disepakati maksimal 1 jam per hari. Penyusunan indikator instrumen diadaptasi dari model survei penggunaan media anak usia dini yang dikembangkan Rideout dari Common Sense Media.

Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner *Screen time*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir
<i>Screen time</i>	Frekuensi penggunaan	a. Tidak menggunakan b. 1 kali sehari c. 2-3 kali sehari d. 4-5 kali sehari e. > 5 kali sehari	1
	Durasi <i>screen time</i> anak	a. Durasi penggunaan <i>screen time</i> anak di pagi hari (Bangun tidur-jam 12.00) b. Durasi waktu penggunaan <i>screen time</i> anak di siang-sore hari (jam 12.00-18.00) c. Durasi penggunaan <i>screen time</i> anak di malam hari (jam 18.00-sebelum tidur) d. Durasi total penggunaan <i>screen time</i> anak dalam sehari menurut orang tua	2, 3, 4, 5
	Jenis perangkat yang digunakan	a. Penggunaan TV b. Penggunaan HP/Tablet c. Penggunaan laptop/komputer	6 dan 9 (dibuat dalam bentuk tabel mini media diary)
	Jenis aktivitas	a. Hiburan (menonton YouTube, kartun, TikTok, dll.) b. Bermain game c. Edukatif (konten/aplikasi edukatif) d. Komunikasi (Telepon/video call)	7 dan 9 (dibuat dalam bentuk tabel mini media diary)
	Pendampingan	a. Tanpa pendampingan b. Didampingi orang tua	8 dan 9 (dibuat dalam

		c. Didampingi anggota keluarga lain	bentuk tabel mini media diary)
--	--	-------------------------------------	--------------------------------

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati daya tahan atensi anak di kelas melalui pemberian tugas. Observasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada anak, kemudian mencatat perilaku atensi anak selama tugas berlangsung. Tugas yang diberikan merupakan tugas yang berbasis task performance yang disesuaikan dengan mengikuti prinsip *Continuous Performance Task* (CPT). Tugas yang diberikan adalah tugas mewarnai yang disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah. Observasi dilakukan selama 10 menit secara kontinu (Betts et al., 2006). Pemilihan tugas mewarnai didasarkan pada pertimbangan bahwa tugas akan dikerjakan oleh anak usia 5-6 tahun dengan tidak menuntut kemampuan membaca dan berhitung. Selain itu, tugas mewarnai merupakan tugas yang sudah dikenal (familiar) oleh anak, mewarnai melibatkan koordinasi mata dan tangan (visual-motorik), sehingga memudahkan untuk mengamati fokus anak (Kannass et al., 2010). Tugas ini tidak dimaksudkan sebagai tes kognitif klinis, melainkan sebagai stimulus untuk memunculkan perilaku perhatian anak yang kemudian diamati melalui observasi. Variabel utama adalah durasi fokus anak yang diamati menggunakan teknik *continuous timing*.

Teknik *continuous timing* adalah mencatat durasi setiap episode fokus anak selama pemberian tugas berlangsung. Stopwatch dimulai ketika tepat saat anak menunjukkan indikasi fokus terhadap tugas, kemudian stopwatch

akan dihentikan (pause) ketika anak menunjukkan perilaku terdistraksi secara kontinu lebih dari 3 detik (>3 detik). Jika anak terdistraksi sebentar kurang dari 3 detik atau sama dengan 3 detik (≤ 3 detik) lalu langsung kembali fokus terhadap tugas, maka stopwatch tetap berjalan karena hal ini termasuk kategori indikator tidak terdistraksi. Sementara itu, episode fokus dicatat setiap kali diakhiri karena distraksi lebih dari 3 detik, kemudian dicatat kembali sebagai episode baru ketika anak kembali fokus pada tugas. Durasi fokus kemudian diperoleh dari selisih antara waktu berhenti dan waktu mulai fokus, selanjutnya durasi durasi setiap episode dijumlahkan dan menghasilkan total durasi fokus anak. Distraksi dihitung setiap terjadi pemutusan fokus, dimana distraksi akan diidentifikasi dan diberikan kode berdasarkan jenis distraksinya.

Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Daya Tahan Atensi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir
Daya tahan atensi anak	Perhatian visual	a. Tatapan terfokus pada tugas ≥ 3 detik. b. Tidak menoleh ke objek lain ≥ 3 detik.	Dibuat dalam bentuk tabel durasi fokus kontinu.
	Keterlibatan motorik	a. Tangan digunakan sesuai tugas secara kontinu. b. Tidak memainkan benda lain ≥ 3 detik.	
	Konsistensi durasi fokus	a. Mampu mempertahankan episode fokus berulang. b. Total durasi waktu anak mampu mempertahankan fokus. c. Frekuensi istirahat minimal.	
	Gangguan/distraksi	a. Tidak mudah terdistraksi visual.	

		Indikator terdistraksi: • Menoleh ke teman, jendela, pintu, atau benda lain di kelas selama > 3 detik. • Memandangi objek lain dalam waktu yang cukup lama tanpa mengerjakan tugas. • Melamun (tatapan kosong tidak terarah pada tugas) Indikator tidak terdistraksi: • Anak menoleh ≤ 3 detik lalu kembali fokus. • Anak mengalihkan pandangan karena alasan fungsional seperti mengambil krayon atau melihat hasil mewarnai sendiri. b. Tidak mudah terdistraksi verbal. Indikator teredistraksi: • Berbicara dengan teman tentang topik lain. • Bercanda atau bersuara tanpa konteks tugas. • Bertanya atau berkomentar yang tidak relevan dengan tugas. Indikator tidak terdistraksi: • Bertanya terkait tugas. • Menyebut warna atau objek yang sedang dikerjakan. c. Tidak mudah terdistraksi motorik.	
--	--	--	--

		Indikator terdistraksi: • Berdiri dari tempat duduk tanpa tujuan tugas. • Berjalan ke area lain tanpa tujuan tugas. • Memainkan benda yang tidak terkait dengan tugas. • Memutar atau berpindah menjauh dari tugas. Indikator tidak terdistraksi: • Mengganti alat tulis • Menyesuaikan posisi duduk sebentar. • Merapikan kertas/alat untuk melanjutkan tugas.	
--	--	--	--

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, baik kuesioner maupun lembar observasi benar-benar valid dan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Pada penelitian ini, instrumen melalui dua tahap uji validitas, yaitu validitas isi (*expert judgement*) dan validitas konstruk (*pearson product moment*).

a. Validitas isi (*Expert Judgement*)

Validitas isi dilakukan untuk menguji sejauh mana item-item relevan dengan indikator dan tujuan pengukuran. Validitas isi digunakan untuk menilai kelayakan, kesesuaian teoritis, kejelasan bahasa, serta relevansi materi instrumen sebelum disebarkan ke lapangan. Uji validitas isi

dilakukan terhadap seluruh item kuesioner (P1-P9) dan seluruh butir indikator pada lembar observasi daya tahan atensi anak.

Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgement*) oleh dosen pendidikan anak usia dini UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator dipilih karena memiliki keahlian di bidang pendidikan anak usia dini dan perkembangan kognitif anak usia dini. Keahlian tersebut relevan dengan penelitian ini yang mengkaji *screen time* dan daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun. Penilaian menggunakan skala poin dan disertai dengan masukan. Instrumen direvisi berdasarkan saran ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil penilaian ahli, diperoleh hasil bahwa untuk instrumen kuesioner, seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dan layak digunakan dengan catatan perbaikan. Sedangkan untuk lembar observasi, butir-butir indikator dan format lembar observasi dinyatakan valid dan layak digunakan dengan catatan perbaikan. Setelah dilakukan beberapa perbaikan minor berupa perbaikan penulisan kata yang kurang tepat (typo), penomoran yang kurang tepat, dan lain sebagainya yang merupakan saran dari ahli, seluruh instrumen dinyatakan memenuhi syarat validitas isi dan layak digunakan untuk uji coba instrumen (*pilot test*).

b. Validitas konstruk

Validitas konstruk merupakan uji validitas yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur konsep atau kemampuan yang diukur. Uji validitas instrumen dilakukan untuk

mengetahui sejauh mana item pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk variabel *screen time* dengan tepat dan akurat. Uji validitas konstruk kuesioner hanya dilakukan pada item pertanyaan nomor 1-6 (P1-P6) untuk menguji konsistensi internal alat ukur. Item-item pertanyaan dirancang untuk mengukur intensitas dan durasi *screen time* menggunakan pilihan jawaban skala bertingkat (skala likert). Meskipun data awal tiap item bersifat ordinal, uji yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment*, karena skor dari item durasi (Durasi pagi, durasi siang-sore, durasi malam) nantinya akan diakumulasikan menjadi skor total yang diperlakukan sebagai data interval dalam uji regresi linear. Sementara itu, item P7, P8, dan P9 tidak diikutsertakan dalam uji statistik ini karena karakteristik datanya berupa data nominal deskriptif.

Kriteria pengambilan keputusan uji validitas konstruk dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) setiap item dengan nilai r_{tabel} pada taraf taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan valid, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan tidak valid (Darma, 2021). Berdasarkan jumlah responden 30 anak ($N = 30$), maka nilai degree of freedom ($df = N - 2$) adalah 28, sehingga nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Item dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} > 0,361$.

Pada pengujian tahap pertama terhadap 6 item kuesioner *screen time*, ditemukan 3 item yang tidak memenuhi kriteria batasan r_{tabel} . Ketiga item tersebut adalah item P1 (Frekuensi) dengan nilai r_{hitung} sebesar

0,305, P3 (Durasi siang-sore) sebesar 0,339, dan P5 (Durasi 1 jam sebelum tidur) sebesar 0,317. Menindaklanjuti hasil tersebut, peneliti melakukan modifikasi instrumen dengan mengeliminasi item P5 karena memiliki nilai korelasi terendah dan kemungkinan dapat bersinggungan dengan P4 (Durasi malam-sebelum tidur), sehingga dapat membingungkan orang tua. Sementara itu di sisi lain, item P1 dan P3 dipertahankan dengan melakukan perbaikan.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan perangkat SPSS dan setelah dilakukan pengujian ulang tanpa melibatkan P5 diperoleh hasil validitas konstruk uji coba instrumen kuesioner sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Uji Validitas Tahap Akhir Instrumen Kuesioner Data Non Responden

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Frekuensi	3.53	3.016	.363	.623
Durasi pagi	4.43	2.944	.414	.598
Durasi siang- sore	3.93	3.030	.418	.596
Durasi malam	4.50	3.017	.366	.622
Total ortu	3.87	3.085	.492	.569

Berdasarkan tabel output di atas, nilai koefisien korelasi item P1 meningkat menjadi 0,363 dan item P3 menjadi 0,418. Dengan demikian, seluruh item memiliki nilai $r_{hitung} > 0,361$ sehingga dinyatakan valid. Maka, instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian utama.

Untuk pengujian hipotesis, peneliti hanya menggunakan jumlah skor dari item durasi sebenarnya yaitu P2, P3, dan P4, sehingga menghasilkan

variabel baru berbentuk interval dengan rentang skor 0-15. Adapun item P1, P6, P7, P8, dan P9 yang valid tetap dipertahankan dalam kuesioner final sebagai instrumen pelengkap untuk mengumpulkan data pendukung deskriptif karakteristik sampel.

Tabel 3. 14 Uji Validitas Instrumen Observasi Non Responden

Correlations			
		Durasi_Obs1fix	Durasi_Obs2fix
Durasi_Obs1 fix	Pearson Correlation	1	.968**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Durasi_Obs2 fix	Pearson Correlation	.968**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Uji validitas lembar observasi daya tahan atensi anak dilakukan untuk memastikan instrumen pengamatan ini mampu merekam durasi fokus anak secara akurat dan objektif. Pengujian dilakukan dengan melibatkan dua orang pengamat (observer) yang melakukan penilaian secara bersamaan terhadap sampel yang sama yaitu sampel uji coba (N =30). Tingkat validitas diukur berdasarkan kekuatan hubungan linear antara hasil pencatatan kedua observer menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil analisis statistik dengan bentuk SPSS menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,96. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara hasil pengamatan observer 1 dan observer 2.

2. Pilot test

Pengukuran validitas konstruk dan reliabilitas instrumen melalui uji coba instrumen (*pilot test*) yang dilakukan sebelum pengambilan data

utama. *Pilot test* bertujuan untuk mengetahui pemahaman responden pada instrumen, mendeteksi kalimat yang membingungkan, serta menyediakan data untuk validitas konstruk dan reliabilitas secara statistik. *Pilot test* ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, melainkan untuk memastikan instrumen yang digunakan benar-benar mengukur hal yang akan diukur.

Pilot test dilakukan di TK PGRI Jurit dengan jumlah 30 responden ($N = 30$) di luar sampel yang memiliki karakteristik yang serupa. Penentuan jumlah 30 responden dianggap sudah cukup memadai untuk melakukan *pilot test* karena distribusinya mendekati kurva normal, sehingga nilai uji validitas dan reliabilitasnya dapat diandalkan. Hasil dari *pilot test* ini kemudian diolah menggunakan bantuan perangkat SPSS untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen.

3. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen kuesioner menghasilkan pengukuran yang konsisten dan stabil meskipun jika dilakukan pengukuran pada waktu yang berbeda. Pengujian reliabilitas instrumen kuesioner menggunakan metode *Internal Consistency* dengan uji statistik Cronbach *Alpha* melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Kriteria pengambilan keputusan instrumen dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih dari 0,60 ($\alpha > 0,60$) (Trihendradi, 2011).

Sesuai dengan uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya, pengujian reliabilitas hanya dilakukan pada item pertanyaan yang dinyatakan valid, yaitu P1, P2, P3, P4, dan P6. Item P5 (durasi penggunaan *screen time* 1 jam

sebelum tidur) dihilangkan dari analisis karena hasilnya tidak valid agar tidak membiaskan konsistensi internal instrumen final.

Tabel 3. 15 Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Non Responden

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.653	5

Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 30 responden uji coba (N = 30), diperoleh nilai Cronbach *Alpha* sebesar 0,653. Nilai reliabilitas 0,653 > 0,60 menunjukkan bahwa lima item pertanyaan tersebut memiliki konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, instrumen kuesioner ini reliabel dan dapat digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data pada sampel penelitian yang sesungguhnya.

Tabel 3. 16 Uji Reliabilitas Instrumen Observasi Non Responden

Intraclass Correlation Coefficient							
	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.962 ^a	.922	.982	51.607	29	29	.000
Average Measures	.981 ^c	.959	.991	51.607	29	29	.000
Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.							
a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.							
b. Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition. The between-measure variance is excluded from the denominator variance.							
c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.							

Uji reliabilitas lembar observasi ditujukan untuk mengukur tingkat stabilitas, dan objektivitas antar-pengamat (*inter-rater reliability*), sehingga data yang diperoleh bebas dari bias antar-pengamat. Pengujian hasil pencatatan observer 1 dan observer 2 dianalisis menggunakan metode

Interclass Correlation Coefficient (ICC) model *two-way mixed effects, absolute agreement*. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS, diperoleh nilai koefisien ICC sebesar 0,962. Merujuk pada, nilai ICC yang mencapai 0,90 mengindikasikan reliabilitas baik dan layak untuk digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

4. Uji Validitas dan Reliabilitas Data Aktual

Pengumpulan data penelitian yang sesungguhnya terhadap seluruh sampel penelitian sebanyak 53 responden ($N = 53$), dilakukan pengujian kembali uji validitas konstruk dan reliabilitas. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen kuesioner tetap mempertahankan kualitas keakuratan ketika diterapkan pada sampel sesungguhnya yang lebih luas.

Uji validitas konstruk dilakukan menggunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Ketentuan validitas didasarkan pada perbandingan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) masing-masing item dengan nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk $N = 53$ adalah 0,271. Item pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > 0,271$.

Berdasarkan hasil analisis terhadap data 53 responden, diperoleh hasil uji validitas konstruk sebagai berikut:

Tabel 3. 17 Uji Validitas Instrumen Kuesioner Data Responden

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Frekuensi	4.00	4.816	.711	.604
Durasi pagi	5.00	5.551	.429	.701
Durasi siang-sore	4.70	5.439	.295	.757
Durasi malam	4.86	5.878	.355	.723

Total ortu	3.92	3.422	.744	.551
-------------------	-------------	--------------	-------------	-------------

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, kelima item pertanyaan kuesioner *screen time* (P1-P5) memiliki nilai r_{hitung} yang berkisar antara 0,295 hingga 0,744. Seluruh nilai $r_{hitung} > 0,271$, maka seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dalam mengukur variabel *screen time* anak.

Tabel 3. 18 Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Data Responden

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.726	5

Pengujian reliabilitas instrumen kuesioner dilakukan terhadap seluruh item kuesioner yang dinyatakan valid (P1-P5) dengan menggunakan Cronbach *Alpha*. Nilai koefisien Cronbach *Alpha* pada rentang 0,70-0,80 termasuk dalam reliabilitas baik. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan perangkat SPSS, diperoleh nilai koefisien Cronbach *Alpha* sebesar 0,726. Nilai alpha sebesar 0,726 mengindikasikan bahwa tingkat reliabilitas termasuk dalam kategori baik. Hasil ini membuktikan bahwa instrumen kuesioner yang telah disebarkan memiliki konsistensi yang stabil dan terpercaya untuk mengukur *screen time* anak.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan analisis statistik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Pemilihan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov didasarkan pada pertimbangan ukuran sampel penelitian ($N = 53$) yang berada pada kategori sampel menengah.

Uji ini digunakan karena memiliki ketepatan yang baik untuk melihat sebaran data penelitian sudah normal atau belum. Kriteria pengambilan keputusan data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ (Arum, 2017).

Pada pengujian tahap awal, melibatkan seluruh data sampel aktual (N = 53) hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,042. Nilai Sig. $< 0,05$, maka pengujian normalitas tahap awal data tidak berdistribusi normal.

Kemudian, peneliti mendeteksi data ekstrim dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Data yang ekstrim diperiksa melalui pemeriksaan nilai Standardized Residual, dan ditemukan 3 data pencilan (outliers), yaitu data pada responden nomor 3, 51, dan 53. Ketiga data tersebut memiliki skor yang ekstrim dan berada di luar rentang pola sebaran data mayoritas responden lainnya, sehingga merusak normalitas sebaran data. Maka, dilakukan prosedur pembersihan data (data cleaning) dengan mengeluarkan ketiga data pencilan tersebut.

Tabel 3. 19 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.1358639
	Std. Deviation		.64427214
Most Extreme Differences	Absolute		.084
	Positive		.084
	Negative		-.076
Test Statistik			.084
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.490
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.477
		Upper Bound	.503

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Setelah data responden nomor 3, 51, dan 53 dieliminasi, jumlah sampel yang digunakan untuk analisis akhir menjadi 50 responden ($N = 50$). Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dilakukan ulang terhadap data yang telah dibersihkan tersebut. Hasil uji normalitas ulang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) meningkat menjadi 0,200. Nilai $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji prasyarat pengujian regresi linear.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (*screen time*) dan variabel dependen (daya tahan atensi anak) memiliki hubungan yang linier (garis lurus) atau tidak. Uji ini merupakan syarat sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana. Uji linearitas menggunakan metode Test of Linearity melalui tabel ANOVA dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Hubungan kedua variabel dinyatakan linear apabila nilai signifikansi pada baris Deviation from Linearity $> 0,05$ atau nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. F_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% (0,05) dengan 50 responden ($N = 50$) dan df 1 adalah 5 ($df\ 1 = k - 2 = 7 - 2 = 5$) dan df 2 sejumlah 43 ($df\ 2 = n - k = 50 - 7 = 43$), maka nilai F_{tabel} adalah 2,432.

Tabel 3. 20 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Atensi * Screen time	Between Groups	(Combined)	3.487	6	.581	1.366	.250
		Linearity	1.640	1	1.640	3.856	.056
		Deviation from Linearity	1.847	5	.369	.868	.510
	Within Groups		18.293	43	.425		
	Total		21.780	49			

Berdasarkan hasil olah data statistik terhadap 50 responden ($N = 50$), diperoleh nilai F_{hitung} pada baris Deviation from Linearity sebesar 0,868 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,510. F_{hitung} sebesar $0,868 < F_{tabel}$ sebesar 2,432 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,510 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel *screen time* dengan durasi fokus anak (daya tahan atensi).

c. Uji Heteroskedastitas

Uji heteroskedastitas bertujuan untuk menguji apakah ada ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Analisis regresi dapat digunakan jika data bebas dari gejala heteroskedastitas (homoskedastitas). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode Uji Glejser, yaitu dengan melakukan uji regresi pada variabel independen terhadap nilai absolut residual. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (Sig. $> 0,05$), maka model regresi tidak mengandung gejala heteroskedastitas.

Tabel 3.11 Uji Heteroskedastitas

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	.575	.117		4.931 .000
	Screen time	-.027	.044	-.088	-.613 .543
a. Dependent Variable: ABS_RES2					

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel *screen time* sebesar 0,543. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 ($0,543 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen (*screen time*) terhadap nilai absolut residual. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi memenuhi asumsi homokedastitas atau bebas dari gejala heteroskedastitas, sehingga layak digunakan dalam analisis regresi linear sederhana.

2. Uji Statistik Deskriptif

Instrumen kuesioner terkait perilaku penggunaan *screen time* anak yang diisi oleh orang tua berisi terdiri dari 8 pertanyaan dan 1 tabel mini media diary. Delapan pertanyaan tersebut terdiri dari P1 (frekuensi penggunaan), P2 (durasi pagi), P3 (durasi siang-sore), P4 (durasi malam), P5 (total durasi menurut orang tua), P6 (jenis perangkat yang sering digunakan), P7 (jenis aktivitas), P8 (pendampingan), dan 9 merupakan tabel mini media diary. Dalam uji hipotesis, variabel utama dari variabel X adalah P2 (durasi pagi), P3 (durasi siang-sore), dan P4 (durasi malam). Dengan demikian, item pertanyaan lain termasuk dalam indikator pendukung seperti P1 (frekuensi penggunaan), P5 (total durasi menurut orang tua), P6 (jenis aktivitas), P7

(jenis kegiatan), dan P8 (pendampingan), serta mini media diary. Indikator pendukung tersebut akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase, mean, median, dan modus. Analisis ini dilakukan untuk melihat proporsi responden pada setiap kategori dapat dilihat secara jelas dan mudah dipahami.

Kemudian, lembar observasi daya tahan atensi dengan indikator utama untuk variabel Y adalah durasi fokus anak selama mengerjakan tugas mewarnai yang diberikan. Indikator lain seperti jumlah distraksi serta jumlah episode fokus dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dalam bentuk persentase. Selain mencari mean, median, dan lain sebagainya, sebelum uji regresi, indikator utama variabel X dan variabel Y akan dilihat pengelompokkan datanya yang termasuk rendah, sedang, atau tinggi.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linear. Teknik analisis regresi linear merupakan metode analisis statistik untuk melihat hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji asumsi dan prasyarat seperti uji normalitas dan linearitas. Pada sub bab sebelumnya data terbukti berdistribusi normal dan antar variabel memiliki hubungan yang linear. Dengan demikian, analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Kriteria pengambilan keputusan pada uji regresi linear sederhana yakni:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$: Variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$: Variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Persamaan regresi sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

a: Konstanta

b: Koefisien regresi

X: Variabel bebas

Y: Variabel terikat

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu lembaga PAUD, yaitu RA As-Shibyan Jurit. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada penemuan fenomena permasalahan dalam penelitian ini ditemukan di sekolah ini. RA As-Shibyan merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah naungan Yayasan As-Shibyan. RA As-Shibyan melayani anak berusia 4 hingga 6 tahun. Sekolah ini berlokasi Jurit Selatan, Kecamatan Pringgasea, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama enam hari dalam seminggu, yaitu dari hari Senin hingga Sabtu. Sekolah ini memiliki 3 kelas, yang terdiri dari satu kelompok A dan 2 kelompok B. Jumlah siswa di sekolah ini adalah 53 anak. Siswa laki-laki berjumlah 26 anak dan perempuan berjumlah 29 anak. Sedangkan, berdasarkan usia terdapat 23 anak berusia 5 tahun dan 30 anak berusia 6 tahun.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data, nilai tengah (*median*), rata-rata (*mean*), nilai yang paling sering muncul (*modus*) serta variabilitas responden. Analisis ini mencakup data variabel penunjang *screen time* (P1 dan P5), karakteristik demografi serta pola perilaku *screen time* anak (P6, P7, P8), dan jumlah distraksi serta episode fokus anak berdasarkan lembar observasi.

1. Penggunaan *Screen time* Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan

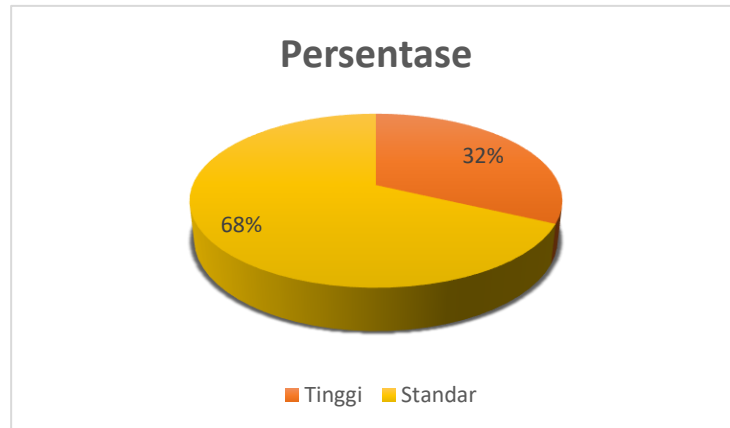
a. Indikator Utama

Variabel *screen time* dalam penelitian ini diukur berdasarkan akumulasi total durasi penggunaan gawai oleh anak dalam satu hari. Total durasi tersebut mencakup tiga indikator waktu yaitu durasi pagi, durasi siang-sore, dan durasi malam-sebelum tidur.

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Durasi *Screen time*

Statistics		
<i>Screen time</i>		
N	Valid	50
	Missing	0
Mean		2.30
Median		2.00
Mode		2
Std. Deviation		1.329
Variance		1.765
Minimum		0
Maximum		6

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data 50 responden ($N = 50$), diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 2,30; nilai tengah (median) sebesar 2,00; dan nilai yang paling sering muncul (mode) berada pada angka 2. Kemudian diperoleh nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1,329 dengan nilai minimum 0 dan maksimum 6. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar anak memiliki tingkat penggunaan *screen time* dalam kategori standar.



Gambar 4. 1 Persentase Tingkat Penggunaan *Screen time*

Berdasarkan hasil kategori data yang didasarkan pada pedoman penggunaan *screen time* yaitu 1 jam perhari, diketahui bahwa 34 anak (68%) berada pada kategori *screen time* standar atau sesuai dengan pedoman penggunaan *screen time*. Selanjutnya, terdapat 16 anak (32%) termasuk dalam kategori tinggi atau melebihi durasi pedoman yang telah diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, mayoritas anak menggunakan *screen time* berada pada kategori standar atau relatif masih terkontrol sesuai dengan pedoman, meskipun sebagian anak melebihi pedoman 1 jam per hari.

b. Indikator Pendukung

Tabel 4. 2 Analisis Statistik Deskriptif P1 (Frekuensi *Screen time* Dalam Sehari) dan P5 (Total Durasi Menurut Orang Tua)

Statistiks			
		Frekuensi	Total Durasi
N	Valid	50	50
	Missing	0	0
Mean		1.56	1.60
Median		2.00	1.00
Mode		2	1
Std. Deviation		.705	1.030
Minimum		0	0
Maximum		3	4

Tabel 4. 3 Frekuensi dan Persentase P1 (Frekuensi Penggunaan *Screen time* Dalam Sehari)

Frekuensi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak menggunakan	4	8.0	8.0	8.0
	1 kali sehari	16	32.0	32.0	40.0
	2-3 kali sehari	28	56.0	56.0	96.0
	4-5 kali sehari	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.4 dan 4.5 diperoleh gambaran data statistik deskriptif untuk indikator frekuensi *screen time* anak usia 5-6 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) frekuensi anak melakukan *screen time* dalam sehari adalah 1,56; nilai tengah (*median*) adalah 2,00; nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 2; dengan standar deviasi sebesar 0,750; serta nilai minimum 1 dan nilai maksimum 2.

Dalam analisis SPSS skor 0 merepresentasikan “Tidak menggunakan,” skor 1 merepresentasikan frekuensi “1 kali sehari,” skor 2 merepresentasikan “2-3 kali sehari,” skor 3 merepresentasikan “4-5 kali sehari,” dan skor 4 merepresentasikan “> 5 kali sehari.” Nilai rata-rata sebesar 1,56 dimana nilai tersebut berada di antara dua kategori tersebut, dengan kecenderungan yang lebih tinggi mendekati frekuensi 2-3 kali dalam sehari. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak dalam sampel penelitian memiliki frekuensi *screen time* rata-rata 2-3 kali sehari. Kemudian nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 2, dimana skor 2 merepresentasikan frekuensi penggunaan *screen time* 2-3 kali dalam sehari. Hal ini sejalan dengan persentasenya yang menunjukkan bahwa mayoritas anak menggunakan *screen time* 2-3 kali sehari yaitu sebanyak

28 anak (56%). Selanjutnya, terdapat 16 (32%) anak dengan frekuensi penggunaan 1 kali sehari, tidak menggunakan sebanyak 4 anak (8%), dan 2 anak (4%) yang menggunakan 4-5 kali sehari. Sedangkan tidak ada anak yang melakukan *screen time* dengan frekuensi lebih dari 5 kali sehari.

Tabel 4. 4 Frekuensi dan Persentase P5 (Total Durasi Menurut Orang Tua)

Total Durasi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak menggunakan	6	12.0	12.0	12.0
	1-30 menit	20	40.0	40.0	52.0
	31-60 menit	14	28.0	28.0	80.0
	61-90 menit	8	16.0	16.0	96.0
	91-120 menit	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diperoleh gambaran data statistik deskriptif terkait indikator total durasi penggunaan *screen time* menurut orang tua. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 1,60; nilai tengah (*median*) sebesar 1,00; nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 1, dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1,030, serta nilai minimum 0 dan nilai maksimum 4. Berdasarkan skor analisis SPSS, yaitu skor 1 merepresentasikan total penggunaan 1-30 menit dan skor 2 merepresentasikan 31-60 menit, maka nilai mean sebesar 1,60 berada di antara skor 1 dan 2. Selanjutnya, nilai yang sering muncul adalah 1, dimana skor 1 merepresentasikan total durasi penggunaan *screen time* anak usia 5-6 tahun menurut orang tua adalah 1-30 menit. Hal ini sejalan dengan persentase pilihan jawaban P5 yang menunjukkan bahwa

sebanyak 20 anak (40%) yang memiliki total penggunaan *screen time* menurut orang tuanya selama 1-30 menit, diikuti 31-60 menit pada posisi kedua yaitu sebanyak 14 anak (28%), 61-90 menit sebanyak 8 anak (16%), tidak menggunakan sebanyak 6 anak (12%), dan 91-120 menit sebanyak 2 anak (4%). Tidak ditemukan anak yang menggunakan *screen time* dengan total waktu lebih dari 120 menit menurut orang tua.

Tabel 4. 5 Frekuensi dan Persentase Jenis Perangkat

\$P6_JenisPerangkat Frequencies				
		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Jenis Perangkat^a	Perangkat TV	21	38.2%	42.0%
	Perangkat HP/Tablet	34	61.8%	68.0%
Total		55	100.0%	110.0%
a. Dichotomy group tabulated at value 1.				

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada 50 responden (N = 50) diperoleh 55 pilihan jawaban. Dengan demikian pengolahan data menggunakan analisis deskriptif *multiple response* dan sebaran jenis perangkat yang sering digunakan oleh anak dalam *screen time* harian. Berdasarkan tabel jenis perangkat yang paling mendominasi penggunaan layar pada anak adalah perangkat HP/Tablet, dengan jumlah 34 anak (68%). Sementara itu, sebanyak 21 anak (42%) menggunakan perangkat televisi. Tidak ditemukan anak yang menggunakan perangkat berupa laptop/komputer.

Dari total 55 jawaban yang didapatkan dari 50 responden, proporsi penggunaan HP/Tablet dengan persentase 61,8% jauh lebih besar dibanding penggunaan perangkat televisi dengan persentase 38,2%. Hal ini mengindikasikan anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan memiliki

kecenderungan menggunakan perangkat yang bersifat *portable* seperti HP/Tablet dibandingkan media atau perangkat konvensional di rumah.

Tabel 4. 6 Frekuensi dan Persentase Jenis Aktivitas

SP7 JenisAktivitas Frequencies				
		Responses		Percent of Cases
		N	Percent	
Jenis Aktivitas ^a	Aktivitas Hiburan	45	71.4%	90.0%
	Aktivitas Bermain Game	10	15.9%	20.0%
	Aktivitas Edukatif	6	9.5%	12.0%
	Aktivitas Komunikasi	2	3.2%	4.0%
Total		63	100.0%	126.0%
a. Dichotomy group tabulated at value 1.				

Berdasarkan tabel hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas yang paling dominan yang dilakukan anak ketika *screen time* adalah aktivitas hiburan (menonton video YouTube, TikTok, atau sejenisnya), dengan frekuensi pilihan sebanyak 45 jawaban yang berarti 90% atau hampir seluruh anak yang menjadi sampel penelitian. Kemudian, untuk aktivitas bermain game sebanyak 10 jawaban (20%), edukatif sebanyak 6 jawaban (12%), dan komunikasi sebanyak 2 jawaban (4%). Dengan demikian, data ini memberikan gambaran bahwa interaksi anak dengan media layar masih berpusat pada pemenuhan kebutuhan rekreatif (total gabungan aktivitas hiburan dan game) dibandingkan pemanfaatannya sebagai sarana edukasi maupun komunikasi interaktif.

Tabel 4. 7 Frekuensi dan Persentase Pendampingan

Pendampingan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tanpa pendampingan	6	12.0	12.0	12.0
	Didampingi orang tua	37	74.0	74.0	86.0

	Didampingi anggota keluarga lain	7	14.0	14.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Aspek lain dalam penggunaan *screen time* anak adalah pengawasan atau pendampingan yang diberikan selama anak menggunakan *screen time*. Berdasarkan tabel hasil analisis data menunjukkan bahwa pola pendampingan yang paling banyak diterapkan adalah kategori didampingi orang tua. Sebanyak 37 anak yang didampingi oleh orang tua selama melakukan *screen time*, dengan persentase sebesar 74% dari total keseluruhan responden. Selanjutnya, terdapat 7 anak dengan persentase 14% yang melakukan *screen time* dengan didampingi anggota keluarga lain (kakak, kakek/nenek, atau pengasuh). Kemudian di sisi lain, terdapat anak yang melakukan *screen time* secara mandiri dan masuk dalam kategori tanpa pendampingan, yaitu sebanyak 6 anak dengan persentase 12%. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepedulian dan pengawasan dari para orang tua dalam memantau aktivitas *screen time* anak tergolong tinggi.

2. Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan

a. Indikator Utama

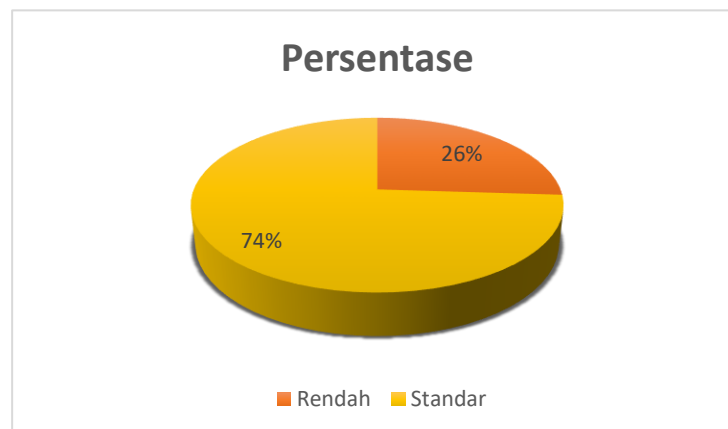
Variabel daya tahan atensi dalam penelitian ini diukur secara objektif dengan indikator utama adalah durasi atensi atau durasi fokus anak selama menyelesaikan tugas mewarnai yang diberikan.

Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Durasi Atensi

Statistiks		
Atensi		
N	Valid	50
	Missing	0

Mean	7.8368
Median	7.7100
Mode	7.68
Std. Deviation	.66670
Variance	.444
Minimum	6.40
Maximum	9.05

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai minimum durasi atensi anak 6,40 menit dan maksimum 9,05 menit. Sementara itu, nilai rata-rata (mean) berada pada angka 7,8368 menit, yang dapat diartikan bahwa rata-rata durasi atensi anak pada penelitian ini berkisar 7,8 menit. Selanjutnya, nilai Tengah (median) sebesar 7,7100 menit dan nilai paling sering muncul (mode) sebesar 7,68 menit. Nilai standar deviasi sebesar 0,66670 dan nilai varians sebesar 0,444.



Gambar 4. 2 Tingkat Daya Tahan Atensi Anak

Berdasarkan gambar hasil kategorisasi diketahui bahwa mayoritas responden berada pada kategori atensi standar, yaitu sebanyak 37 anak dengan persentase mencapai 74%. Sementara itu, sebanyak 13 anak termasuk memiliki durasi atensi yang rendah dengan persentase 26%. Hasil ini didasarkan pada kemampuan fokus anak usia dini berada pada rentang 5-10 menit, yang kemudian diambil nilai tengahnya yaitu 7,5

menit dijadikan acuan menentukan tinggi rendahnya atensi dalam penelitian ini.

b. Indikator Pendukung

Untuk memberikan gambaran deskriptif mengenai kualitas dan stabilitas atensi anak usia 5-6 tahun selama sesi observasi durasi atensi (10 menit), dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap variabel jumlah episode fokus dan distraksi (visual, verbal, motorik). Hasil analisis deskriptif dari keseluruhan sampel (N = 50) disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Tabel Statistik Deskriptif Jumlah Episode dan Distraksi Atensi

Statistiks					
		Jumlah Episode	Distraksi_Ve	Distraksi_V	Distraksi_M
N	Valid	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0
Mean		11.18	4.12	5.78	.30
Median		11.00	4.00	5.00	.00
Mode		11	3	4	0
Std. Deviation		2.585	2.455	2.243	.580
Minimum		7	0	2	0
Maximum		18	11	11	2

Berdasarkan tabel output tersebut, rata-rata (mean) jumlah episode fokus yang dialami anak selama 10 menit sesi observasi adalah 11,18 dengan nilai tengah (median) berada pada angka 11 episode dan nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 11 episode. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, atensi anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini cenderung cukup sering mengalami putus-sambung fokus. Melalui nilai minimum sebesar 7 episode dan maksimum 18

episode, terlihat bahwa anak dengan kemampuan kontrol atensi terbaik pun masih mengalami pembagian fokus sebanyak 7 kali episode. Sedangkan anak dengan kerentanan atensi tertinggi dapat terdistraksi hingga 18 kali episode. Jarak sebaran data juga diperkuat oleh nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 2,585 yang mencerminkan variasi stabilitas atensi antar-anak yang cukup beragam.

Ketika anak kehilangan fokus, anak-anak menunjukkan kecenderungan perilaku pengalihan (distraksi) atensi yang berbeda-beda. Berdasarkan perolehan data dari ketiga jenis distraksi didapatkan hasil bahwa distraksi Visual (V) merupakan bentuk gangguan ini paling mendominasi distraksi atensi pada anak, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 5,78; nilai tengah (median) 5,00; dan nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 4. Nilai minimum adalah 2 dan nilai maksimum 11. Nilai maksimum yang menyentuh angka 11 ini mengindikasikan bahwa anak sangat rentan kehilangan fokus akibat rangsangan penglihatan di sekitarnya, seperti menoleh ke sekitar, menatap teman, melihat tugas teman atau melamun.

Distraksi Verbal (Ve) Bentuk gangguan kedua yang paling sering muncul, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 4,12; nilai Tengah (median) 4,00; dan nilai yang paling sering muncul (modus) berada pada angka 3. Nilai minimum 0 dan nilai maksimum 11. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi atau suara di luar konteks tugas, seperti bergumam atau berbicara dengan teman, memberikan andil yang cukup besar dalam memutus kontinuitas perhatian anak.

Distraksi Motorik (M) Bentuk gangguan ini merupakan yang paling jarang dilakukan oleh anak selama rentang waktu observasi. Nilai rata-rata (mean) hanya sebesar 0,30; nilai tengah (median) 0,00; dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 0. Kemunculan distraksi motorik seperti perpindahan tempat menjauhi tugas atau hal lain yang termasuk dalam distraksi motorik, hanya tercatat maksimal 2 kali.

Melalui gambaran deskriptif diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik penurunan daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di lokasi penelitian ditandai dengan jumlah episode fokus yang tinggi, dengan jenis distraksi yang mendominasi dari aspek visual dan diikuti oleh aspek verbal.

3. Pengaruh *Screen time* Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hipotesis mengenai ada atau tidaknya pengaruh variabel independen (*screen time* anak) terhadap variabel dependen (durasi fokus anak). Pengujian dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS terhadap 50 responden (N = 50), diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.274 ^a	.075	.056	.64775
a. Predictors: (Constant), <i>Screen time</i>				

Berdasarkan hasil analisis tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,274. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa

adanya hubungan antara variabel *screen time* dengan durasi atensi anak dengan tingkat keeratan rendah. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,075 menunjukkan bahwa variabel *screen time* mampu menjelaskan variasi durasi atensi anak sebesar 7,5%, sedangkan sisanya sebesar 92,5% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel dan fokus yang diteliti dalam penelitian ini.

Tabel 4. 11 Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.640	1	1.640	3.910	.054 ^b
	Residual	20.140	48	.420		
	Total	21.780	49			
a. Dependen Variable: Atensi						
b. Predictors: (Constant), <i>Screen time</i>						

Berdasarkan hasil uji ANOVA, diperoleh nilai F sebesar 3,910 dengan nilai signifikansi sebesar 0,054. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 ($0,054 > 0,05$). Dengan demikian, model regresi yang terbentuk yaitu adanya pengaruh namun tidak signifikan secara statistik antara *screen time* terhadap durasi atensi anak.

Tabel 4. 12 Coefficient Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	Constant)	8.154	185		44.186	<.0001
	<i>Screen time</i>	-.138	.070	-.274	-1.977	.054
a. Dependen Variable: Atensi						

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diperoleh nilai konstanta (B) sebesar 8,154 dan koefisien regresi variabel *screen time* sebesar -0,138. Oleh karena itu, persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$Y = 8,154 - 0,138X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel *screen time* bernilai negatif (-0,138). Hal ini mengindikasikan bahwa adanya kecenderungan hubungan yang berlawanan arah antara *screen time* dan durasi atensi anak. Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada variabel *screen time*, maka diprediksi akan menurunkan durasi atensi anak sebesar 0,138 satuan, meskipun kecenderungan ini belum mencapai taraf signifikansi yang mutlak secara statistik.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi standar penelitian yaitu 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,054 lebih besar dari 0,05 ($0,054 > 0,05$). Dengan demikian, keputusan statistik yang diambil adalah H_a ditolak dan H_0 gagal ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa *screen time* terbukti berpengaruh namun belum terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap durasi atensi anak usia 5-6 pada penelitian ini.

B. Pembahasan

1. *Screen time* Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori penggunaan *screen time* yang aman atau sesuai dengan pedoman

yang direkomendasikan oleh beberapa organisasi kesehatan. Meskipun masih dalam kategori aman, tetapi temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan *screen time* pada sebagian anak masih berpotensi melebihi batas yang dianjurkan yaitu 1 jam per hari (Hill et al., 2016; World Health Organization, 2019).

Berdasarkan frekuensi penggunaan *screen time*, sebagian besar anak melakukan *screen time* 2-3 kali sehari. Hal ini perlu diperhatikan karena meskipun durasi penggunaan *screen time* sesuai pedoman, penggunaan yang dilakukan berulang kali dalam sehari dapat meningkatkan paparan stimulus digital secara terus-menerus. Oleh karena itu, perlu diperhatikan pola penggunaan *screen time* yang berulang dan konsistensi paparan stimulus layar pada anak.

Perangkat yang mendominasi penggunaan *screen time* adalah perangkat portabel seperti HP atau tablet dibandingkan televisi. Perangkat portabel seperti HP dan tablet ini memiliki risiko penggunaan *screen time* lebih tinggi dibandingkan dengan perangkat lain, karena mudah diakses kapan saja dan dimana saja (Panjeti-Madan & Ranganathan, 2023). Kemudian, jenis aktivitas yang mendominasi adalah hiburan yang mencakup menonton video non edukatif. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *screen time* pada anak lebih banyak pada aktivitas rekreatif dibandingkan aktivitas pembelajaran. Kondisi ini penting untuk diperhatikan, mengingat konten hiburan pada masa kini yang meskipun ditujukan untuk anak-anak umumnya memiliki pergantian gambar yang

cepat (*rapid image change*). Selain itu, seringkali konten hiburan memuat banyak elemen visual dan digabungkan dengan audio secara bersamaan dengan pergantian adegan cepat. Jika anak mengakses konten tersebut dalam durasi yang cukup lama atau frekuensi berulang, maka dapat menyebabkan anak terbiasa dengan stimulus tersebut. Perubahan gambar cepat yang diakses dalam jangka panjang dan berulang dapat membuat otak anak menjadi terbiasa dengan stimulus yang cepat dan intens (Lillard & Peterson, 2011). Hal ini dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian pada aktivitas yang memiliki tempo yang lebih lambat.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional (Solso et al., 2007). Pada tahap ini, anak sangat tertarik terhadap simbol, gambar, warna, suara, dan representasi visual. Konten hiburan menyediakan berbagai stimulus tersebut secara cepat dan menarik, sehingga mudah menarik perhatian anak. Oleh karena itu, ketertarikan anak terhadap jenis aktivitas tersebut bagian dari karakteristik perkembangan kognitif anak itu sendiri. Meskipun demikian, diperlukan pendampingan orang tua atau orang yang lebih dewasa dalam mengatur penggunaan *screen time*, agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan media digital terutama dengan konten tersebut.

Sebagian besar penggunaan *screen time* anak didampingi orang tua. Hal ini sesuai dengan pedoman yang diberikan oleh American Academy of Pediatrics, yang mengharuskan pendampingan orang tua ketika menggunakan *screen time* (Hill et al., 2016). Pendampingan orang tua

penting, terutama pendampingan secara aktif. Jika orang tua mendampingi anak secara aktif, aktivitas *screen time* yang semula bersifat pasif dapat menjadi lebih interaktif melalui komunikasi dua arah serta dapat mengawasi konten-konten yang diakses anak (McArthur et al., 2022). Pendampingan yang efektif tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga disertai dengan interaksi aktif dengan anak, pengawasan konten, serta pengaturan durasi penggunaan. Oleh karena itu, kualitas pendampingan perlu diperhatikan, bukan hanya hadir di samping anak secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *screen time* pada anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan sebagian besar sudah mematuhi pedoman. Karakteristik penggunaan didominasi perangkat portabel seperti HP atau tablet, aktivitas hiburan, dan frekuensi penggunaan 2-3 kali sehari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital layar telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia dini. Namun, dengan adanya pendampingan orang tua, penggunaan *screen time* pada anak setidaknya dapat diatur dan memberikan interaksi dua arah yang lebih interaktif. Sehingga, dapat meminimalkan dampak negatif *screen time* terhadap perkembangan anak, terutama perkembangan perhatian anak.

2. Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun di RA As-Shibyan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki daya tahan atensi berada pada kategori standar, dengan rata-rata durasi atensi sekitar 7,84 menit. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mempertahankan fokus anak secara umum berada pada rentang yang sesuai

dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Daya tahan atensi (*Sustained attention*) merupakan kemampuan mempertahankan fokus pada suatu tugas dalam waktu tertentu secara terus-menerus tanpa mudah teralihkan (Fortenbaugh et al., 2017). Pada anak usia dini, kemampuan atensi masih berkembang dan belum kompleks seperti orang dewasa.

Kemampuan mempertahankan perhatian merupakan salah satu indikator penting kesiapan sekolah (Almeida et al., 2023). Anak yang mampu fokus dalam waktu yang cukup, akan lebih mudah mengikuti instruksi guru, menyelesaikan tugas, memahami informasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sebaliknya, anak yang memiliki daya tahan atensi rendah cenderung lebih mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan aktivitas belajar.

Pada anak usia 5-6 tahun, terjadi perkembangan pesat pada kemampuan kontrol perhatian, memori kerja, dan fungsi eksekutif. Kemampuan tersebut menjadi fondasi penting bagi kesiapan memasuki sekolah dasar. Bahkan atensi merupakan dasar bagi perkembangan fungsi eksekutif yang lebih kompleks yang dapat mendukung kemampuan membaca dan menulis (Lee et al., 2025).

Pengukuran daya tahan atensi pada anak umumnya dilakukan dalam rentang tugas sekitar 10-15 menit (Betts et al., 2006). Dalam penelitian ini observasi dilakukan selama 10 menit dan rata-rata anak mampu mempertahankan perhatian selama sekitar 7,8 menit. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami penurunan perhatian sebelum sesi observasi selesai. Dengan demikian, meskipun

kemampuan atensi anak tergolong cukup baik, perhatian anak usia dini tetap memiliki keterbatasan karena fungsi eksekutif dan kontrol diri mereka masih berkembang.

Keterbatasan ini juga ditunjukkan dengan kualitas stabilitas atensi anak masih cenderung mengalami putus-sambung perhatian. Hal tersebut dilihat dari rata-rata jumlah episode fokus yaitu 11 episode selama sesi observasi 10 menit. Data ini mengindikasikan bahwa perhatian anak belum sepenuhnya stabil dan masih sering mengalami perpindahan fokus. Episode fokus merupakan segmen perhatian berkelanjutan sebelum perhatian anak teralihkan oleh stimulus lain (Ruff & Rothbart, 1996). Semakin banyak jumlah episode fokus, maka semakin sering perhatian anak mengalami gangguan atau peralihan. Dengan demikian, meskipun anak mempertahankan keterlibatan dalam tugas mewarnai selama beberapa menit, perhatian anak masih diselingi oleh distraksi.

Terdapat 3 jenis distraksi yang membuat perhatian anak berpindah, yaitu distraksi visual, distraksi verbal, dan distraksi motorik. Distraksi visual merupakan gangguan paling dominan dialami anak, dengan nilai rata-rata sebesar 5,78 (6) kali selama observasi. Distraksi visual tampak melalui perilaku seperti meoleh ke sekitar, melihat teman, memperhatikan aktivitas lain, atau melamun. Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian visual anak masih sensitif terhadap rangsangan lingkungan. Conte dan Richards (2021) menyebutkan bahwa perhatian visual merupakan indikator utama perilaku atensi anak karena menunjukkan arah orientasi fokus anak terhadap sumber informasi tertentu.

Selain distraksi visual, distraksi verbal juga cukup sering muncul dengan rata-rata sebesar 4,12 (4) kali. Distraksi verbal tampak melalui perilaku berbicara dengan teman, bergumam, atau memberikan komentar di luar konteks tugas. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulus sosial dan suara di sekitar juga berpengaruh terhadap kestabilan perhatian anak. Pada anak usia dini, kemampuan menyaring stimulus yang tidak relevan masih berkembang, sehingga anak masih mudah terganggu oleh percakapan atau suara lain di sekitarnya (McLeod, 2023).

Tingginya distraksi verbal dan visual ini dapat menunjukkan keterbatasan memori kerja anak usia dini dalam mempertahankan perhatian secara terus-menerus. De Jong (2010) menjelaskan bahwa kapasitas kognitif anak masih terbatas sehingga stimulus tambahan yang tidak relevan dapat meningkatkan beban kognitif eksternal. Dalam situasi kelas, keberadaan teman, suara sekitar, maupun stimulus lain dapat menjadi sumber beban kognitif tambahan yang mengurangi sumber daya kognitif anak untuk mempertahankan fokus pada tugas mewarnai. Akibatnya, perhatian anak menjadi lebih mudah terpecah dan mengalami perpindahan fokus secara berulang.

Sementara itu, distraksi motorik menjadi bentuk gangguan yang paling jarang muncul. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak tetap mampu mempertahankan keterlibatan fisik pada tugas mewarnai dan tidak banyak meninggalkan aktivitas utama. Temuan ini mengindikasikan bahwa gangguan perhatian anak dalam penelitian ini lebih dominan terjadi pada aspek kognitif dan visual, dibandingkan perilaku motorik yang nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan berada pada tingkat sedang dengan karakteristik perhatian yang masih fluktuatif (berubah-ubah). Anak mampu mempertahankan fokus dalam waktu yang cukup baik untuk anak usia prasekolah. Namun, stabilitas perhatian masih sering terganggu terutama oleh distraksi visual dan verbal. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan fungsi eksekutif dan daya tahan atensi (*sustained attention*). Selain itu, tingginya sensitivitas anak terhadap stimulus lingkungan juga menunjukkan bahwa perkembangan daya tahan atensi dipengaruhi oleh kualitas stimulasi dan pengalaman sehari-hari, termasuk paparan media digital dan lingkungan belajar sekitar.

3. Pengaruh *Screen time* Terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6

Tahun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* memiliki pengaruh terhadap daya tahan atensi namun belum berpengaruh secara signifikan. Namun, beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil bahwa adanya hubungan antara *screen time* yang tinggi dengan masalah perhatian anak. Beberapa kemungkinan yang menjadi alasan perbedaan hasil tersebut.

Pertama, penelitian ini mengukur daya tahan atensi melalui observasi secara langsung dengan pemberian tugas mewarnai di sekolah. Metode ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan laporan orang tua mengenai perilaku perhatian anak. Pengukuran langsung memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang

lebih objektif mengenai kemampuan fokus pada anak dalam situasi pembelajarnya tertentu. Namun observasi dalam penelitian ini dilakukan hanya dalam durasi 10 menit, sehingga ini memungkinkan durasi pengamatan yang cukup singkat dalam mengukur atensi. Selain itu, observasi dilakukan hanya sekali dengan pemberian tugas mewarnai saja.

Kedua, penggunaan *screen time* yang mayoritas moderat. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, mayoritas anak berada pada kategori *screen time* sedang dan tidak banyak anak yang berada pada kategori tinggi. Sebagian besar durasi penggunaan menurut orang tua juga masih berada pada rentang 1-60 menit per hari. Jika dibandingkan dengan rekomendasi WHO dan AAP yang merekomendasikan penggunaan *screen time* untuk anak tidak lebih dari 1 jam per hari (Hill et al., 2016; World Health Organization, 2019), sebagian besar anak masih berada pada penggunaan *screen time* yang relatif moderat. Kondisi ini menyebabkan variasi *screen time* menjadi kurang terlihat secara statistik.

Ketiga, teori arousal yang menjelaskan bahwa gairah (arousal) seseorang dipengaruhi oleh tingkat stimulasi individu (Nickerson, 2023). Dalam hal ini, perhatian berperan sebagai arousal dan *screen time* sebagai stimulus. Perhatian dipengaruhi oleh tingkat stimulasi yang diterima. Penggunaan media digital yang menarik perhatian anak dapat meningkatkan stimulasi, tetapi pengaruhnya terhadap perhatian dapat berbeda pada setiap anak tergantung pada karakteristik individu, lingkungan keluarga, dan pengalaman yang dimiliki. Faktor pendampingan orang tua yang tinggi memungkinkan menjadi protektif yang membantu mengurangi dampak

negatif *screen time* terhadap perhatian anak. Pendampingan orang tua ini dapat mengubah aktivitas *screen time* yang awalnya bersifat pasif menjadi lebih interaktif melalui komunikasi dua arah dan pengawasan konten yang diakses anak serta perlindungan dari kejahatan yang tidak diinginkan (McArthur et al., 2022).

Keempat, teori beban kognitif (*cognitive load*), perubahan gambar cepat ini juga dapat meningkatkan beban kognitif pada anak usia dini, dimana anak usia dini memiliki kapasitas memori kerja yang masih terbatas (de Jong, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *screen time* terhadap perhatian tidak hanya ditentukan oleh durasi penggunaan, namun juga oleh kualitas konten yang dikonsumsi. Anak yang menggunakan media digital untuk aktivitas edukatif dan interaktif memperoleh pengalaman belajar yang berbeda jika dibandingkan dengan anak yang menghabiskan waktu untuk konten hiburan cepat dan pasif. *Screen time* dapat memberikan manfaat jika digunakan secara bijak, durasi yang terkontrol, dan konten yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Madigan et al., 2020)

Kelima, kemungkinan dipengaruhi oleh ukuran sampel yang relatif terbatas, yaitu sebanyak 50 responden. Dalam penelitian kuantitatif, ukuran sampel yang lebih besar umumnya memiliki kemampuan lebih baik dalam mendeteksi hubungan atau pengaruh antar variabel. Sebaliknya, ukuran sampel yang lebih kecil dapat menyebabkan variasi data yang diperoleh belum sepenuhnya merepresentasikan kondisi populasi secara luas. Oleh karena itu, meskipun secara teoritis *screen time* berpotensi mempengaruhi

kemampuan atensi anak dan sebagaimana ditemukan pada beberapa penelitian terdahulu, dalam penelitian ini pengaruh tersebut belum terdeteksi signifikan secara statistik karena keterbatasan jumlah responden yang diteliti.

Keenam, kemungkinan adanya faktor lain yang lebih dominan mempengaruhi atensi. Daya tahan atensi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *screen time*, tetapi juga oleh kualitas dan kuantitas tidur (Toth et al., 2025), lingkungan pengasuhan dan interaksi dengan orang tua (Rai et al., 2023), kondisi fisik dan nutrisi (Roberts et al., 2022), dan stimulasi lingkungan belajar (Koepp et al., 2022). Pada anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun, perkembangan fungsi eksekutif dan kemampuan mengendalikan perhatian masih berkembang sehingga perbedaan pengalaman belajar dan pengasuhan dapat memberikan kontribusi dalam mempengaruhi kemampuan fokus anak. Hal ini menunjukkan bahwa daya tahan atensi merupakan kemampuan yang bersifat multidimensional dan tidak dapat dijelaskan hanya melalui satu variabel tunggal.

Meskipun *screen time* terbukti berpengaruh terhadap daya tahan atensi namun tidak signifikan, temuan ini memiliki implikasi terhadap kesiapan sekolah anak. Pengelolaan penggunaan *screen time* tetap penting karena kemampuan atensi merupakan fondasi kesiapan belajar anak. Anak usia 5-6 tahun membutuhkan pengalaman belajar langsung, bermain aktif, interaksi sosial, komunikasi dengan teman sebaya, dan stimulasi yang beragam dalam belajar dan mengembangkan fungsi kognitif secara optimal. Dengan demikian, fokus utama dalam pendidikan anak usia dini adalah

pengelolaan penggunaan *screen time* yang tepat baik itu berdasarkan kualitas dan kuantitas penggunaannya, serta memastikan lingkungan belajar yang kondusif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Di sisi lain, hasil penelitian tetap menunjukkan adanya kecenderungan hubungan antara *screen time* dan daya tahan atensi anak. Hal ini terlihat dari nilai koefisien regresi sebesar -0,138 yang menunjukkan arah hubungan negatif. Arah hubungan negatif tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi *screen time* anak, maka durasi atensi anak cenderung menurun. Sebaliknya, semakin rendah *screen time* anak, maka durasi atensi anak cenderung lebih baik. Dengan kata lain, meskipun pengaruhnya belum signifikan secara statistik, pola hubungan yang muncul masih sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa paparan *screen time* berlebih dapat mempengaruhi kemampuan perhatian anak usia dini.

Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,075 menunjukkan bahwa variabel *screen time* hanya mampu menjelaskan variasi daya tahan atensi sebesar 7,5%. Sedangkan sisanya, sebesar 92,5% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan mempertahankan perhatian pada anak usia dini merupakan kemampuan kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor.

Selain itu, kondisi ini dapat terlihat pada hasil observasi daya tahan atensi anak dalam penelitian ini. Distraksi visual menjadi bentuk distraksi yang paling dominan selama anak mengerjakan tugas mewarnai. Anak sering menoleh sekitar, melihat teman, atau melamun ketika fokusnya mulai

menurun. Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian anak masih mudah dipengaruhi oleh stimulus eksternal di lingkungan sekitar. Dalam teori atensi, perhatian visual merupakan indikator penting dalam menunjukkan arah orientasi fokus anak terhadap sumber informasi (Conte & Richards, 2021). Jika dikaitkan dengan perubahan gambar cepat (*rapid image change*), paparan media digital dengan pergantian gambar cepat dapat membuat system perhatian anak terbiasa terhadap mempertahankan perubahan stimulus yang cepat (Lillard & Peterson, 2011b). Akibatnya, anak lebih sulit mempertahankan fokus pada aktivitas yang memiliki tempo lebih lambat dan monoton.

Jenis aktivitas yang banyak dilakukan ketika menggunakan *screen time* adalah hiburan. Konten *screen time*, terutama hiburan, seringkali menghadirkan berbagai elemen visual dan auditori secara bersamaan dan pergantian gambar cepat. Kondisi tersebut dapat meningkatkan beban kognitif pada anak. Dalam teori beban kognitif (*cognitive load*) dijelaskan bahwa kapasitas memori kerja anak usia dini masih terbatas sehingga paparan stimulus yang terlalu kompleks dapat meningkatkan beban kognitif anak (de Jong, 2010). Beban kognitif ini muncul ketika anak harus memproses stimulus tambahan yang sebenarnya tidak relevan dengan tujuan utama aktivitas. Akibatnya, sumber daya kognitif anak lebih banyak digunakan untuk merespon stimulus tambahan dibanding mempertahankan perhatian pada tugas utama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki tingkat *screen time* dan daya tahan atensi pada kategori

sedang. Selain itu, tidak ditemukan pengaruh yang signifikan antara *screen time* terhadap daya tahan atensi pada penelitian ini. Akan tetapi, ditemukan kecenderungan hubungan negative dimana peningkatan *screen time* diikuti penurunan durasi atensi anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi juga oleh berbagai faktor dan lingkungan. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kesiapan sekolah anak perlu dilakukan melalui penyediaan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan sesuai karakteristik belajar anak usia dini, serta pengelolaan penggunaan media digital yang bijak oleh orang tua dan pendidik.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan yang dihadapi, yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu RA As-Shibyan, dengan jumlah sampel 50 anak. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh anak usia 5-6 tahun dengan karakteristik lingkungan, sosial, dan budaya yang berbeda.
2. Pada awalnya penelitian direncanakan dilakukan di tiga lembaga PAUD/TK pada kecamatan yang berbeda untuk memperoleh variasi karakteristik responden yang lebih beragam. Namun, karena adanya keterbatasan kondisi lapangan, penelitian akhirnya hanya dapat dilaksanakan di satu lembaga, yaitu RA As-Shibyan. Pemilihan lembaga tersebut didasarkan pada penemuan fenomena berawal di sekolah tersebut. Kondisi tersebut

menyebabkan cakupan responden dalam penelitian ini menjadi lebih terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

3. Pengumpulan data *screen time* menggunakan angket yang diisi oleh orang tua, sehingga sangat bergantung pada kejujuran, pemahaman, dan kemampuan orang tua dalam mengingat durasi serta kebiasaan anak dalam menggunakan *screen time* sehari-hari. Kondisi ini memungkinkan adanya perbedaan antara kondisi sebenarnya dengan jawaban yang diberikan responden.
4. Observasi daya tahan atensi dalam penelitian ini hanya dilakukan dalam durasi 10 menit untuk setiap anak. Meskipun durasi ini mengacu pada standar pengukuran atensi anak usia dini dan telah mempertimbangkan kapasitas fokus anak usia 5-6 tahun, durasi yang relatif singkat ini dapat membatasi generalisasi hasil. Perilaku atensi anak dalam jangka waktu yang lebih panjang (selama satu sesi pembelajaran penuh) belum dapat teramati secara komprehensif.
5. Keterbatasan dalam mengontrol faktor-faktor lain yang kemungkinan turut mempengaruhi daya tahan atensi anak dan faktor-faktor tersebut tidak diukur secara mendalam dalam penelitian ini.
6. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian hanya mengandalkan pencatatan manual menggunakan stopwatch dan lembar observasi. Pencatatan manual rentan terhadap keterbatasan konsentrasi observer. Selain itu, instrumen ini belum terstandarisasi secara klinis seperti *Continuous Performance Test* (CPT) yang umum digunakan dalam penelitian atensi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada BAB IV mengenai pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi (*sustained attention*) anak usia 5-6 tahun, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat *screen time* anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori sedang, sesuai dengan pedoman yang direkomendasikan organisasi kesehatan.
2. Tingkat daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun di RA As-Shibyan menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori sedang, sesuai dengan karakteristik fokus anak usia dini.
3. Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa *screen time* memiliki pengaruh namun tidak terbukti signifikan terhadap daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,054 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,054 > 0,05$). Meskipun demikian, koefisien regresi bernilai negatif (-0,138) yang menunjukkan bahwa adanya kecenderungan hubungan berlawanan arah antara *screen time* dan daya tahan atensi anak. Artinya, semakin tinggi *screen time* anak, maka durasi atensi anak cenderung menurun. Meskipun hubungan tersebut belum signifikan secara statistik.
4. Berdasarkan teori arousal, *screen time* tetap memiliki potensi mempengaruhi daya tahan atensi anak, khususnya apabila penggunaan dilakukan secara berlebihan. Kemudian akses konten yang memiliki

stimulus visual yang cepat, intens, dan tanpa pengawasan juga berpotensi mempengaruhi. Pengaruh *screen time* terhadap daya tahan atensi anak juga dipengaruhi faktor lain seperti kualitas konten, pendampingan orang tua, kualitas tidur, lingkungan pengasuhan, stimulasi belajar, kondisi fisik, dan karakteristik perkembangan masing-masing anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran praktis dan akademis yang direkomendasikan:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat lebih memperhatikan penggunaan *screen time* pada anak usia dini, terutama terkait durasi penggunaan dan jenis konten. Orang tua disarankan untuk memperketat pembatasan durasi penggunaan layar agar tidak melebihi 1 jam per hari sesuai rekomendasi organisasi kesehatan, khususnya pada malam hari sebelum tidur. Pengaturan tersebut penting untuk menjaga kualitas tidur, konsentrasi, dan kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Selain itu orang tua perlu mengalihkan jenis aktivitas anak dari hiburan pasif yang memiliki tempo cepat ke konten-konten yang lebih interaktif dan edukatif agar dapat menekan beban kognitif pada memori kerja anak. Mengingat tingginya persentase pendampingan (74%) yang menunjukkan dapat meredam dampak buruk *screen time* secara ekstrem, orang tua diharapkan mempertahankan kebiasaan ini. Selain itu, perlu adanya peningkatan kualitas pendampingan melalui komunikasi dua arah dan tidak hanya sekedar mendampingi anak secara pasif.

2. Bagi Pendidik dan Lembaga PAUD

Guru dan lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan daya tahan atensi anak melalui aktivitas yang melatih fokus, konsentrasi, kontrol diri, dan keterlibatan aktif anak. Kegiatan tersebut seperti, mewarnai, menyusun puzzle, permainan konstruktif, serta aktivitas lainnya yang memerlukan kemampuan mempertahankan atensi. Selain itu, pembelajaran tetap perlu mengedepankan pengalaman belajar langsung dan aktivitas bermain aktif dengan menjaga keseimbangan penggunaan media digital dan kegiatan non-digital.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat menambahkan variabel kontrol atau variabel lain yang berpotensi mempengaruhi daya tahan atensi seperti kualitas tidur, pola asuh, lingkungan belajar, dan pemenuhan nutrisi anak. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menambah jumlah sampel yang lebih besar dan bervariasi agar tingkat signifikansi analisis statistik dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat dan presisi serta hasil yang lebih komprehensif. Pengamatan daya tahan atensi juga disarankan menggunakan instrumen pengukuran atensi yang lebih berstandar dan telah banyak digunakan dalam penelitian perkembangan anak, guna meningkatkan validitas instrumen. Pengamatan daya tahan atensi juga dapat dilakukan dalam periode yang lebih panjang sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

7. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya penggunaan media digital yang bijak pada anak usia dini. *Screen time* tidak selalu memberikan dampak negatif apabila digunakan secara terkontrol, sesuai usia, dan disertai pendampingan orang dewasa. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara penggunaan media digital dengan aktivitas bermain nyata, interaksi sosial, dan pengalaman belajar langsung pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, D., Rakhmawati, W., & Rafiyah, I. (2024). The Correlation of *Screen time* with Social Emotional Development in Preschool Children Age 4-6 Years. *Indonesian Journal of Global Health Research*, 6(6), 3613–3622. <https://doi.org/10.37287/ijghr.v6i6.3700>
- Almeida, M. L., Garon-Carrier, G., Cinar, E., Frizzo, G. B., & Fitzpatrick, C. (2023). Prospective associations between child *screen time* and parenting stress and later inattention symptoms in preschoolers during the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1053146>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arum, D. (2017). *Ragam Model Penelitian dan Pengolahannya dengan SPSS*. Penerbit ANDI.
- Bernard, D. (2024). Understanding Socioculturalism in Early Childhood Education: Current Perspectives and Emerging Trends. *Journal of Culture, Society and Development*, 73, 16–31. <https://doi.org/10.7176/JCSD/73-03>
- Betts, J., McKay, J., Maruff, P., & Anderson, V. (2006). The Development of Sustained Attention in Children: The Effect of Age and Task Load. *Child Neuropsychology : A Journal on Normal and Abnormal Development in Childhood and Adolescence*, 12, 205–221. <https://doi.org/10.1080/09297040500488522>
- Conte, S., & Richards, J. (2021). Attention in Early Development. In S. Conte & J. Richards, *Oxford Research Encyclopedia of Psychology*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190236557.013.52>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)*. Guepedia.
- de Jong, T. (2010). Cognitive load theory, educational research, and instructional design: Some food for thought. *Instructional Science*, 38(2), 105–134. <https://doi.org/10.1007/s11251-009-9110-0>
- DiCarlo, C. F., & Ota, C. (2025). Sustained Attention in Three-Year-Old Children: The Impact of Teaching Conditions and Choice. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01985-w>
- Fitzpatrick, C., Almeida, M. L., Harvey, E., Garon-Carrier, G., Berrigan, F., & Asbridge, M. (2022). An examination of bedtime media and excessive *screen time* by Canadian preschoolers during the COVID-19 pandemic. *BMC Pediatrics*, 22(1), 212. <https://doi.org/10.1186/s12887-022-03280-8>
- Fortenbaugh, F. C., DeGutis, J., & Esterman, M. (2017). Recent theoretical, neural, and clinical advances in sustained attention research. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1396(1), 70–91. <https://doi.org/10.1111/nyas.13318>
- Hill, D., Reid Chassiakos, Y. (Linda), Cross, C., Hutchinson, J., Levine, A., Boyd, R., Mendelson, R., Moreno, M., & Swanson, W. S. (2016). Media and Young Minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

- IDAI | *Keamanan Menggunakan Internet bagi Anak*. (2014). <https://www.idai.or.id/artikel/seputar-kesehatan-anak/keamanan-menggunakan-internet-bagi-anak>
- Indonesia, B. P. S. (2025). *Profil Anak Usia Dini 2025*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2025/12/05/0aa15c4692d4dbc27049a33/profil-anak-usia-dini-2025.html>
- Jourdren, M., Bucaille, A., & Ropars, J. (2023). The Impact of Screen Exposure on Attention Abilities in Young Children: A Systematic Review. *Pediatric Neurology*, 142, 76–88. <https://doi.org/10.1016/j.pediatrneurol.2023.01.005>
- Kannass, K. N., Colombo, J., & Wyss, N. (2010). Now, Pay Attention! The Effects of Instruction on Children's Attention. *Journal of Cognition and Development: Official Journal of the Cognitive Development Society*, 11(4), 509–532. <https://doi.org/10.1080/15248372.2010.516418>
- Kasiram, Moh. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. UIN-Malang Press.
- Koepp, A. E., Gershoff, E. T., Castelli, D. M., & Bryan, A. E. (2022). Preschoolers' executive functions following indoor and outdoor free play. *Trends in Neuroscience and Education*, 28, 100182. <https://doi.org/10.1016/j.tine.2022.100182>
- Kuku, A. A. P., Libunelo, S., Taha, S. M., Pakaya, I., Ardini, P. P., & Rawanti, S. (2025). *Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini*. 2, 268–281.
- Lee, D., Boulton, K. A., Sun, C., Phillips, N. L., Munro, M., Kumfor, F., Demetriou, E. A., & Guastella, A. J. (2025). Attention and executive delays in early childhood: A meta-analysis of neurodevelopmental conditions. *Molecular Psychiatry*, 30(5), 1906–1914. <https://doi.org/10.1038/s41380-024-02802-3>
- Liao, B., & Tian, M. (2025). Differential associations of passive and active screen time with academic performance and social function among physically active youth: A cross-sectional analysis. *Complementary Therapies in Medicine*, 93, 103226. <https://doi.org/10.1016/j.ctim.2025.103226>
- Lillard, A. S., & Peterson, J. (2011a). The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children's Executive Function. *Pediatrics*, 128(4), 644–649. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1919>
- Lillard, A. S., & Peterson, J. (2011b). The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children's Executive Function. *Pediatrics*, 128(4), 644–649. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1919>
- Ling, J., & Catling, J. (2012). *Psikologi Kognitif*. Penerbit Erlangga.
- MacKay-Brandt, A. (2011). Focused Attention. In *Encyclopedia of Clinical Neuropsychology* (pp. 1066–1067). Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-0-387-79948-3_1303
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2020). Associations Between Screen Use and Child Language Skills: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 174(7), 665–675. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2020.0327>
- Manfaat, E., & Aulia, M. (2024). Pengaruh *Screen time* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 18–31.

- Mann, S., Angela, C., Hasse, A., Lenhart, A., Rideout, V., & Robb, M. (2025). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Zero to Eight*. Common Sense Media.
<https://www.common sense media.org/sites/default/files/research/report/2025-common-sense-census-web-2.pdf>
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (1st ed.). Rajawali Pers.
- McArthur, B. A., Volkova, V., Tomopoulos, S., & Madigan, S. (2022). Global Prevalence of Meeting *Screen time* Guidelines Among Children 5 Years and Younger: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 176(4), 373–383. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2021.6386>
- McLeod, S. (2023, June 11). *Selective Attention Theory: Broadbent & Treisman's Attenuation Model*. <https://www.simplypsychology.org/attention-models.html>
- McLeod, S. (2025, November 5). *Jerome Bruner Theory Of Cognitive Development*. <https://www.simplypsychology.org/bruner.html>
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive *Screen time* on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 15(6), e40608. <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Nickerson, C. (2023, September 22). *Teori Gairah Motivasi dalam Psikologi*. <https://www.simplypsychology.org/arousal-theory-of-motivation.html>
- Nihaya, F., Rahmawati, A., & Nurjanah, N. E. (2024). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumara Cendekia*, 12(1), 85–93. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i1.65867>
- Nustad, S. H., & Abrahamsson, L. M. (2026). Passive and active *screen time* relate differently to attention in preschool children. *Frontiers in Psychology*, 17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1737937>
- Pagano, M., & Parnes, M. (2022). *Infant and Child Development: From Conception Through Late Childhood*. <https://pressbooks.cuny.edu/infantandchilddevelopmentcitytech/front-matter/37/>
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of *Screen time* on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Petersen, S., & Posner, M. (2012). The Attention System of the Human Brain: 20 Years After. *Annual Review of Neuroscience*, 35, 73–89. <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-062111-150525>
- Ponti, M. (2023). *Screen time* and preschool children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 28(3), 184–202. <https://doi.org/10.1093/pch/pxac125>
- Pratama, A. M., & Naufal, A. F. (2023). Hubungan *Screen Time* Dengan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di Posyandu Nagari Sungai Pulau. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 3(2), 35–40. <https://doi.org/10.52019/ijpt.v3i2.6248>

- Priftis, N., & Panagiotakos, D. (2023). *Screen time and Its Health Consequences in Children and Adolescents. Children, 10*(10), 1665. <https://doi.org/10.3390/children10101665>
- Prime, H., Andrews, K., Markwell, A., Gonzalez, A., Janus, M., Tricco, A. C., Bennett, T., & Atkinson, L. (2023). Positive Parenting and Early Childhood Cognition: A Systematic Review and Meta-Analysis of Randomized Controlled Trials. *Clinical Child and Family Psychology Review, 26*(2), 362–400. <https://doi.org/10.1007/s10567-022-00423-2>
- Purwanti, I. E., Rahmat, N. N., & Yunita, R. (2023). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Motorik Halus Dan Pola Tidur Pada Anak Prasekolah Di TK Dewi Sartika. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Mandira Cendikia, 2*(12), 39–53.
- Qi, J., Yan, Y., & Yin, H. (2023). *Screen time among school-aged children of aged 6–14: A systematic review. Global Health Research and Policy, 8*(1), 12. <https://doi.org/10.1186/s41256-023-00297-z>
- Rai, J., Predy, M., Wiebe, S. A., Rinaldi, C., Zheng, Y., & Carson, V. (2023). Patterns of preschool children's *screen time*, parent–child interactions, and cognitive development in early childhood: A pilot study. *Pilot and Feasibility Studies, 9*(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s40814-023-01266-6>
- Rayce, S. B., Okholm, G. T., & Flensburg-Madsen, T. (2024). Mobile device *screen time* is associated with poorer language development among toddlers: Results from a large-scale survey. *BMC Public Health, 24*(1), 1050. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18447-4>
- Roberts, M., Tolar-Peterson, T., Reynolds, A., Wall, C., Reeder, N., & Rico Mendez, G. (2022). The Effects of Nutritional Interventions on the Cognitive Development of Preschool-Age Children: A Systematic Review. *Nutrients, 14*(3), 532. <https://doi.org/10.3390/nu14030532>
- Ruff, H. A., & Rothbart, M. K. (1996). *Attention in Early Development*. Oxford University Press. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780195350456_A23603138/preview-9780195350456_A23603138.pdf
- Sanders, T., Parker, P. D., del Pozo-Cruz, B., Noetel, M., & Lonsdale, C. (2019). Type of *screen time* moderates effects on outcomes in 4013 children: Evidence from the Longitudinal Study of Australian Children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 16*(1), 117. <https://doi.org/10.1186/s12966-019-0881-7>
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Marques Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2022). The Association between *Screen time* and Attention in Children: A Systematic Review. *Developmental Neuropsychology, 47*(4), 175–192. <https://doi.org/10.1080/87565641.2022.2064863>
- Solso, R., Maclin, O., & Maclin, M. (2007). *Psikologi Kognitif* (8th ed.). Penerbit Erlangga.
- Stokes, J. D., Rizzo, A., Geng, J. J., & Schweitzer, J. B. (2022). Measuring Attentional Distraction in Children With ADHD Using Virtual Reality Technology With Eye-Tracking. *Frontiers in Virtual Reality, 3*. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.855895>
- Thompson, P. (2019). *Foundations of Educational Technology*. Oklahoma State University Libraries. <https://doi.org/10.22488/okstate.19.000002>

- Toth, C., Osser, B., Bondar, L. I., Fazakas, R., Marcu, F. M., Pascalau, N. A., Suci, R. N., & Dogaru, B. G. (2025). Associations Between *Screen time*, Sleep, and Executive Function in School-Aged Children and Adolescents: The Moderating Role of Digital Content and Age. *Journal of Clinical Medicine*, 14(24), 8842. <https://doi.org/10.3390/jcm14248842>
- Trihendradi, C. (2011). *Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik SPSS*. Penerbit ANDI.
- World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour, and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization.
- Xie, G., Deng, Q., Cao, J., & Chang, Q. (2020). Digital *screen time* and its effect on preschoolers' behavior in China: Results from a cross-sectional study. *Italian Journal of Pediatrics*, 46(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s13052-020-0776-x>
- Yu, C., & Smith, L. B. (2016). The social origins of sustained attention in one-year-old human infants. *Current Biology: CB*, 26(9), 1235–1240. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2016.03.026>
- Yuan, L., Xu, T. L., Yu, C., & Smith, L. B. (2019). Sustained visual attention is more than seeing. *Journal of Experimental Child Psychology*, 179, 324–336. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.11.020>
- Zobairi, Nilofur, Piotrowski, & Nancy. (2024). *Cognitive development | Research Starters | EBSCO Research*. EBSCO. <https://www.ebsco.com>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Butir
<i>Screen time</i>	Frekuensi penggunaan	a. Tidak menggunakan b. 1 kali sehari c. 2-3 kali sehari d. 4-5 kali sehari e. > 5 kali sehari	1
	Durasi <i>screen time</i> anak	a. Durasi penggunaan <i>screen time</i> anak di pagi hari (Bangun tidur-jam 12.00) b. Durasi waktu penggunaan <i>screen time</i> anak di siang-sore hari (jam 12.00-18.00) c. Durasi penggunaan <i>screen time</i> anak di malam hari (jam 18.00-sebelum tidur) d. Durasi total penggunaan <i>screen time</i> anak dalam sehari menurut orang tua	2, 3, 4, 5
	Jenis perangkat yang digunakan	a. Penggunaan TV b. Penggunaan HP/Tablet c. Penggunaan laptop/komputer	6 dan 9 (dibuat dalam bentuk tabel mini media diary)
	Jenis aktivitas	a. Hiburan (menonton YouTube, kartun, TikTok, dll.) b. Bermain game c. Edukatif (konten/aplikasi edukatif) d. Komunikasi (Telepon/video call)	7 dan 9 (dibuat dalam bentuk tabel mini media diary)
	Pendampingan	a. Tanpa pendampingan b. Didampingi orang tua c. Didampingi anggota keluarga lain	8 dan 9 (dibuat dalam bentuk tabel mini media diary)

Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Butir
Daya tahan atensi anak	Perhatian visual	a. Tatapan terfokus pada tugas ≥ 3 detik. b. Tidak menoleh ke objek lain ≥ 3 detik.	Dibuat dalam bentuk tabel durasi fokus kontinu.
	Keterlibatan motorik	a. Tangan digunakan sesuai tugas secara kontinu. b. Tidak memainkan benda lain > 3 detik.	
	Konsistensi durasi fokus	a. Mampu mempertahankan episode fokus berulang. b. Total durasi waktu anak mampu mempertahankan fokus. c. Frekuensi istirahat minimal.	
	Gangguan/distraksi	a. Tidak mudah terdistraksi visual. Indikator terdistraksi: - Menoleh ke teman, jendela, pintu, atau benda lain di kelas selama > 3 detik. - Memandangi objek lain dalam waktu yang cukup lama tanpa mengerjakan tugas. - Melamun (tatapan kosong tidak terarah pada tugas) Indikator tidak terdistraksi: - Anak menoleh < 3 detik lalu kembali fokus. - Anak mengalihkan pandangan karena alasan fungsional seperti mengambil krayon atau melihat hasil mewarnai sendiri. b. Tidak mudah terdistraksi verbal. Indikator terdistraksi: - Berbicara dengan teman tentang topik lain. - Bercanda atau bersuara tanpa konteks tugas. - Bertanya atau berkomentar yang tidak relevan dengan tugas. Indikator tidak terdistraksi: - Bertanya terkait tugas. - Menyebut warna atau objek yang sedang dikerjakan. c. Tidak mudah terdistraksi motorik.	

		Indikator terdistraksi: • Berdiri dari tempat duduk tanpa tujuan tugas. • Berjalan ke area lain tanpa tujuan tugas. • Memainkan benda yang tidak terkait dengan tugas. • Memutar atau berpindah menjauh dari tugas. Indikator tidak terdistraksi: • Mengganti alat tulis • Menyesuaikan posisi duduk sebentar. • Merapikan kertas/alat untuk melanjutkan tugas.	
--	--	--	--

Lampiran 3 Instrumen Kuesioner

Instrumen Kuesioner Orang Tua Terkait Penggunaan *Screen time* Pada Anak Usia 5-6 Tahun

A. Informasi Umum

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Kuesioner ini merupakan bagian dari penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Screen time* terhadap Daya Tahan Atensi Anak Usia 5-6 Tahun.”** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kebiasaan anak dalam menggunakan perangkat digital (*screen time*) berpengaruh terhadap kemampuan mempertahankan atensi (fokus) anak pada tugas di sekolah.

Partisipasi Bapak/Ibu orang tua/wali anak sangat berharga dan bersifat sukarela. Semua data ini hanya digunakan untuk kepentingan penelitian skripsi dan akan dijaga kerahasiaannya. Atas waktu dan kerjasama Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Baiq Adelia Elsa Apriana

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

B. Petunjuk Pengisian

- Isilah semua kuesioner ini dengan jujur berdasarkan kebiasaan anak selama di rumah.
- Tidak ada jawaban benar atau salah.
- Pilih jawaban yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.
- Satu anak diwakili oleh satu orang tua/wali (ibu saja/bapak saja).

C. Identitas

Nama anak : _____

Sekolah : _____

Tanggal Lahir : _____

Usia anak : _____ tahun

Jenis Kelamin Anak : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Hubungan Pengisi Kuesioner dengan Anak:

☐ Ibu ☐ Ayah ☐ Wali lainnya

D. Durasi *Screen time* Anak

1. Frekuensi penggunaan *screen time*

Dalam satu hari, seberapa sering anak menggunakan perangkat digital?

☐ Tidak menggunakan

☐ 1 kali sehari

☐ 2-3 kali sehari

☐ 4-5 kali sehari

☐ > 5 kali sehari

2. Pagi hari (bangun tidur sampai jam 12.00)

Pada pagi hari, berapa lama anak menggunakan perangkat digital?

☐ Tidak menggunakan

☐ 1-30 menit

☐ 31-60 menit

☐ 61-90 menit

☐ 91-120 menit

☐ > 2 jam

3. Siang-Sore hari (jam 12.00-18.00)

Berapa lama anak menggunakan perangkat digital pada periode ini?

☐ Tidak menggunakan

☐ 1-30 menit

☐ 31-60 menit

☐ 61-90 menit

☐ 91-120 menit

☐ > 2 jam

4. Malam hari (jam 18.00-sebelum tidur)

Berapa lama anak menggunakan perangkat digital pada malam hari?

☐ Tidak menggunakan

☐ 1-30 menit

- ☐ 31-60 menit
- ☐ 61-90 menit
- ☐ 91-120 menit
- ☐ > 2 jam

5. Total Durasi *Screen time*

Menurut Anda, total durasi *screen time* anak dalam sehari adalah:

- ☐ < 30 menit
- ☐ 30-60 menit
- ☐ 60-90 menit (1-1,5 jam)
- ☐ 90-120 menit (1,5-2 jam)
- ☐ > 2 jam

6. Jenis perangkat yang digunakan

Apa jenis perangkat yang paling sering digunakan anak?

- ☐ Televisi
- ☐ HP/Tablet
- ☐ Laptop/Komputer

7. Jenis aktivitas *screen time*

Aktivitas yang paling sering dilakukan anak saat *screen time*:

- ☐ Hiburan (menonton)
- ☐ Game (bermain game)
- ☐ Edukatif (konten/aplikasi edukatif)
- ☐ Komunikasi (Telepon atau video call)

8. Pendampingan

Siapa yang paling sering mendampingi anak ketika *screen time*:

☐ Tanpa pendampingan

☐ Didampingi orang tua

☐ Didampingi anggota keluarga lain (Saudara/Kakek/Nenek)

9. Mini Media Diary

Isi untuk 1 hari terakhir, terkait aktivitas *screen time* anak:

Waktu	Jenis Media yang Digunakan	Jenis Kegiatan	Durasi (menit)	Pendampingan
Pagi	☐ Televisi ☐ HP/Tablet ☐ Laptop/Komputer ☐ Tidak ada	☐ Hiburan ☐ Game ☐ Edukatif ☐ Komunikasi ☐ Lainnya	☐ < 30 menit ☐ 30-60 menit ☐ 60-90 menit ☐ 90-120 menit ☐ > 2 jam	☐ Orang tua ☐ Anggota keluarga lain ☐ Tanpa pendampingan
Siang	☐ Televisi ☐ HP/Tablet ☐ Laptop/Komputer ☐ Tidak ada	☐ Hiburan ☐ Game ☐ Edukatif ☐ Komunikasi ☐ Lainnya	☐ < 30 menit ☐ 30-60 menit ☐ 60-90 menit ☐ 90-120 menit ☐ > 2 jam	☐ Orang tua ☐ Anggota keluarga lain ☐ Tanpa pendampingan
Sore	☐ Televisi ☐ HP/Tablet ☐ Laptop/Komputer ☐ Tidak ada	☐ Hiburan ☐ Game ☐ Edukatif ☐ Komunikasi ☐ Lainnya	☐ < 30 menit ☐ 30-60 menit ☐ 60-90 menit ☐ 90-120 menit ☐ > 2 jam	☐ Orang tua ☐ Anggota keluarga lain ☐ Tanpa pendampingan
Malam	☐ Televisi ☐ HP/Tablet ☐ Laptop/Komputer ☐ Tidak ada	☐ Hiburan ☐ Game ☐ Edukatif ☐ Komunikasi	☐ < 30 menit ☐ 30-60 menit	☐ Orang tua ☐ Anggota keluarga lain

		☐ Lainnya	☐ 60-90 menit ☐ 90-120 menit ☐ > 2 jam	☐ Tanpa pendampingan
--	--	----------------------------------	---	---

Keterangan:

- Jika anak tidak menggunakan *screen time* pada waktu tertentu, maka pilih jawaban tidak ada pada kolom “**Jenis Media yang Digunakan**” .
- Jenis media yang digunakan dapat dipilih lebih dari satu.
- Jenis kegiatan dapat berupa hiburan (menonton YouTube, kartun, atau TikTok), game (bermain game), edukatif (konten/aplikasi edukatif), komunikasi (telpon atau video call), dan lainnya (kegiatan yang belum disebutkan dalam pilihan).
- Didampingi anggota keluarga lain seperti kakek/nenek/pengasuh/lain sebagainya.

Lampiran 4 Instrumen Observasi

A. Aturan dan Prosedur Penggunaan Instrumen

- Observer menempatkan diri pada posisi yang tidak mencolok dan tidak menghalangi pandangan anak terhadap contoh tugas yang sedang dikerjakan.
- Instruksi tugas hanya disampaikan oleh guru.
- Observer tidak melakukan interaksi verbal maupun nonverbal dengan anak selama kegiatan observasi berlangsung, termasuk tidak memberikan arahan, pujian, koreksi, atau respon terhadap perilaku anak.
- Observer hanya boleh berinteraksi dengan anak ketika anak bertanya sesuatu yang berkaitan dengan tugas.
- Observer menjaga sikap netral, tenang dan konsisten.

- Alat yang digunakan observer dipastikan tidak menimbulkan suara atau gerakan mencolok.
- Tidak menggunakan perangkat yang mengalihkan perhatian anak.
- Identitas anak dan data observasi dijaga kerahasiaannya.
- Hasil observasi hanya digunakan untuk kepentingan penelitian dan tidak dibagikan di luar konteks penelitian.
- Stopwatch dinyalakan ketika anak mulai fokus.
- Jika fokus terputus > 3 detik, maka stopwatch dihentikan dan akan dicatat sebagai episode baru.
- Sesi observasi berlangsung 10 menit sesuai standar usia anak usia 5-6 tahun.

B. Identitas Anak

Nama anak : _____

Usia : _____

Tanggal Observasi : _____

Lama Sesi (menit) : 10 menit

C. Lembar Observasi

Episode ke-	Waktu Mulai	Waktu Berhenti	Durasi (Menit)	Jenis Distraksi (V/M/Ve)	Keterangan
1					
2					
3					
4					
Dst..					
Total					

Lampiran 5 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN KUESIONER

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
Profesi : Dosen
Institusi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal Validasi : Jumat, 30 Januari 2026

B. Petunjuk Pengisian

Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan instrumen kuesioner yang akan diisi oleh orang tua terkait penggunaan *screen time* anak usia 5-6 tahun. Penilaian difokuskan pada kesesuaian isi instrumen dengan konstruk yang diukur, kejelasan butir pertanyaan, serta kelayakan instrumen untuk digunakan pada responden orang tua. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi skor pada setiap aspek sebagai berikut:

- 1 = Tidak sesuai/sangat kurang
- 2 = Kurang sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

C. Aspek Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Catatan/Saran
		4	3	2	1	
A. Kesesuaian Konseptual						
1	Definisi <i>screen time</i> sesuai dengan teori dan literatur	√				
2	Indikator frekuensi penggunaan <i>screen time</i> relevan dengan konstruk		√			
3	Indikator durasi <i>screen time</i> (pagi, siang-sore, malam, dan menjelang tidur) sudah komprehensif		√			

4	Indikator total durasi <i>screen time</i> mewakili kebiasaan penggunaan harian anak	√			
5	Indikator jenis perangkat sesuai dengan kondisi penggunaan anak usia 5-6 tahun	√			
6	Indikator jenis aktivitas <i>screen time</i> relevan dan jelas	√			
7	Aspek pendampingan orang tua/keluarga relevan dengan konteks <i>screen time</i> anak	√			
B. Kesesuaian Butir Pertanyaan					
8	Setiap butir pertanyaan sesuai dengan indikator yang diukur	√			
9	Pilihan jawaban sudah mewakili variasi kondisi yang mungkin terjadi	√			
10	Skala kategori durasi mudah dipahami oleh orang tua	√			
11	Tidak terdapat butir yang menimbulkan penafsiran ganda (ambigu)	√			
12	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami	√			
C. Kelayakan Teknis, Administratif, dan Etis Penggunaan					
13	Petunjuk pengisian kuesioner jelas dan mudah dipahami	√			
14	Format kuesioner rapi dan sistematis sehingga tidak membingungkan responden	√			
15	Mini media diary relevan untuk memperkuat data terkait penggunaan <i>screen time</i>	√			
16	Waktu pengisian kuesioner realistis bagi orang tua	√			
17	Instrumen tidak mengandung pernyataan atau pertanyaan yang bersifat sensitif atau memberatkan responden	√			
Total nilai = $\frac{\text{Jumlah nilai}}{68} \times 100 =$ $\frac{58}{68} \times 100 = 85$		28	30		

Catatan umum dan saran perbaikan:

1. Ada beberapa kata yang typo
2. Beberapa istilah yang tidak konsisten

3. Penomoran yang acak-acakan
4. Ada perbedaan durasi
5. Kalimat-kalimat yang tidak dapat dipahami atau kurang tepat bisa diperbaiki

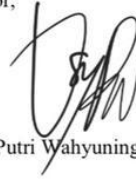
Kesimpulan Validator

Instrumen ini dinilai:

- ☐ Tidak layak digunakan
- ☒ Layak digunakan dengan catatan revisi
- ☐ Layak digunakan tanpa revisi

Malang, 30 Januari 2026

Validator,



(Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN OBSERVASI

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd
 Profesi : Dosen
 Institusi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Tanggal Validasi : Jumat, 30 Januari 2026

B. Petunjuk Pengisian

Lembar ini digunakan untuk menilai kelayakan instrumen observasi daya tahan atensi anak usia 5-6 tahun dari aspek konseptual, operasional, dan teknis. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap butir dengan memberi skor sesuai dengan kriteria berikut:

- 1 = Tidak sesuai/Sangat kurang
- 2 = Kurang sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat sesuai

C. Aspek penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				Catatan/Saran
		4	3	2	1	
A. Kesesuaian Konseptual						
1	Definisi operasional daya tahan atensi sesuai dengan teori dan literatur	√				
2	Indikator perhatian visual relevan dengan konstruk daya tahan atensi		√			
3	Indikator keterlibatan motorik mencerminkan perilaku fokus anak		√			
4	Indikator konsistensi durasi fokus sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun		√			
5	Indikator gangguan/distraksi (visual, motorik, dan verbal) merepresentasikan kehilangan fokus		√			

6	Setiap indikator bersifat observable dan terstruktur	√				
B. Kesesuaian Operasional Instrumen						
7	Aturan mulai fokus dan kehilangan fokus dirumuskan secara jelas		√			
8	Batas waktu 3 detik untuk menentukan fokus dan distraksi sudah tepat		√			
9	Konsep episode fokus mudah dipahami	√				
10	Prosedur pencatatan durasi fokus dapat diterapkan di kelas		√			
11	Format lembar observasi memudahkan pencatatan data	√				
12	Lama sesi observasi 10 menit, sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	√				
C. Kejelasan Bahasa dan Instruksi						
13	Bahasa yang digunakan jelas dan tidak ambigu		√			
14	Instruksi penggunaan instrumen mudah dipahami	√				
15	Istilah teknis dijelaskan dengan cukup	√				
16	Instrumen mudah digunakan dengan latar belakang di bidang PAUD/Psikologi	√				
Total nilai		32	24			
<u>Jumlah nilai</u> x 100 =						
64						
54						
64						

Catatan umum dan saran perbaikan:

1. Ada beberapa kata yang typo
2. Beberapa istilah yang tidak konsisten
3. Beri penjelasan V (Visual), M (Motorik), Ve (Verbal), kemungkinan orang tua tidak paham
4. Penomoran yang acak-acakan
5. Kalimat-kalimat yang tidak dapat dipahami atau kurang tepat bisa diperbaiki

Kesimpulan Validator

Instrumen ini dinilai:

- ☐ Tidak layak digunakan
- ☒ Layak digunakan dengan catatan revisi
- ☐ Layak digunakan tanpa revisi

Malang, 30 Januari 2026

Validator,



(Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd.)

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fkit.uin-malang.ac.id> Email : fkit@uin-malang.ac.id

Nomor : 0036/Un.03.1/TL.00.1/03/2026
Perihal : **Izin Penelitian**

3 Maret 2026

Yth. **Kepala TK PGRI JURIT**
Jurit, Pringgasela, Lombok Timur
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : BAIQ ADELIA ELSA APRIANA
NIM : 220105110011
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Semester : VIII (Delapan)
Contact Person : 087854503173
Judul Penelitian : Pengaruh Screen Time Terhadap Daya Tahan Atensi Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing : Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website : <https://fitk.uin-malang.ac.id> Email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 0004/Un.03.1/TL.00.1/01/2026

9 Januari 2026

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala RA As Shibyan
Jurit, Pringgasela, Lombok Timur
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan.

Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami :

Nama : BAIQ ADELIA ELSA APRIANA
NIM : 220105110011
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Semester : VIII (Delapan)
Contact Person : 087854503173
Judul Penelitian : Pengaruh Screen Time Terhadap Daya Tahan Atensi Pada Anak Usia 5-6 Tahun
Dosen Pembimbing : Kelik Desta Rahmanto, M.Pd.

Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Dekan Sebagai Laporan,
2. Kabag Tata Usaha,
3. Arsip.



Lampiran 7 Data Kuesioner Non Sampel

N O	Ini si al	U si a	Ge nde r	P1 (0-4)	P2 (0-5)	P3 (0-5)	P4 (0-5)	P5 (0-4)	P6 (0-5)	P7 (1-4)	P8 (1-4)	P9 (1-3)
1	LQ	6	P	1	1	1	0	0	2	2	1	2
2	AS M	6	P	2	0	2	1	0	2	1	1	1
3	AP	6	P	0	0	0	0	0	0	1	1	2
4	AR	6	P	1	1	1	2	1	1	2	1	2
5	AY S	6	P	1	0	1	0	0	1	2	1	2
6	NZ	6	P	2	0	1	0	0	1	1	1	2
7	NH	6	P	2	0	1	0	0	1	1	1	2
8	ND	6	P	1	2	2	0	1	2	1	1	2
9	SP	6	P	2	0	1	1	1	1	2	1	3
10	BA DP	6	P	1	0	2	0	0	2	1 dan 2	1 dan 3	3
11	AS	6	P	2	1	1	0	0	1	1	1	2
12	AK SB	5	P	1	1	1	1	1	1	1	1	3
13	SA F	5	P	1	1	1	0	1	1	1	4	1
14	AP A	5	P	2	1	2	1	0	2	2	1	2
15	HS	5	P	2	0	1	1	1	1	2	1	2
16	LR H	5	L	2	1	1	0	0	1	1	1	1
17	GA R	6	L	2	1	1	0	0	1	1	1	1
18	HR	6	L	2	1	1	1	0	1	1	1	2
19	EZ A M	6	L	3	2	2	2	3	2	2	1	2
20	AG	6	L	2	1	0	1	2	2	2	1 dan 2	1
21	EH	6	L	2	1	1	0	0	1	2	2	1
22	DA	6	L	2	0	2	0	3	1	2	1	2
23	AP	6	L	1	2	2	2	2	1	1	1	2

24	MAM	6	L	1	0	0	1	3	2	2	1 dan 2	2
25	FA	6	L	1	1	1	1	1	1	1	1	2
26	MF	6	L	1	0	2	0	1	1	1	1	2
27	MR	6	L	0	0	0	0	1	0	1	1	3
28	YV	6	L	2	0	1	0	0	1	2	1	3
29	BS	6	L	2	1	1	1	1	1	2	2	2
30	FR	6	L	2	0	1	1	1	1	2	1	1

Lampiran 8 Data Observasi Non Sampel

No	Inisial	Usia	Gender	Uji Coba Observasi 1			Uji Coba Observasi 2		
				Observer 1		Distraksi 1	Observer 2		Distraksi 2
1	LQ	6	P	00:09:24	9,40	5	00:09:10	9,17	5
2	ASM	6	P	00:08:31	8,52	12	00:08:15	8,25	12
3	AP	6	P	00:09:19	9,32	8	00:09:05	9,08	8
4	AR	6	P	00:08:59	8,98	6	00:08:45	8,75	5
5	AYS	6	P	00:07:55	7,92	12	00:08:10	8,17	9
6	NZ	6	P	00:06:59	6,98	11	00:07:10	7,17	12
7	NH	6	P	00:07:37	7,62	8	00:07:19	7,32	7
8	ND	6	P	00:08:12	8,20	10	00:08:25	8,42	10
9	SP	6	P	00:08:16	8,27	13	00:08:00	8,00	13
10	BADP	6	P	00:09:14	9,23	5	00:09:00	9,00	5
11	AS	6	P	00:09:15	9,25	6	00:09:00	9,00	6
12	AKSB	5	P	00:07:49	7,82	15	00:08:10	8,17	13
13	SAF	5	P	00:09:17	9,28	5	00:09:00	9,00	5
14	APA	5	P	00:08:21	8,35	13	00:08:04	8,07	13
15	HS	5	P	00:08:59	8,98	10	00:08:45	8,75	9
16	LRH	5	L	00:09:17	9,28	6	00:09:05	9,08	5
17	GAR	6	L	00:08:40	8,67	11	00:08:52	8,87	9
18	HR	6	L	00:08:09	8,15	7	00:07:57	7,95	7
19	EZAM	6	L	00:09:09	9,15	7	00:08:50	8,83	7
20	AG	6	L	00:08:41	8,68	9	00:08:30	8,50	8
21	EH	6	L	00:09:06	9,10	10	00:08:55	8,92	10
22	DA	6	L	00:08:28	8,47	8	00:08:40	8,67	8
23	AP	6	L	00:08:51	8,85	10	00:09:03	9,05	10
24	MAM	6	L	00:09	9,32	6	00:09:05	9,08	6

25	FA	6	L	00:09:26	9,43	4	00:09:10	9,17	4
26	MF	6	L	00:09:36	9,60	3	00:09:15	9,25	3
27	MR	6	L	00:06:29	6,48	10	00:06:45	6,75	10
28	YV	6	L	00:09:23	9,38	3	00:09:00	9,00	3
29	BS	6	L	00:09:21	9,35	4	00:09:10	9,17	4
30	FR	6	L	00:06:28	6,47	10	00:06:15	6,25	9

Lampiran 9 Data Kuesioner Sampel

N o	Ini si al	U Si a	Gen der	P1 (0-4)	P2 (0-5)	P3 (0-5)	P4 (0-5)	P5 (0-5)	P6 (1- 3)	P7 (1-4)	P8 (1-3)
1	MAR	5	L	3	1	1	1	4	2	1	3
2	MAA	6	L	2	2	1	1	3	2	1	2
3	MRM	5	L	0	0	0	0	0	1	1	2
4	MSH	5	L	2	1	0	1	2	2	1	2
5	MI	5	P	1	1	1	0	0	1	1	2
6	KH	5	P	1	0	0	1	1	2	1 dan 3	2
7	ZZ	5	P	1	0	1	1	0	1	1	2
8	RH	6	P	2	1	2	0	2	1	1	2
9	NUI	5	P	2	1	0	1	1	2	3	2
10	AF	5	P	1	1	0	0	1	2	2	2
11	KAS	5	P	2	2	0	2	3	2	1 dan 2	2
12	HH	5	P	2	1	0	1	1	2	1	1
13	ISR	5	P	2	2	1	1	2	1 dan 2	1, 2, dan 3	3
14	CPA	5	P	2	0	2	0	2	2	1	2
15	ZII	5	P	2	0	1	1	2	1	1	3
16	MD	5	L	0	0	0	0	0	1	1	1
17	DMG	5	L	1	0	1	0	1	2	1	2
18	NKY	6	L	2	1	1	1	2	2	1 dan 2	2
19	DM	6	L	2	0	0	1	1	2	1	2
20	ARH	6	L	2	0	1	1	2	2	1 dan 2	2
21	MA	6	L	3	2	3	1	4	1 dan 2	1 dan 2	2
22	NAM	6	L	2	2	3	1	3	1	1	3
23	AH	5	L	2	1	2	1	2	1	1	2
24	BES	5	P	1	1	0	1	1	2	1	2
25	KJ	6	P	0	0	0	1	1	1	1	3
26	AR	5	P	1	0	0	1	2	2	1	2
27	AD	5	P	2	1	2	1	1	2	1	2
28	HA	6	P	2	0	1	2	3	1 dan 2	1 dan 2	2
29	AF	6	P	2	1	1	0	2	1	1	3
30	HUS	6	P	2	1	0	1	1	2	1	2
31	ZA	6	P	2	0	1	1	2	2	1	2
32	AE	6	P	2	1	1	1	3	2	1d4	1

33	EM	6	L	2	0	1	1	1	1 dan 2	1	1
34	NM	6	L	1	0	0	1	1	2	1	2
35	IA	6	L	2	1	2	2	3	2	2	1
36	MHH	6	L	1	0	3	0	3	2	2	2
37	MAP	6	L	0	0	0	0	0	2	1	3
38	IB	6	L	1	0	1	0	1	1	1	2
39	AA	6	L	1	1	0	0	0	1	1	2
40	BO	6	P	1	0	1	0	1	2	1	2
41	DI	6	P	2	0	1	1	1	2	1	2
42	MHF	6	P	2	1	1	0	1	1	1	1
43	LH	6	P	2	0	2	1	3	1	1	2
44	NSK	6	P	1	0	1	0	1	2	1 dan 3	2
45	AAZ	6	P	1	0	2	0	2	2	1	2
46	RZH	6	P	2	0	1	1	1	1	1	2
47	AMT	6	P	2	1	1	1	2	1 dan 2	1, 2, 3, dan 4	2
48	GA	6	P	1	0	1	0	2	2	1	2
49	KUP	6	P	2	1	1	0	1	2	1	2
50	ANT	5	P	1	0	1	0	1	1	3	2
51	AZ	5	L	1	0	1	0	1	1	1	2
52	MAM	5	L	2	1	2	0	1	2	1	2
53	RP	5	L	2	1	0	2	3	1	1	2

Lampiran 10 Data Observasi Sampel

N o	Ini si al	U si a	Gen der	Durasi Atensi (Time)	Durasi Atensi (Desimal)	Jumlah Eps.	V Dis traksi	Ve Dis traksi	M Dis traksi
1	MAR	5	L	00:07:13	7,22	15	10	4	0
2	MAA	6	L	00:07:33	7,55	13	9	3	0
3	MRM	5	L	00:04:40	4,67	15	10	3	1
4	MSH	5	L	00:07:13	7,22	13	4	8	0
5	MI	5	P	00:08:01	8,02	10	8	1	0
6	KH	5	P	00:08:54	8,90	8	7	0	0
7	ZZ	5	P	00:07:41	7,68	15	6	8	0
8	RH	6	P	00:08:13	8,22	11	6	4	0
9	NUI	5	P	00:07:42	7,70	12	5	6	0
10	AF	5	P	00:09:03	9,05	8	7	0	0
11	KAS	5	P	00:07:43	7,72	11	6	4	0
12	HH	5	P	00:07:01	7,02	13	6	5	1
13	ISR	5	P	00:07:38	7,63	16	11	5	0
14	CPA	5	P	00:06:27	6,45	15	8	5	1
15	ZII	5	P	00:06:24	6,40	15	11	3	0
16	MD	5	L	00:08:37	8,62	8	3	3	1

17	DMG	5	L	00:07:12	7,20	9	6	2	0
18	NKY	6	L	00:07:18	7,30	11	4	6	0
19	DM	6	L	00:08:45	8,75	7	4	1	1
20	ARH	6	L	00:07:22	7,37	10	6	3	0
21	MA	6	L	00:06:43	6,72	8	3	4	0
22	NAM	6	L	00:07:34	7,57	13	10	2	0
23	AH	5	L	00:08:42	8,70	8	4	3	0
24	BES	5	P	00:08:22	8,37	12	5	6	0
25	KJ	6	P	00:07:52	7,87	11	4	6	0
26	AR	5	P	00:07:27	7,45	11	4	6	0
27	AD	5	P	00:08:33	8,55	11	4	6	0
28	HA	6	P	00:07:41	7,68	11	5	5	0
29	AF	6	P	00:07:39	7,65	9	6	2	0
30	HUS	6	P	00:07:56	7,93	10	5	3	1
31	ZA	6	P	00:07:58	7,97	10	6	3	0
32	AE	6	P	00:07:39	7,65	9	4	3	1
33	EM	6	L	00:07:41	7,68	11	4	6	0
34	NM	6	L	00:08:25	8,42	11	5	5	0
35	IA	6	L	00:07:31	7,52	11	3	5	2
36	MHH	6	L	00:08:53	8,88	8	7	0	0
37	MAP	6	L	00:08:30	8,50	11	4	4	2
38	IB	6	L	00:08:37	8,62	11	4	4	2
39	AA	6	L	00:07:32	7,53	13	9	3	0
40	BO	6	P	00:07:30	7,50	10	3	6	0
41	DI	6	P	00:07:57	7,95	13	5	7	0
42	MHF	6	P	00:08:39	8,65	7	6	0	0
43	LH	6	P	00:07:06	7,10	14	4	9	0
44	NSK	6	P	00:07:47	7,78	15	2	11	1
45	AAZ	6	P	00:08:19	8,32	10	5	3	1
46	RZH	6	P	00:08:35	8,58	11	6	4	0
47	AMT	6	P	00:08:59	8,98	7	5	1	0
48	GA	6	P	00:07:54	7,90	11	4	6	0
49	KUP	6	P	00:08:00	8,00	9	7	1	0
50	ANT	5	P	00:05:15	5,25	18	9	8	0
51	AZ	5	L	00:05:56	5,93	14	9	3	1
52	MAM	5	L	00:05:18	5,30	13	1	11	0
53	RP	5	L	00:06:54	6,90	14	6	6	1

Lampiran 11 Data Sampel Variabel X (*Screen time*)

No	Inisial	Usia	Gender	P2 (0-5)	P3 (0-5)	P4 (0-5)	Total P2-P4	Tingkat
1	MAR	5	L	1	1	1	3	Tinggi

2	MAA	6	L	2	1	1	4	Tinggi
3	MRM	5	L	0	0	0	0	Standar
4	MSH	5	L	1	0	1	2	Standar
5	MI	5	P	1	1	0	2	Standar
6	KH	5	P	0	0	1	1	Standar
7	ZZ	5	P	0	1	1	2	Standar
8	RH	6	P	1	2	0	3	Tinggi
9	NUI	5	P	1	0	1	2	Standar
10	AF	5	P	1	0	0	1	Standar
11	KAS	5	P	2	0	2	4	Tinggi
12	HH	5	P	1	0	1	2	Standar
13	ISR	5	P	2	1	1	4	Tinggi
14	CPA	5	P	0	2	0	2	Standar
15	ZII	5	P	0	1	1	2	Standar
16	MD	5	L	0	0	0	0	Standar
17	DMG	5	L	0	1	0	1	Standar
18	NKY	6	L	1	1	1	3	Tinggi
19	DM	6	L	0	0	1	1	Standar
20	ARH	6	L	0	1	1	2	Standar
21	MA	6	L	2	3	1	6	Tinggi
22	NAM	6	L	2	3	1	6	Tinggi
23	AH	5	L	1	2	1	4	Tinggi
24	BES	5	P	1	0	1	2	Standar
25	KJ	6	P	0	0	1	1	Standar
26	AR	5	P	0	0	1	1	Standar
27	AD	5	P	1	2	1	4	Tinggi
28	HA	6	P	0	1	2	3	Tinggi
29	AF	6	P	1	1	0	2	Standar
30	HUS	6	P	1	0	1	2	Standar
31	ZA	6	P	0	1	1	2	Standar
32	AE	6	P	1	1	1	3	Tinggi
33	EM	6	L	0	1	1	2	Standar
34	NM	6	L	0	0	1	1	Standar
35	IA	6	L	1	2	2	5	Tinggi
36	MHH	6	L	0	3	0	3	Tinggi
37	MAP	6	L	0	0	0	0	Standar
38	IB	6	L	0	1	0	1	Standar
39	AA	6	L	1	0	0	1	Standar
40	BO	6	P	0	1	0	1	Standar
41	DI	6	P	0	1	1	2	Standar
42	MHF	6	P	1	1	0	2	Standar
43	LH	6	P	0	2	1	3	Tinggi
44	NSK	6	P	0	1	0	1	Standar

45	AAZ	6	P	0	2	0	2	Standar
46	RZH	6	P	0	1	1	2	Standar
47	AMT	6	P	1	1	1	3	Tinggi
48	GA	6	P	0	1	0	1	Standar
49	KUP	6	P	1	1	0	2	Standar
50	ANT	5	P	0	1	0	1	Standar
51	AZ	5	L	0	1	0	1	Standar
52	MAM	5	L	1	2	0	3	Tinggi
53	RP	5	L	1	0	2	3	Tinggi

Lampiran 12 Data Sampel Variabel Y (Daya Tahan Atensi)

No	Nama	Usia	Gender	Durasi Atensi (Time)	Durasi Atensi(Desimal)	Tingkat
1	MAR	5	L	00:07:13	7,22	Rendah
2	MAA	6	L	00:07:33	7,55	Standar
3	MRM	5	L	00:04:40	4,67	Rendah
4	MSH	5	L	00:07:13	7,22	Rendah
5	MI	5	P	00:08:01	8,02	Standar
6	KH	5	P	00:08:54	8,90	Standar
7	ZZ	5	P	00:07:41	7,68	Standar
8	RH	6	P	00:08:13	8,22	Standar
9	NUI	5	P	00:07:42	7,70	Standar
10	AF	5	P	00:09:03	9,05	Standar
11	KAS	5	P	00:07:43	7,72	Standar
12	HH	5	P	00:07:01	7,02	Rendah
13	ISR	5	P	00:07:38	7,63	Standar
14	CPA	5	P	00:06:27	6,45	Rendah
15	ZII	5	P	00:06:24	6,40	Rendah
16	MD	5	L	00:08:37	8,62	Standar
17	DMG	5	L	00:07:12	7,20	Rendah
18	NKY	6	L	00:07:18	7,30	Rendah
19	DM	6	L	00:08:45	8,75	Standar
20	ARH	6	L	00:07:22	7,37	Rendah
21	MA	6	L	00:06:43	6,72	Rendah
22	NAM	6	L	00:07:34	7,57	Standar
23	AH	5	L	00:08:42	8,70	Standar
24	BES	5	P	00:08:22	8,37	Standar
25	KJ	6	P	00:07:52	7,87	Standar
26	AR	5	P	00:07:27	7,45	Rendah
27	AD	5	P	00:08:33	8,55	Standar
28	HA	6	P	00:07:41	7,68	Standar
29	AF	6	P	00:07:39	7,65	Standar

30	HUS	6	P	00:07:56	7,93	Standar
31	ZA	6	P	00:07:58	7,97	Standar
32	AE	6	P	00:07:39	7,65	Standar
33	EM	6	L	00:07:41	7,68	Standar
34	NM	6	L	00:08:25	8,42	Standar
35	IA	6	L	00:07:31	7,52	Standar
36	MHH	6	L	00:08:53	8,88	Standar
37	MAP	6	L	00:08:30	8,50	Standar
38	IB	6	L	00:08:37	8,62	Standar
39	AA	6	L	00:07:32	7,53	Standar
40	BO	6	P	00:07:30	7,50	Standar
41	DI	6	P	00:07:57	7,95	Standar
42	MHF	6	P	00:08:39	8,65	Standar
43	LH	6	P	00:07:06	7,10	Rendah
44	NSK	6	P	00:07:47	7,78	Standar
45	AAZ	6	P	00:08:19	8,32	Standar
46	RZH	6	P	00:08:35	8,58	Standar
47	AMT	6	P	00:08:59	8,98	Standar
48	GA	6	P	00:07:54	7,90	Standar
49	KUP	6	P	00:08:00	8,00	Standar
50	ANT	5	P	00:05:15	5,25	Standar
51	AZ	5	L	00:05:56	5,93	Standar
52	MAM	5	L	00:05:18	5,30	Standar
53	RP	5	L	00:06:54	6,90	Standar

BIODATA MAHASISWA



Nama : Baiq Adelia Elsa Apriana
NIM : 220105110011
Tempat, Tanggal Lahir : Selong, 17 April 2024
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Lingkungan Mekar Sari, RT. 09, Kelurahan
Sekarteja, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok
Timur, Nusa Tenggara Barat
No. Telepon : 087854503173
Alamat Email : baiqadelia17@gmail.com

Malang, 31 Mei 2026

Mahasiswa

Baiq Adelia Elsa Apriana