

**PENGARUH PAPARAN KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN  
TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5–6 TAHUN**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :**

Meyfa Nur Alfu Laila Amalya

220105110001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2026**

**PENGARUH PAPARAN KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN  
TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5–6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia  
Dini



**Oleh :**

Meyfa Nur Alfu Laila Amalya

220105110001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2026**

# LEMBAR PERSETUJUAN

5/6/26, 9:22 PM

Print Persetujuan

## LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PAPARAN KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN  
TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5–6 TAHUN

### SKRIPSI

Oleh

**MEYFA NUR ALFU LAILA AMALYA**

NIM : 220105110001

Telah Disetujui Pada Tanggal 6 Mei 2026

**Dosen Pembimbing,**



**Akhmad Mukhlis, MA**

**NIP. 198502012015031003**

# LEMBAR PENGESAHAN

6/12/26, 12:57 PM

Print Persetujuan

## LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Paparan Konten Edukasi dan Hiburan Terhadap Regulasi  
Emosi Anak Usia 5-6 Tahun

### SKRIPSI

Oleh

**MEYFA NUR ALFU LAILA AMALYA**

NIM : 220105110001

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 12 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

**Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd**

NIP : 197410162009012003

2 Ketua Sidang

**Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd**

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

**Akhmad Mukhlis, MA**

198502012015031003

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



**Akhmad Mukhlis, MA**

NIP. 198502012015031003

# NOTA PEMBIMBING

5/6/26, 10:51 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



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 : 220105110001  
Nama : MEYFA NUR ALFU LAILA AMALYA  
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA  
Judul Skripsi : PENGARUH PAPARAN KONTEN EDUKASI VS HIBURAN TERHADAP  
REGULASI EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN: STUDI KUASI EKSPERIMEN  
DI TK AL WARDAH II BABAT

### JURNAL BIMBINGAN :

| No | Tanggal           | Deskripsi                  | Tahun Akademik   | Status          |
|----|-------------------|----------------------------|------------------|-----------------|
| 1  | 28 Agustus 2025   | BAB 1                      | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 2  | 29 September 2025 | REVISI BAB 1               | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 3  | 17 Oktober 2025   | REVISI BAB 1 (2)           | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 4  | 17 Oktober 2025   | BAB 2                      | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 5  | 22 Oktober 2025   | REVISI BAB 1 DAN 2         | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 6  | 22 Oktober 2025   | BAB 3                      | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 7  | 7 November 2025   | BAB 1-3                    | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 8  | 11 November 2025  | REVISI BAB 1 - 3           | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 9  | 1 Desember 2025   | REVISI PROPOSAL SKRIPSI    | Ganjil 2025/2026 | Sudah Dikoreksi |
| 10 | 3 Februari 2026   | BAB 4                      | Genap 2025/2026  | Sudah Dikoreksi |
| 11 | 4 Maret 2026      | REVISI BAB 4 & DRAFT BAB 5 | Genap 2025/2026  | Sudah Dikoreksi |
| 12 | 6 Mei 2026        | BAB 1-5                    | Genap 2025/2026  | Sudah Dikoreksi |
| 13 | 6 Mei 2026        | REVISI BAB 1-5             | Genap 2025/2026  | Sudah Dikoreksi |

Malang, 6 Mei 2026  
Dosen Pembimbing

5/6/26, 10:51 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



Akhmad Mukhlis, MA

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya  
NIM : 220105110001  
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengaruh Paparan Konten Edukasi dan  
Hiburan Terhadap Regulasi Emosi 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, 06 Mei 2026

Pembuat Pernyataan



Meyfa Nur Alfu Laila Amalya

220105110001

# SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

5/7/26, 6:34 PM

Print 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 : MEYFA NUR ALFU LAILA AMALYA  
NIM : 220105110001  
Konsentrasi : Perkembangan Sosial dan Emosional  
Judul Skripsi : **PENGARUH PAPARAN KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN TERHADAP  
REGULASI EMOSI 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 |
|-----------------|------------------|-------------|---------------|
| 22%             | 17%              | 10%         | 18%           |

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

Malang, 7 Mei 2026

UP2M



Ainur Rochmah

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahillāhirabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Paparan Konten Edukasi dan Hiburan terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5–6 Tahun”* dengan lancar dan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw. yang telah membawa umat manusia dari masa kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban seperti saat ini.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya 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. Muhammad Walid, MA 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 sekaligus dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepada seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia

Dini, yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan bimbingan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.

5. Kepada TK Al Wardah II Babat, beserta seluruh dewan guru dan staf yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Bantuan, keterbukaan, dan sambutan baik yang diberikan sangat membantu penulis dalam melaksanakan penelitian hingga dapat berjalan dengan lancar.
6. Kepada Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, kasih sayang, dan inspirasi terbesar dalam kehidupan penulis. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan besarnya cinta, pengorbanan, serta perjuangan yang telah diberikan demi masa depan penulis. Di tengah berbagai keterbatasan dan tantangan hidup, Bapak dan Ibu tidak pernah berhenti berusaha agar penulis memperoleh kesempatan pendidikan yang lebih baik dan mampu meraih cita-cita setinggi mungkin. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga mampu menyelesaikan pendidikan sarjana ini merupakan hasil dari doa-doa yang tidak pernah putus, kerja keras yang tak kenal lelah, serta ketulusan cinta yang selalu mengiringi perjalanan penulis. Terima kasih atas setiap pengorbanan yang sering kali tidak terlihat, atas setiap dukungan yang selalu menguatkan, dan atas kepercayaan yang tidak pernah pudar meskipun dalam keadaan yang sulit sekalipun. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta umur yang penuh kebaikan kepada Bapak dan Ibu. Semoga setiap lelah yang telah dikorbankan menjadi amal jariyah dan setiap doa yang dipanjatkan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda. Penulis menyadari bahwa cinta dan pengorbanan Bapak dan Ibu tidak akan pernah mampu terbalaskan sepenuhnya, namun penulis berharap dapat menjadi alasan kebahagiaan dan kebanggaan bagi keduanya, dunia maupun akhirat.
7. Kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, perhatian, dan semangat kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga proses penyusunan skripsi ini selesai. Kehadiran

keluarga menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan selama proses perkuliahan. Setiap dukungan, nasihat, serta doa yang diberikan memiliki arti yang sangat besar dan menjadi penguat bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan pendidikan dengan baik.

8. Kepada sahabat dan teman-teman tercinta yang telah hadir dan kebersamai perjalanan penulis sejak awal perkuliahan hingga tahap penyelesaian skripsi ini. Kehadiran, dukungan, semangat, serta bantuan yang diberikan menjadi bagian penting yang membantu penulis bertahan dan melewati berbagai proses, tantangan, serta kesulitan selama menempuh pendidikan.
9. Terakhir, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu bertahan dan berjuang hingga sampai pada titik ini. Terima kasih karena tetap memilih untuk melangkah meskipun diwarnai rasa lelah, ragu, takut, bahkan keinginan untuk menyerah. Proses penyusunan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah, namun dari setiap kesulitan yang dilalui, penulis belajar tentang kesabaran, keteguhan, dan arti sebuah perjuangan. Skripsi ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, tetapi di dalamnya tersimpan banyak proses, doa, serta usaha yang menjadi bukti nyata perjalanan penulis selama menempuh pendidikan. Oleh karena itu, pencapaian ini menjadi sesuatu yang patut disyukuri dan dibanggakan sebagai hasil dari perjuangan yang tidak mudah.

## DAFTAR ISI

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| SKRIPSI.....                             | 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 .....                    | xv    |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....   | xvi   |
| ABSTRAK.....                             | xviii |
| ABSTRACT .....                           | xx    |
| الملخص.....                              | xxii  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                  | 1     |
| A. Latar Belakang .....                  | 1     |
| B. Rumusan Masalah.....                  | 11    |
| C. Tujuan Penelitian .....               | 11    |
| D. Manfaat Penelitian .....              | 12    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....              | 13    |
| A. Kajian Penelitian Yang Relevan .....  | 13    |
| B. Kajian Teori.....                     | 16    |
| 1. Gawai .....                           | 16    |
| 2. Regulasi Emosi.....                   | 24    |
| C. Kerangka Konseptual .....             | 33    |
| D. Hipotesis Penelitian .....            | 34    |
| BAB III METODE PENELITIAN .....          | 36    |
| 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian ..... | 36    |
| 2. Tempat dan Waktu Penelitian .....     | 37    |
| 3. Populasi dan Sampel Penelitian .....  | 37    |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| 4. Variabel Penelitian .....                       | 38        |
| 5. Definisi Operasional .....                      | 38        |
| 6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....     | 38        |
| 7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....      | 44        |
| 8. Teknik Analisis Data .....                      | 47        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>49</b> |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian .....                | 49        |
| B. Hasil Uji Instrumen Penelitian .....            | 49        |
| C. Pembahasan.....                                 | 57        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>            | <b>64</b> |
| A. Kesimpulan.....                                 | 64        |
| B. Saran.....                                      | 65        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                         | <b>66</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                              | <b>80</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual.....                   | 34 |
| Gambar 4. 1 Uji Reliabilitas.....                      | 51 |
| Gambar 4. 2 Diagram Data Observasi Regulasi Emosi..... | 52 |
| Gambar 4. 3 Diagram Data Kuesioner Bergambar.....      | 53 |
| Gambar 4. 4 Uji Mann-Whitney U .....                   | 56 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrument Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun.....  | 40 |
| Tabel 3. 2 Skor Regulasi Emosi .....                                     | 41 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Konten Tontonan Anak Usia 5-6 Tahun..... | 44 |
| Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian Uji Validitas .....                        | 45 |
| Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Uji Reliabilitas .....                  | 46 |
| Tabel 4. 1 Uji Validitas .....                                           | 50 |
| Tabel 4. 2 Deskripsi Data Observasi Regulasi Emosi .....                 | 51 |
| Tabel 4. 3 Deskripsi Data Kuesioner Bergambar .....                      | 52 |
| Tabel 4. 4 Perbandingan Regulasi Emosi Berdasarkan Jenis Konten .....    | 54 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Lembar Penelitian Observasi Regulasi Emosi Anak ..... | 81  |
| Lampiran 2 Lembar Kuesioner Bergambar.....                       | 83  |
| Lampiran 3 Data Lembar Observasi Regulasi Emosi.....             | 87  |
| Lampiran 4 Daftar Nama Anak Kelompok B .....                     | 89  |
| Lampiran 5 Surat Izin Survey.....                                | 90  |
| Lampiran 6 Surat Izin Penelitian .....                           | 91  |
| Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Validator.....               | 92  |
| Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen .....                       | 94  |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian .....                     | 99  |
| Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....                 | 101 |

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 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 | = | h  | ط | = | th | و  | = | w |
| خ | = | kh | ظ | = | zh | هـ | = | 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 َ

|    |   |    |
|----|---|----|
| أو | = | aw |
| أي | = | ay |
| أو | = | û  |
| إي | = | i  |

## ABSTRAK

Amalya, Meyfa Nur Alfu Laila, 2026. *Pengaruh Paparan Konten Edukasi dan Hiburan terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5–6 Tahun*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Akhmad Mukhlis, M.A.

Perkembangan media digital pada anak usia dini semakin meningkat dan diikuti dengan beragam jenis konten yang dikonsumsi anak, baik edukasi maupun hiburan. Perbedaan karakteristik konten tersebut diduga berkaitan dengan perkembangan regulasi emosi anak. Regulasi emosi merupakan kemampuan penting dalam perkembangan sosial-emosional yang berkembang melalui interaksi berbagai faktor internal dan eksternal, termasuk lingkungan media.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran regulasi emosi anak usia 5–6 tahun berdasarkan jenis konten tontonan serta menguji perbedaan regulasi emosi antara anak yang terbiasa menonton konten edukasi dan konten hiburan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto* komparatif. Subjek penelitian berjumlah 12 anak di TK Al Wardah II Babat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner bergambar. Analisis data dilakukan dengan uji Mann-Whitney U.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata regulasi emosi antara anak yang terbiasa menonton konten edukasi dan anak yang terbiasa menonton konten hiburan, di mana kelompok anak dengan paparan konten edukasi memiliki rata-rata regulasi emosi lebih tinggi. Namun, hasil uji statistik mengungkapkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan ( $p > 0,05$ ). Hal ini menyatakan bahwa paparan konten tidak secara langsung menentukan regulasi emosi anak, melainkan dipengaruhi oleh faktor lain seperti pola asuh, pendampingan, dan lingkungan sosial.

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa jenis konten memiliki kontribusi terhadap regulasi emosi anak, namun bukan merupakan faktor penentu

utama. Regulasi emosi anak berkembang secara kompleks melalui interaksi berbagai faktor dalam lingkungan anak.

**Kata kunci:** konten edukasi, konten hiburan, regulasi emosi, anak usia dini, media digital

## ***ABSTRACT***

Amalya, Meyfa Nur Alfu Laila, 2026. *The Effect of Exposure to Educational and Entertainment Content on the Emotional Regulation of Children Aged 5–6 Years*. Undergraduate Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Akhmad Mukhlis, M.A.

The development of digital media among early childhood children continues to increase and is accompanied by various types of content consumed by children, including educational and entertainment content. The differences in the characteristics of these contents are presumed to be related to the development of children's emotional regulation. Emotional regulation is an important ability in socio-emotional development that grows through the interaction of various internal and external factors, including the media environment.

This study aims to identify the description of emotional regulation in children aged 5–6 years based on the type of viewing content and to examine the differences in emotional regulation between children who are accustomed to watching educational content and those who are accustomed to watching entertainment content. This study employed a quantitative approach with a comparative ex-post facto research design. The research subjects consisted of 12 children at TK Al Wardah II Babat. Data were collected through observation and pictorial questionnaires. Data analysis was conducted using the Mann–Whitney U test.

The results showed descriptively that there was a difference in the average emotional regulation between children who were accustomed to watching educational content and those who were accustomed to watching entertainment content, where the group of children exposed to educational content had a higher average emotional regulation score. However, the statistical test results revealed that the difference was not significant ( $p > 0.05$ ). This indicates that content exposure does not directly determine children's emotional regulation, but is influenced by other factors such as parenting style, parental assistance, and the social environment.

The conclusion of this study is that the type of content contributes to children's emotional regulation, but it is not the main determining factor. Children's emotional regulation develops in a complex manner through the interaction of various factors within the child's environment.

**Keywords:** educational content, entertainment content, emotional regulation, early childhood, digital media

## الملخص

أمالي، ميفانور ألفوليل، 2026. تأثير التعرض للمحتوى التعليمي والترفيهي على تنظيم المشاعر لدى الأطفال بعمر 5-6 سنوات. بحث جامعي، قسم تعليم الطفولة المبكرة الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: أحمد مخلص، ماجستير

يتزايد تطور وسائل الإعلام الرقمية لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، ويرافق ذلك تنوع في أنواع المحتوى الذي يستهلكه الأطفال، سواء كان محتوى تعليمياً أم ترفيهياً. ويُفترض أن اختلاف خصائص هذا المحتوى يرتبط بتطور تنظيم الانفعالات لدى الأطفال. ويُعد تنظيم الانفعالات قدرة مهمة في النمو الاجتماعي والانفعالي، إذ يتطور من خلال تفاعل عوامل داخلية وخارجية متعددة، بما في ذلك البيئة الإعلامية.

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة صورة تنظيم الانفعالات لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات بناءً على نوع المحتوى الذي يشاهدونه، وكذلك اختبار الفروق في تنظيم الانفعالات بين الأطفال المعتادين على مشاهدة المحتوى التعليمي والأطفال المعتادين على مشاهدة المحتوى (Ex-Post Facto) الترفيهي. استخدمت الدراسة المنهج الكمي بنوع بحث مقارنة بأثر رجعي وبلغ عدد أفراد الدراسة 12 طفلاً في روضة الأطفال الوردية الثانية بابات. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة والاستبيانات المصورة، بينما تم تحليل البيانات باستخدام اختبار مان-ويتني (Mann-Whitney U).

أظهرت نتائج الدراسة وصفيًا وجود فروق في متوسط تنظيم الانفعالات بين الأطفال المعتادين على مشاهدة المحتوى التعليمي والأطفال المعتادين على مشاهدة المحتوى الترفيهي، حيث أظهرت مجموعة الأطفال المعرضين للمحتوى التعليمي متوسطاً أعلى في تنظيم الانفعالات. إلا أن نتائج ويشير ذلك إلى أن  $(p < 0.05)$  الاختبار الإحصائي أوضحت أن هذه الفروق غير دالة إحصائياً. التعرض للمحتوى لا يحدد بشكل مباشر تنظيم انفعالات الطفل، بل يتأثر بعوامل أخرى مثل أساليب التربية، والمراقبة الوالدية، والبيئة الاجتماعية.

وتخلص هذه الدراسة إلى أن نوع المحتوى يساهم في تنظيم انفعالات الأطفال، إلا أنه ليس العامل الحاسم الرئيسي. إذ يتطور تنظيم الانفعالات لدى الأطفال بشكل معقد من خلال تفاعل عوامل متعددة داخل بيئة الطفل.

الكلمات المفتاحية: المحتوى التعليمي، المحتوى الترفيهي، تنظيم المشاعر، الطفولة المبكرة، الوسائط الرقمية

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini memiliki kecenderungan untuk menyukai media audiovisual karena konten yang disajikan tampak lebih menarik dan mudah memikat perhatian mereka (Hadi & Sumardi, 2023). Dibandingkan dengan media konvensional yang hanya menampilkan aspek visual atau audio secara terpisah, media audiovisual dianggap lebih efektif dalam menstimulasi minat dan fokus anak (Arsyad, 2019). Hal ini disebabkan oleh karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Menurut Piaget (1952) anak usia dini berada pada tahap pra-operasional (2–7 tahun), yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung, representasi konkret, serta rangsangan yang menarik secara visual dan auditori dibandingkan konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media yang mampu memadukan unsur visual dan auditori memiliki daya tarik yang kuat bagi anak dalam tahap perkembangan ini untuk mendukung proses belajar anak (Novitawati & Permatasari, 2022; Syafnita et al., 2023). Bruner (1966), menjelaskan bahwa anak-anak belajar secara bertahap melalui tiga mode representasi: enaktif (melalui tindakan langsung), ikonik (melalui gambar atau visual), dan simbolik (melalui bahasa atau simbol). Dengan demikian, penggunaan media audiovisual menjadi sangat sesuai dengan karakteristik berpikir anak usia dini yang lebih mudah mengerti dunia melalui pengalaman visual dan auditori. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Dale (1969), yang menyebutkan bahwa keterlibatan lebih banyak indera dapat mendukung efektivitas pembelajaran.

Penggunaan media audiovisual terbukti dapat membantu anak lebih berkonsentrasi selama kegiatan belajar berlangsung, memperdalam pemahaman, serta keterlibatan emosional anak terhadap materi yang disampaikan. Kombinasi unsur suara, warna, dan gerak membantu anak menangkap pesan dengan lebih baik sekaligus mempermudah proses mengingat informasi (Sadiman et al., 2012).

Beragam fitur menarik yang ditawarkan oleh gawai membuat anak cepat beradaptasi dan tertarik untuk menggunakannya. Selain itu, berbagai aplikasi dan program hiburan yang tersedia menjadikan gawai seolah berperan sebagai “teman” bagi anak-anak (Hidayat, 2023). Kondisi ini menggeser aktivitas tradisional anak, misalnya aktivitas yang dilakukan pada lingkungan terbuka atau interaksi tatap muka bersama teman sebaya, hingga menjadi aktivitas berbasis layar (*screen-based activities*). Faktor inilah yang kemudian mendorong anak untuk menyenangi sekaligus menggunakan gawai dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Pada tingkat global, perkembangan teknologi digital memperlihatkan pola kenaikan yang jelas dari satu tahun ke tahun berikutnya. Hingga awal Juli 2025, tercatat sekitar 5,65 miliar orang di seluruh dunia telah terhubung ke internet, yang setara dengan 68,7% dari total populasi global (DataReportal, 2025). Sebagai pembandingan, laporan *International Telecommunication Union* (ITU, 2024) mencatat sekitar 5,4 miliar pengguna internet global pada akhir 2024, menunjukkan pertumbuhan lebih dari 3% dalam kurun waktu setahun terakhir. Fakta ini menandakan bahwa internet telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat modern, tidak hanya sebagai sarana komunikasi, namun juga sebagai media utama dalam memperoleh informasi, hiburan, serta pendidikan. Selain itu, proporsi pengguna media sosial juga mengungkapkan angka yang tinggi, yakni mencapai 63–64 % dari total populasi dunia, yang mencerminkan semakin kuatnya ketergantungan masyarakat global terhadap aktivitas digital (Statista, 2025).

Di Indonesia, pola yang sama turut muncul, yakni penetrasi digital berkembang secara signifikan selama satu dekade terakhir. Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, angka pengguna internet di Indonesia melonjak mencapai 229,4 juta jiwa, meningkat dari sekitar 215 juta pada tahun sebelumnya (CISO Indonesia, 2025). Angka ini menandakan bahwa lebih dari 80 % penduduk Indonesia kini telah terhubung dengan jaringan internet, menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan penetrasi digital tertinggi di kawasan Asia Tenggara (Teknologi.id, 2025). Perkembangan tersebut tidak hanya mengisyaratkan kemajuan dalam akses teknologi, akan tetapi juga menandai perubahan sosial yang signifikan dalam gaya hidup masyarakat Indonesia yang makin bertumpu pada teknologi digital. Pada

tahun 2024, Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa 39,71 persen anak usia dini di Indonesia mulai aktif menggunakan perangkat telepon seluler, sementara 35,57 persen di antaranya sudah mengakses internet (BPS, 2024). Pada kelompok anak usia dini, peningkatan akses terhadap teknologi digital kini sangat nyata. Sebuah laporan menunjukkan bahwa 33,4 % anak usia 0–6 tahun telah terbiasa menggunakan gawai, dengan 25 % di antaranya sudah mulai sejak usia 0–4 tahun, dan angka penggunaan mencapai 52 % pada anak usia 5–6 tahun (Kompas, 2025). Di samping itu, survei di RA Nurul Hikmah, Kabupaten Pamekasan, mengungkapkan bahwa frekuensi penggunaan gawai pada anak usia dini berada dalam rentang 10 menit hingga 2 jam per hari, terutama saat orang tua berkegiatan di rumah atau pada akhir pekan (Astuti, 2023).

Terdapat survei yang dilakukan melalui polling oleh saluran televisi *Channel News* menyatakan bahwa 47% orang tua menyatakan waktu anak lebih dominan digunakan untuk gawai. Aktivitas yang dilakukan bervariasi, mulai dari menonton *YouTube*, bermain game, hingga menggunakan aplikasi edukasi. Sementara itu, 43% orang tua menyampaikan bahwa anak mereka memperlihatkan keterikatan emosional dengan perangkat tersebut, ditandai dengan munculnya reaksi seperti menangis atau marah ketika gawai diambil. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Kabali et al. (2015) di Amerika Serikat, yang menemukan 75% anak usia 4 tahun sudah memiliki perangkat gawai pribadi dan menggunakannya secara rutin, bahkan sebelum bisa membaca atau menulis. Data serupa juga dirilis oleh Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendiknas) melalui kampanye “Satu Jam Tanpa Gawai”, yang melaporkan bahwa sekitar 56,90% anak usia 5–6 tahun telah menggunakan gawai, dengan sebagian besar sudah terekspos sejak usia di bawah lima tahun (Kemendiknas, 2023). Gejala ini menyiratkan bahwa kehadiran gawai dalam aktivitas anak-anak kini semakin umum di masyarakat. Menurut rekomendasi *World Health Organization* (2019), batas waktu penggunaan layar bagi anak usia dini sebaiknya tidak melebihi satu jam per hari, sementara anak di bawah usia satu tahun tidak disarankan terpapar layar sama sekali. Pedoman serupa juga ditegaskan oleh *Canadian Paediatric Society* (2017), yang menekankan bahwa waktu layar untuk

anak usia 2–5 tahun disarankan maksimal satu jam dalam sehari agar tidak mengganggu aktivitas fisik dan interaksi.

Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan gawai tidak selalu memberikan dampak negatif, melainkan juga memiliki potensi kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini apabila dimanfaatkan secara tepat. Studi yang dilakukan oleh Pradana & Famukhit (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan gawai, khususnya yang memuat konten edukatif, dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan berpikir anak melalui stimulasi visual dan interaktif yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Rabbani (2021) yang menyatakan bahwa media digital berbasis audiovisual mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan anak karena penyajian informasi yang lebih variatif dan tidak monoton. Selain itu, penelitian Pradana & Qarni (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gawai juga dapat mendukung perkembangan psikososial anak, terutama dalam membantu anak mengenal lingkungan sosial secara lebih luas, selama penggunaan tersebut disertai dengan pendampingan orang tua.

UNICEF (2021) mencatat penggunaan gawai oleh anak-anak sebaiknya didampingi oleh orang tua dengan menetapkan batasan waktu dan konten yang sesuai usia, guna melindungi kesejahteraan fisik dan mental mereka. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA, 2023) yang menekankan pentingnya pendampingan digital parenting untuk mengurangi kemungkinan munculnya dampak negatif penggunaan penggunaan konten digital pada anak usia dini. Selaras dengan itu, Sejati (2020) juga menekankan bahwa pengawasan orang tua perlu dilakukan melalui pemberian batasan dan pengaturan waktu dalam penggunaan gawai, sehingga anak dapat memanfaatkannya secara bijak dan proporsional. Pernyataan ini menegaskan bahwa kemampuan anak masih belum berkembang optimal untuk mengelola waktu dan membedakan dampak positif maupun negatif dari gawai. Pengawasan yang dilakukan tidak terbatas pada aspek durasi saja, namun turut mencakup pengendalian konten yang diakses oleh anak. Lebih jauh lagi, pengaturan penggunaan gawai mencerminkan tanggung jawab orang tua dalam menanamkan disiplin dan membentuk kebiasaan sehat sejak dini.

Dalam penggunaan layar pada anak tidak hanya berfokus pada aspek aspek durasi, tetapi juga perlu dianalisis melalui jenis konten yang dikonsumsi, khususnya antara konten edukasi dan hiburan. Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola konsumsi tontonan pada anak. Data dari Lembaga Sensor Film (LSF) tahun 2022 menunjukkan bahwa sebagian besar anak, yaitu sekitar 76,1%, mengakses tontonan melalui media digital berbasis internet, sementara hanya 22% yang masih menggunakan televisi dan sisanya 2% melalui bioskop. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital kini menjadi sumber utama hiburan sekaligus informasi bagi anak. Namun demikian, kemudahan akses tersebut juga diiringi dengan risiko paparan konten yang kurang sesuai. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan bahwa sekitar 26% anak pernah terpapar konten kekerasan melalui penggunaan gawai, seperti melalui platform video, permainan digital, maupun media sosial (Medcom.id, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa tidak semua konten yang dikonsumsi anak memiliki nilai edukatif. Selain itu, tingginya penggunaan platform digital juga terlihat dari dominasi YouTube di Indonesia, dengan jumlah pengguna yang mencapai sekitar 85% dari total pengguna internet, termasuk di dalamnya anak-anak. Hal ini semakin memperkuat bahwa platform digital memiliki peran besar dalam membentuk pengalaman belajar, hiburan, serta perkembangan sosial emosional anak (Purwadi et al., 2023).

Konten edukasi dipandang memiliki potensi untuk mendukung perkembangan anak, termasuk aspek kognitif dan emosional, khususnya apabila disertai dengan pendampingan yang sesuai. Tayangan edukasi yang mengandung alur cerita koheren, nilai moral, serta strategi pemecahan masalah dapat membantu anak meniru pola regulasi emosi adaptif, misalnya dengan belajar bagaimana tokoh dalam cerita mengatasi rasa marah, kecewa, atau sedih. Sementara itu, konten hiburan berpotensi memberikan stimulasi yang lebih bersifat instan, sehingga dalam kondisi tertentu dapat berkaitan dengan munculnya perilaku impulsif. Hal ini dapat berimplikasi pada menurunnya kemampuan anak untuk menunda kepuasan serta berpotensi meningkatkan frustrasi ketika mereka menghadapi kondisi nyata yang membutuhkan kesabaran dan kontrol diri (Linebarger & Walker, 2005).

Adanya kontras karakteristik antara konten edukasi dan hiburan diduga memiliki keterkaitan dengan regulasi emosi anak, meskipun pengaruhnya tidak

selalu muncul secara langsung dan konsisten, Dari aspek regulasi emosi, perbedaan karakteristik konten tersebut masih menimbulkan perdebatan akademik tentang dampaknya terhadap perkembangan anak, termasuk regulasi emosi yang merupakan keterampilan fundamental untuk mengelola perasaan, berinteraksi sosial, serta mendukung kesiapan sekolah. Regulasi emosi adalah proses psikologis yang mengintegrasikan mekanisme dari dalam diri individu dan dari lingkungannya. Proses ini bertugas memonitor, menilai, sekaligus memodifikasi reaksi emosi agar individu mampu menyesuaikan perilaku dengan kondisi yang terjadi (Thompson, 1994). Anak dengan kemampuan regulasi emosi yang rendah biasanya akan mengekspresikan kemarahan atau melampiaskan rasa frustrasi, terhadap lingkungan sosial maupun dirinya sendiri. Mereka juga dapat memperlihatkan ekspresi wajah yang tidak sesuai dengan norma pada situasi tertentu. Situasi ini mencerminkan ketidakmampuan anak dalam mengendalikan emosi secara efektif ketika tidak memiliki akses ke gawai (Laily & Chandra, 2021).

Dijelaskan juga oleh Domoff et al. (2020), bahwa anak usia dini masih dalam fase perkembangan emosi yang tercermin melalui keterbatasan dalam mengendalikan emosi dan menunda pemuasan keinginan. Pada tahap ini, kemampuan regulasi emosi belum sepenuhnya terbentuk sehingga anak sering kali membutuhkan bantuan eksternal untuk menenangkan diri. Gawai kerap digunakan sebagai sarana distraksi atau penenang ketika anak mengalami ketidaknyamanan, kebosanan, atau kekecewaan. Namun demikian, respons anak terhadap penggunaan gawai sebagai pengalih emosi dapat berbeda-beda, bergantung pada pola pendampingan orang tua, kebiasaan keluarga, serta karakteristik individu anak. Dalam kondisi ini, gawai sering kali diposisikan oleh anak sebagai kebutuhan, bukan sekadar sarana hiburan. Situasi tersebut menimbulkan persoalan ketika orang tua berupaya membatasi atau menghentikan akses anak terhadap gawai.

Ketergantungan semacam ini tidak hanya menghambat perkembangan keterampilan regulasi emosi yang seharusnya dibangun secara alami melalui interaksi sosial, maupun bimbingan orang tua, tetapi juga dapat menimbulkan dampak jangka panjang berupa lemahnya kemampuan menghadapi stres. Apabila akses terhadap gawai dibatasi atau dihentikan, anak yang sudah terbiasa menggunakannya cenderung mengarahkan reaksi emosional yang intens dan tidak

terkendali. Dalam beberapa kasus, bentuk reaksi tersebut dapat berupa menangis berlebihan, berteriak, melempar barang, hingga perilaku agresif seperti melukai diri sendiri maupun orang lain di sekitarnya. Respons emosional ini muncul karena anak belum memiliki kemampuan regulasi emosi yang matang untuk menghadapi frustrasi akibat kehilangan sesuatu yang dianggap menyenangkan (Iftaqul Janah & Diana, 2023). Respons tersebut tidak selalu muncul pada seluruh anak, melainkan lebih sering ditemukan pada anak yang telah terbiasa menggunakan gawai tanpa pendampingan dan batasan yang konsisten.

Hurlock & Bergner (1996) menyatakan bahwa gejala emosional pertama yang tampak pada anak adalah sensitivitas terhadap stimulus yang kuat, misalnya menangis atau tertawa sebagai respons sederhana terhadap rasa sedih maupun bahagia. Seiring bertambahnya usia, ekspresi emosi anak semakin berkembang dan berhubungan erat dengan pengalaman sosial yang mereka alami. Mahendra (2023) menegaskan bahwa anak pada tahap usia dini cenderung menilai sesuatu berdasarkan perasaan nyaman dan menyenangkan, bukan pada manfaat atau risiko jangka panjang. Sejalan dengan pandangan tersebut, Mukhlis (2021) menjelaskan bahwa perkembangan sosial-emosional anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari konteks interaksi sosialnya. Melalui ikatan yang hangat, responsif, dan penuh empati antara anak dan orang dewasa di sekitarnya, anak belajar mengenali serta mengelola emosi dengan lebih sehat. Pembiasaan aktivitas sosial yang positif, seperti bermain bersama atau berbagi dengan teman sebaya, menjadi sarana efektif bagi anak dalam mengidentifikasi kondisi emosional diri sendiri maupun orang lain.

Pada tahap usia dini, anak mulai berproses dalam menciptakan kepercayaan diri serta keterampilan mengendalikan diri, baik secara individu maupun dalam interaksi sosial. Emosi menjadi komponen penting yang, melalui sisi positif maupun negatifnya, berfungsi mendukung anak dalam memunculkan ide-ide baru saat menghadapi masalah. Proses pembelajaran sosial emosional pada anak usia dini bertujuan membimbing mereka untuk memahami pola interaksi sesuai aturan sosial yang berlaku, sekaligus mengembangkan kemampuan dalam mengatur emosi. Dengan adanya stimulasi, aspek sosial emosional diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, termasuk kemampuan mengenali lingkungan, memahami alam, beradaptasi dengan lingkungan sosial, serta menumbuhkan

kesadaran terhadap peran masyarakat yang berkontribusi pada pembentukan konsep diri. Apabila kemampuan emosi dapat dikembangkan secara tepat, kondisi ini dapat menghasilkan kontribusi positif terhadap perkembangan anak di masa depan (Maulida & Yudha, 2023).

Anak yang terbiasa dengan batasan akan belajar terhadap konsep pengendalian diri, manajemen waktu, dan prioritas kegiatan. Penting bagi orang tua untuk mengetahui strategi yang efektif dalam menghadapi anak yang menunjukkan kemarahan saat meminta gawai. Orang tua juga dapat mencari solusi guna mengantisipasi kecenderungan kecanduan gawai pada anak, sehingga penggunaan perangkat ini dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan mereka. Melalui penerapan pendekatan yang tepat, orang tua mampu memastikan bahwa anak memperoleh manfaat dari teknologi tanpa mengorbankan aspek-aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka (Mahendra, 2023).

Ciri utama perkembangan sosial anak tercermin dari keinginan untuk terlibat dalam aktivitas bersama teman sebaya dan kebutuhan untuk diterima dalam suatu kelompok. Anak cenderung senang bermain dengan teman dalam waktu lama, bahkan hingga lupa waktu, dan merasakan kesepian ketika tidak bersama mereka. Indikator perkembangan sosial yang sehat antara lain tampak pada rasa bahagia ketika berada dalam keramaian, kemampuan berkenalan dengan mudah, sikap murah hati terhadap teman, kesopanan kepada orang yang baru dikenal, kesadaran untuk menaati aturan seperti mengantre, serta kesediaan mengalah dalam interaksi sosial (Situmorang et al., 2021).

Kajian mengenai hubungan antara konsumsi media digital dengan regulasi emosi anak usia dini telah dilakukan oleh sejumlah peneliti, namun masih terdapat keterbatasan yang signifikan. Pertama, studi yang dilakukan oleh Idyan (2025) menyatakan bahwa perbedaan antara video edukasi dan hiburan berhubungan erat dengan variasi kemampuan anak dalam mempertahankan fokus serta mengatur reaksi emosional mereka. Anak-anak yang lebih banyak menonton konten edukasi cenderung menunjukkan rentang perhatian lebih panjang serta respons emosi yang lebih terkendali, sementara mereka yang lebih sering mengakses konten hiburan tampak lebih mudah terdistraksi dan cenderung mengekspresikan emosi secara impulsif. Namun, penelitian ini terbatas pada pendekatan observasi perilaku jangka

pendek tanpa disertai analisis longitudinal, sehingga belum mampu menangkap dampak jangka panjang dari pola konsumsi konten tersebut terhadap regulasi emosi anak.

Selanjutnya, García Del Castillo-López (2025) menyoroti fenomena penggunaan video singkat (*short videos*) sebagai mekanisme regulasi emosi instan. Penelitian ini menemukan bahwa individu termasuk remaja dan orang dewasa muda seringkali menggunakan tontonan berdurasi singkat untuk meredakan stres atau kebosanan. Meski efektif dalam memberikan distraksi cepat, konten ini dinilai kurang mendukung terbentuknya ketahanan emosional jangka panjang karena anak maupun remaja tidak belajar menghadapi emosi negatif secara adaptif. Kendati demikian, keterbatasan yang menonjol adalah fokus penelitian ini lebih condong pada orang dewasa dan remaja, sehingga generalisasi hasilnya ke anak usia dini masih belum tepat.

Ketiga Coyne et al. (2020) menyoroti hubungan antara lamanya penggunaan media digital dengan kesehatan mental dan perilaku anak usia dini. Hasil studi ini menyatakan bahwa durasi screen time tidak secara langsung berkorelasi dengan meningkatnya masalah emosional maupun perilaku pada anak. Faktor yang lebih berpengaruh justru adalah kualitas konten yang dikonsumsi serta pola pendampingan orang tua. Anak yang lebih sering terpapar konten edukasi cenderung menandakan perilaku lebih adaptif dibanding mereka yang banyak mengonsumsi hiburan pasif. Selain itu, keterlibatan orang tua, seperti menonton bersama atau mendiskusikan isi tayangan, dapat menjadi faktor protektif bagi perkembangan emosi anak. Namun, penelitian ini belum sepenuhnya menggali perbedaan jenis konten secara komparatif, sehingga membuka ruang bagi studi lebih lanjut yang secara khusus menelaah dampak konten edukasi dan hiburan terhadap regulasi emosi anak.

Meskipun berbagai kajian mengungkapkan bahwa jenis konten tontonan memiliki potensi dalam mendukung perkembangan emosi anak usia dini, pengaruh tersebut tidak bersifat tunggal maupun mutlak. Regulasi emosi anak muncul melalui proses interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan, seperti pendampingan orang dewasa, intensitas dan durasi paparan media, pola asuh dalam keluarga, lingkungan sekolah, serta karakteristik individu anak. Oleh karena itu, dampak konten tontonan

terhadap regulasi emosi anak perlu dipahami secara kontekstual dan senantiasa berkaitan dengan faktor-faktor lain yang melingkupi proses perkembangan anak secara keseluruhan. Dengan demikian, perbedaan kebiasaan menonton konten edukasi dan hiburan tidak selalu menghasilkan perbedaan regulasi emosi yang sama pada setiap anak.

Di sisi lain, meskipun isu penggunaan gawai dan dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak telah banyak dibahas, sebagian besar kajian yang ada masih menitikberatkan pada aspek intensitas atau durasi penggunaan layar. Padahal, jenis konten layar yang dikonsumsi anak juga memiliki potensi pengaruh yang berbeda terhadap perkembangan regulasi emosi mereka. Hal ini menyiratkan adanya kesenjangan penelitian, yaitu masih terbatasnya studi yang secara khusus membandingkan pengaruh paparan alami berdasarkan kebiasaan menonton konten edukasi dan konten hiburan terhadap regulasi emosi anak usia dini. Selain itu, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang dilakukan secara spesifik di TK Al Wardah II Babat, sementara hasil pengamatan awal memperlihatkan adanya variasi regulasi emosi anak yang berkaitan dengan pola tontonan digital mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menghadirkan gambaran empiris mengenai keterkaitan antara kebiasaan menonton konten digital dan regulasi emosi anak dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan di sekolah TK Al Wardah II Babat, Kabupaten Lamongan, memperkuat kebutuhan akan penelitian dengan perspektif baru ini. Dari pengamatan, terlihat bahwa anak-anak cenderung dengan mudah meniru perilaku, ekspresi, maupun ucapan yang mereka saksikan melalui media sosial. Hal ini sejalan dengan temuan Valkenburg et al., (2016) yang mengungkapkan bahwa anak-anak usia dini memiliki kecenderungan tinggi untuk meniru perilaku model yang mereka lihat di layar karena kapasitas kontrol diri mereka masih terbatas. Mereka juga memperlihatkan kesulitan dalam menunggu giliran saat bermain atau mengikuti kegiatan kelompok, serta mengekspresikan reaksi emosional yang intens. Tidak jarang muncul ledakan emosi berupa kemarahan, tangisan berkepanjangan, hingga tindakan fisik terhadap teman sebaya ketika menghadapi frustrasi atau konflik kecil. Peristiwa ini sejalan dengan penelitian Domoff et al. (2020) yang mengindikasikan bahwa anak-anak yang

sering menggunakan gawai sebagai sarana pengalih perhatian cenderung kurang terampil dalam mengembangkan strategi regulasi emosi adaptif.

Fenomena ini memperkuat urgensi penelitian dengan perspektif baru. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “*Pengaruh Paparan Konten Layar Edukasi dan Hiburan terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5–6 Tahun*”, penelitian ini menghadirkan kebaruan pendekatan non-eksperimental komparatif (*ex-post facto*), yaitu membandingkan regulasi emosi pada anak yang memang sudah memiliki kebiasaan menonton konten edukasi dan anak yang terbiasa menonton konten hiburan, tanpa memberikan perlakuan atau paparan konten tertentu. Kebaruan penelitian terletak pada fokus kontekstual yang spesifik pada satuan PAUD, sehingga temuan yang diperoleh diharapkan tidak hanya memperkaya literatur perihal perilaku media anak, namun juga memberikan bukti empiris yang aman, relevan, dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi menjadi rujukan langsung bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam memahami serta mendampingi perkembangan sosial-emosional anak di era digital.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten edukasi?
2. Bagaimana regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten hiburan?
3. Bagaimana perbedaan regulasi emosi antara anak yang terbiasa menonton konten edukasi dan anak yang terbiasa menonton konten hiburan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten edukasi.
2. Mengetahui regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten hiburan.

3. Mengetahui perbedaan regulasi emosi antara anak yang terbiasa menonton konten edukasi dan anak yang terbiasa menonton konten hiburan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Terdapat 2 manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

Manfaat Teoritis, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang PAUD dan psikologi perkembangan, khususnya terkait hubungan jenis konten layar (edukasi dan hiburan) dengan regulasi emosi anak usia dini.

Manfaat Praktis, temuan penelitian ini dapat diterapkan secara langsung oleh berbagai pihak. Berikut manfaat praktis yang bisa diambil:

1. Bagi Orang Tua
  - A. Menjadi referensi dalam menentukan jenis konten layar yang tepat (edukasi dan hiburan) agar mendukung perkembangan emosi anak, sekaligus sebagai strategi mengatasi perilaku emosional saat penggunaan gawai dibatasi.
2. Bagi Pendidik/Guru PAUD:
  - a. Memberikan wawasan dalam memilih strategi pendampingan anak yang sesuai dengan kecenderungan konsumsi konten layar, serta membantu mengembangkan regulasi emosi anak di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Paparan teknologi digital terus menjadi perbincangan akademis yang menarik, terutama dalam kaitannya dengan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Sejumlah penelitian baik dari dalam maupun luar negeri mencoba menempatkan teknologi digital sebagai variabel independen yang berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan sosial-emosional dan regulasi emosi anak usia dini.

Di Indonesia, Alivia et al. (2025) meneliti pemanfaatan media digital edukasi sebagai sarana pembelajaran sosial-emosional pada anak usia dini melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus di beberapa satuan PAUD. Hasil penelitian menerangkan bahwa aplikasi edukasi yang bersifat interaktif dapat membantu anak mengenali emosi, meningkatkan empati, dan melatih kontrol diri. Namun, penelitian ini menekankan bahwa dampak positif tersebut muncul dalam konteks penggunaan media yang terarah dan disertai bimbingan pendidik, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan penggunaan media digital secara alami dalam kehidupan sehari-hari anak.

Sejalan dengan itu, Hikmah et al (2024) melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan reflektif untuk anak usia 5–6 tahun. Dengan desain *pretest–posttest control group*, penelitian ini menemukan adanya peningkatan kemampuan regulasi emosi setelah anak memperoleh perlakuan berupa penggunaan media reflektif secara terstruktur. Meskipun hasilnya signifikan, karakter intervensi yang dirancang khusus membatasi generalisasi temuan pada konteks penggunaan media digital yang tidak terkontrol atau tanpa perlakuan khusus.

Pendekatan berbeda dilakukan oleh Soekadar et al. (2025) yang menggunakan alat neurofisiologis *functional near-infrared spectroscopy (fNIRS)* untuk mengamati respons otak anak saat menonton konten edukasi dan hiburan

cepat. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan aktivitas pada area otak yang berhubungan dengan kontrol emosi dan empati. Namun, penelitian ini lebih menekankan respons biologis jangka pendek dan belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana respons tersebut diterjemahkan ke dalam perilaku regulasi emosi anak dalam konteks sosial yang nyata.

Sementara itu, Lestari et al. (2024) menyoroti hubungan antara intensitas paparan konten digital dan kemampuan pemusatan perhatian. Dengan pendekatan kuantitatif korelasional, mereka menemukan bahwa anak yang sering mengakses konten hiburan cepat cenderung lebih impulsif dan mudah frustrasi, sedangkan anak yang lebih sering menonton konten edukasi menandakan kestabilan emosi yang lebih baik.

Penelitian Widyadhana & Mashudi (2024) juga memperkuat pandangan tersebut. Melalui survei terhadap 150 anak usia 5–7 tahun, mereka menemukan bahwa karakteristik konten dan pola pendampingan orang tua memiliki keterkaitan dengan kemampuan kontrol diri anak. Temuan ini menegaskan bahwa jenis konten saja belum cukup menjelaskan variasi regulasi emosi anak, melainkan perlu dipahami bersama dengan kualitas interaksi antara anak dan lingkungan sekitarnya.

Dari sudut pandang pengasuhan, Hikmah et al. (2024) menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dalam memediasi hubungan anak dengan media digital. Berdasarkan hasil survei terhadap 120 pasangan orang tua dan anak usia dini, mereka menyimpulkan bahwa pendampingan aktif, seperti menonton bersama dan mendiskusikan isi tayangan, berkontribusi terhadap kemampuan regulasi emosi yang lebih adaptif. Sebaliknya, penggunaan media tanpa pendampingan menunjukkan hasil yang lebih bervariasi dan tidak selalu berkaitan langsung dengan jenis konten yang dikonsumsi.

Penelitian Nuroniah et al. (2025) melengkapi temuan tersebut dengan melakukan tinjauan sistematis terhadap 40 artikel tentang paparan media digital pada anak. Mereka menemukan kecenderungan bahwa konten digital yang mengandung kekerasan atau perilaku agresif berhubungan dengan meningkatnya perilaku impulsif dan berkurangnya empati, sedangkan konten prososial mampu menumbuhkan kemampuan menenangkan diri dan kesadaran emosional.

Dari ranah internasional, hasil penelitian menunjukkan pola temuan yang serupa. Chen & Zhou (2025) melalui survei terhadap ratusan keluarga di Tiongkok menemukan bahwa penggunaan media digital edukasi bersama orang tua berkorelasi positif dengan perilaku prososial dan kemampuan kontrol emosi anak. Penelitian ini menekankan pentingnya kualitas interaksi digital dibanding lamanya waktu layar. Mereka juga menekankan bahwa tanpa pendampingan, perbedaan jenis konten tidak selalu menghasilkan perbedaan regulasi emosi yang signifikan. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media digital berfungsi sebagai faktor pendukung, bukan penentu tunggal dalam perkembangan emosi anak.

Marano et al. (2025) meninjau puluhan penelitian lintas negara yang menyimpulkan bahwa konten digital dapat memiliki dampak yang beragam terhadap kesejahteraan emosional anak, bergantung pada konteks penggunaan dan karakteristik individu. Sementara itu, Babu (2025) melalui pendekatan eksperimental menunjukkan bahwa intervensi media digital reflektif dapat meningkatkan kesadaran emosional anak, namun hasil tersebut diperoleh dalam kondisi yang terkontrol dan tidak sepenuhnya merepresentasikan kebiasaan penggunaan media sehari-hari.

Sementara itu, Ceylan (2025) meneliti keterkaitan antara frekuensi penggunaan media sosial dengan kemampuan regulasi emosi. Berdasarkan analisis terhadap ratusan partisipan, ditemukan bahwa kemampuan mengatur emosi berperan sebagai mediator memiliki signifikansi dalam menekan dampak negatif kecanduan media digital terhadap perilaku emosional anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan regulasi emosi anak tidak hanya dipengaruhi oleh paparan media, di samping itu juga oleh kapasitas internal anak dalam mengelola pengalaman emosionalnya.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara jenis konten layar (edukasi dan hiburan) dengan regulasi emosi anak usia dini menunjukkan kecenderungan tertentu, tetapi tidak bersifat mutlak. Regulasi emosi merupakan kemampuan yang berkembang melalui interaksi kompleks antara media, pendampingan orang dewasa, lingkungan sosial, serta karakteristik individu anak. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait bagaimana perbedaan paparan konten layar dalam konteks penggunaan

alami memengaruhi regulasi emosi anak usia dini, khususnya pada lingkungan PAUD tertentu. Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya penelitian ini dilakukan.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Gawai**

#### **a) Definisi Gawai**

Dalam konteks perkembangan teknologi modern, gawai didefinisikan sebagai perangkat elektronik portabel yang dibuat guna memudahkan komunikasi, hiburan, serta akses terhadap berbagai sumber informasi dan pengetahuan secara cepat dan praktis (Prensky, 2010). Menurut McLuhan & Marshall (1964) dalam *Theory of Media Ecology*, media teknologi termasuk gawai tidak sekadar menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi “perpanjangan” dari indra manusia yang mampu memengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi dalam lingkungan sosial dan budaya. Artinya, penggunaan gawai oleh anak tidak sekadar aktivitas hiburan, melainkan sebuah proses yang membentuk cara mereka memahami realitas dan merespons dunia di sekitar mereka. Menurut Hudaya (2018), gawai merupakan perangkat teknologi yang dilengkapi dengan beragam aplikasi, mulai dari penyedia layanan informasi, konten berita, jejaring sosial, hingga sarana untuk menyalurkan hobi, permainan, maupun hiburan. Keberagaman fungsi yang dimiliki membuat gawai telah terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari berbagai kelompok usia. Menurut Anggraini (2019), gawai merupakan perangkat elektronik modern yang dirancang dengan beragam fungsi praktis, seperti menyampaikan informasi, memfasilitasi komunikasi, serta menyediakan hiburan. Keberadaan gawai tidak hanya berperan sebagai sarana komunikasi semata, tetapi juga sebagai media multifungsi yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, termasuk sebagai sumber informasi dan pembelajaran. Dengan fitur-fitur canggih yang dimilikinya, gawai menjadi bagian penting dalam aktivitas sehari-hari dan memengaruhi secara signifikan kehidupan individu, khususnya anak-anak. Secara umum, gawai dapat dipahami sebagai perangkat elektronik yang dirancang dengan berbagai fungsi praktis maupun spesifik, serta dilengkapi dengan kemampuan teknologi yang canggih sehingga layak dan efektif digunakan dalam mendukung aktivitas manusia (Neno, 2022).

Gawai dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi spesifik, yang sering kali diadaptasi sebagai inovasi atau produk baru. Seiring dengan era globalisasi, gawai mengalami perkembangan yang pesat, baik dalam hal jenis, fitur, maupun bentuk, seperti komputer (termasuk laptop dan desktop), telepon genggam, perangkat permainan video, perangkat portabel seperti PSP, pemutar video MP4, pemutar audio iPod, serta kamera. Evolusi teknologi dalam gawai dari masa ke masa memperlihatkan perubahan secara bertahap berkembang menjadi lebih kompleks dan inovatif (Putra, 2017). Kemajuan teknologi ditandai dengan hadirnya berbagai jenis perangkat digital, mulai dari komputer, internet, telepon seluler, hingga jejaring sosial. Perangkat ini berkembang semakin variatif, seperti televisi, laptop, jam digital, smartphone, hingga permainan genggam yang sangat populer di kalangan anak-anak. Transformasi juga terjadi pada media dan sarana belajar, misalnya buku cetak yang bergeser menjadi *e-book*, surat tertulis yang digantikan *e-mail*, serta mesin ketik yang berkembang menjadi komputer. Perubahan signifikan juga tampak pada media hiburan, seperti gramofon yang berganti menjadi kaset, CD, hingga MP3, serta jam analog yang kini berevolusi menjadi *smartwatch* (Sukiman, 2016).

Selanjutnya, Piaget et al (1973) melalui Teori Perkembangan Kognitif menjelaskan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), yaitu fase di mana anak belajar melalui pengalaman konkret, simbolik, dan pengamatan visual. Dalam tahap ini, stimulus visual dan auditori yang disajikan oleh gawai menjadi sangat menarik karena mengacu pada karakteristik perkembangan anak yang cenderung egosentris dan memiliki rasa ingin tahu tinggi. Gawai memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dunia digital melalui aktivitas interaktif seperti menonton video edukasi atau bermain permainan pembelajaran sederhana, yang dapat membantu memperkuat kemampuan perseptual dan kognitif. Namun, Piaget juga menekankan bahwa perkembangan kognitif memerlukan interaksi langsung dengan lingkungan fisik dan sosial; sehingga penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat proses berpikir konkret dan mengurangi kesempatan anak untuk belajar melalui interaksi sosial nyata. Oleh karena itu, intensitas dan jenis konten yang dikonsumsi melalui gawai akan sangat menentukan apakah teknologi tersebut berperan sebagai media pendukung perkembangan

kognitif dan emosional, atau justru menjadi penghambat bagi pembentukan pola berpikir dan pengendalian emosi anak usia dini.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan produk teknologi modern yang memiliki fungsi multifungsi mulai dari komunikasi, hiburan, hingga sarana belajar. Dalam konteks anak usia dini, gawai tidak sekadar alat hiburan, melainkan juga media pembelajaran dan sosialisasi digital yang dapat memengaruhi cara berpikir serta perilaku anak. Oleh karena itu, pemanfaatan gawai perlu diarahkan secara bijak agar fungsinya mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak, bukan sebaliknya. Meskipun gawai menjadi sarana utama akses media digital pada anak usia dini, penelitian ini tidak berfokus pada perangkatnya, melainkan pada jenis konten yang dikonsumsi anak melalui media digital tersebut, khususnya konten edukasi dan hiburan

#### **b) Dampak Penggunaan Gawai**

Dalam memahami dampak positif dan negatif penggunaan gawai, Teori *Uses and Gratifications* yang dikemukakan oleh Blumler (1974) memberikan kerangka konseptual penting untuk menjelaskan motivasi individu dalam menggunakan media. Teori ini berasumsi bahwa pengguna media termasuk anak-anak adalah pihak yang aktif dan selektif dalam mencari serta menggunakan media guna memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial tertentu, seperti hiburan, informasi, pengakuan sosial, serta pengalihan perhatian dari kebosanan atau stres. Dalam konteks anak usia dini, gawai sering kali berfungsi sebagai sumber kepuasan emosional instan. Misalnya, menonton video animasi atau bermain permainan digital dapat memberikan kesenangan sesaat dan membantu anak menenangkan diri ketika merasa bosan atau cemas. Namun, bentuk gratifikasi semacam ini cenderung bersifat hedonis dan jangka pendek, sehingga berpotensi menghambat perkembangan fungsi eksekutif dan kemampuan regulasi diri anak apabila tidak diimbangi dengan aktivitas sosial dan belajar yang bermakna. Sebaliknya, ketika gawai dimanfaatkan secara terarah dan kontekstual dalam lingkungan edukasi, media digital dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif. Konten interaktif dan edukasi yang dirancang dengan mempertimbangkan usia anak mampu menstimulasi kemampuan bahasa, kognisi, serta empati sosial. Hal ini juga didukung oleh pendapat Chaudron et al. (2018), menunjukkan bahwa anak-anak

yang menggunakan media digital dengan pendampingan orang tua atau guru mengalami peningkatan signifikan dalam literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Sebaliknya, penggunaan gawai tanpa batasan waktu dan tanpa arahan justru berkorelasi dengan meningkatnya disregulasi emosi, gangguan tidur, serta menurunnya kemampuan sosial anak.

Penggunaan gawai dapat memberikan sejumlah manfaat yang signifikan apabila dimanfaatkan secara tepat. Pertama, gawai mempermudah proses komunikasi, terutama dalam menjalin hubungan dengan individu yang berada pada jarak jauh. Berbagai fitur seperti pesan, panggilan suara, panggilan video, serta aplikasi komunikasi modern memungkinkan interaksi berlangsung lebih cepat, efisien, dan tanpa batasan geografis. Kemudahan ini tidak hanya mendukung komunikasi personal, tetapi juga membantu pelajar dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebaya terkait kebutuhan akademik. Kedua, gawai memperluas akses terhadap pengetahuan, karena pengguna dapat mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber digital. Melalui internet, aplikasi edukasi, dan platform pembelajaran daring, individu mampu menjangkau materi pelajaran, artikel ilmiah, video pembelajaran, maupun sumber pengetahuan lainnya secara mudah dan cepat. Hal ini menjadikan gawai sebagai sarana literasi digital yang dapat meningkatkan wawasan dan kemampuan belajar mandiri. Ketiga, gawai berkontribusi dalam memperluas jaringan pertemanan. Munculnya berbagai platform jejaring sosial memungkinkan pengguna terhubung dengan teman lama, bertemu teman baru, serta berpartisipasi dalam komunitas daring yang sesuai dengan minat dan hobi mereka. Interaksi ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam konteks digital, sekaligus membuka peluang kolaborasi di berbagai bidang. Keempat, perkembangan teknologi digital mendorong hadirnya metode pembelajaran baru yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mendukung guru dalam menyajikan materi yang kompleks secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Melalui penggunaan video animasi, simulasi, aplikasi edukasi, dan perangkat multimedia lainnya, proses belajar berlangsung lebih efektif serta memberikan pengalaman yang menyenangkan, sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di era digital (Suprapmi, 2022).

Meskipun gawai memberikan berbagai kemudahan, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan fisik, sosial, dan emosional individu, terutama pada anak dan remaja. Menurut Anggraini (2019), penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti kelelahan mata, gangguan tidur, dan penurunan konsentrasi karena paparan layar yang berkepanjangan. Anak yang terbiasa menggunakan gawai dalam durasi lama juga cenderung menunjukkan gejala kecanduan, ditandai dengan keinginan kuat untuk kembali mengakses perangkat serta munculnya perilaku emosional ketika penggunaan dibatasi. Menurut Suhardi & Utami (2019), salah satu akibat yang paling kerap muncul adalah kecenderungan anak mengalami kecanduan gawai, yang ditandai dengan sulitnya melepaskan diri dari perangkat digital, munculnya tantrum ketika gawai diambil, serta meningkatnya waktu layar yang tidak terkontrol. Kecanduan ini dapat menyebabkan pola perilaku menyimpang seperti penarikan diri dari lingkungan sosial dan berkurangnya minat terhadap aktivitas bermain yang nyata. Selain itu, paparan gawai yang berlebihan juga memengaruhi kesehatan fisik. Yannuansa et al. (2020) menegaskan bahwa durasi penggunaan layar yang tinggi berhubungan dengan gangguan tidur, kelelahan mata, menurunnya kualitas postur tubuh, dan risiko obesitas akibat kurangnya aktivitas fisik. Pada sebagian anak, penggunaan gawai sebelum tidur turut memicu insomnia ringan akibat cahaya biru yang mengganggu ritme biologis tubuh.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penggunaan gawai pada anak memuat dua aspek yang berlawanan. Pada satu sisi, gawai berpotensi menjadi alat edukasi yang efektif jika digunakan dengan pengawasan dan stimulus dari orang dewasa. Akan tetapi, di sisi lain, penggunaan berlebihan tanpa pengawasan dapat mengakibatkan gangguan emosi, sosial, dan perilaku. Dengan demikian, peran pendampingan orang tua dan guru berperan vital dalam menyeimbangkan fungsi hiburan dan fungsi pembelajaran dari gawai.

### **c) Paparan Konten (Edukasi dan Hiburan)**

Dalam konteks kajian media dan psikologi perkembangan, jenis konten mengacu pada klasifikasi pesan media yang dikonsumsi berdasarkan tujuan, fungsi, dan dampak psikologisnya terhadap audiens, terutama anak-anak. Buckingham

(2008) menyebut konten media sebagai sistem representasi simbolik yang bukan sekadar menyajikan informasi, tetapi juga membentuk cara individu memahami dunia sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, jenis konten bukan hanya ditentukan oleh bentuknya (audio-visual, teks, atau interaktif), tetapi juga oleh niat komunikatif dan nilai pendidikan atau hiburan yang dikandungnya.

Konten edukasi merupakan media atau tayangan yang dirancang berdasarkan pemahaman mengenai cara anak belajar dan memahami media, serta secara sistematis memuat unsur pembelajaran akademik maupun sosial dalam isi tayangannya (Rössler et al., 2017). Tayangan ini dirancang untuk memberikan stimulasi pembelajaran, pengetahuan, serta pengembangan nilai dan keterampilan anak sesuai tahap perkembangannya (Rosmawati & Watini, 2023). Selain itu, konten edukasi juga memuat unsur pembelajaran, nilai moral, pemecahan masalah, dan informasi yang disajikan secara menarik serta sistematis agar mudah dipahami oleh anak usia dini (Zebar & Sembiring, 2022).

Konten edukasi berperan penting dalam memperkaya keterampilan berpikir kritis, meningkatkan rasa empati, dan membentuk pola perilaku prososial. Tokoh dalam tayangan edukasi yang menunjukkan kemampuan menenangkan diri, berbagi, atau meminta maaf setelah marah dapat menjadi model yang positif bagi anak. Melalui proses *attention*, *retention*, *reproduction*, dan *motivation*, anak menginternalisasi perilaku emosional tersebut dan menirunya dalam kehidupan nyata (Locke & Bandura, 1987). Lebih lanjut, Teori Media Sosialisasi oleh Strasburger (2004) menekankan bahwa media berperan sebagai “agen sosialisasi ketiga” setelah keluarga dan sekolah. Artinya, jenis konten yang dikonsumsi anak memiliki kontribusi besar dalam membentuk norma, nilai, serta kemampuan pengaturan emosi mereka. Konten edukasi yang menyajikan konflik sederhana dan penyelesaiannya secara konstruktif membantu anak memahami strategi coping emosional, seperti meminta bantuan, atau mengungkapkan perasaan dengan cara yang sesuai.

Secara lebih spesifik, karakteristik konten edukasi ditandai dengan adanya tujuan pembelajaran yang jelas, penyajian materi yang terstruktur, serta penampilan model perilaku positif yang dapat ditiru oleh anak. Menurut Anderson & Hanson (2010), konten edukasi membantu anak memahami konsep sosial dan emosional

melalui penyajian yang sistematis dan berulang. Konten ini juga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif sekaligus mendukung pembentukan kemampuan regulasi emosi secara adaptif. Hal ini tampak dari penggunaan alur cerita yang runtut, bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, tempo tayangan yang lebih terkontrol, adanya pengulangan konsep untuk memperkuat pemahaman, serta penyisipan pesan moral, nilai-nilai sosial, dan strategi pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Sebaliknya, konten hiburan merupakan media yang dirancang terutama untuk memberikan kesenangan, hiburan, dan stimulasi emosional dibandingkan tujuan pembelajaran secara langsung. Konten ini umumnya menonjolkan unsur humor, fantasi, visual yang dinamis, serta pengalaman emosional yang mampu menarik perhatian audiens (Bryant, 2013). Zillmann & Vorderer (2000) menjelaskan bahwa media hiburan pada dasarnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan afektif audiens melalui pengalaman yang menyenangkan, rangsangan emosional, serta keterlibatan rekreatif. Dalam konteks anak usia dini, Valkenburg & Peter (2013) menyatakan bahwa konten hiburan dapat menstimulasi sistem afektif anak melalui representasi humor, konflik ringan, maupun imajinasi fantastis. Meskipun mampu memberikan pelepasan ketegangan emosional (*emotional release*), paparan konten hiburan yang dominan tanpa diimbangi nilai edukatif berpotensi mengarah pada pola atensi jangka pendek serta meningkatnya reaktivitas emosional anak (Gentile et al., 2017).

Kirschner & Karpinski (2010) menyatakan bahwa konten hiburan cenderung minim tujuan pembelajaran eksplisit dan lebih menekankan pada pengalaman instan yang menyenangkan. Konten ini sering menggunakan elemen visual yang cepat berubah, humor, serta konflik sederhana untuk menarik perhatian anak. Dilihat dari karakteristiknya, yang berfokus pada kesenangan, stimulasi emosi cepat, serta alur yang tidak selalu terstruktur secara pedagogis. Hal ini tampak dari penggunaan gambar yang dinamis, warna-warna cerah dan kontras, serta pencahayaan yang menarik perhatian, disertai dengan tempo adegan yang cepat, efek suara yang berlebihan, pengulangan adegan lucu, serta minimnya pesan moral atau pembelajaran yang mendalam.

Konten hiburan yang menampilkan perilaku emosional berlebihan seperti kemarahan ekstrem atau kekerasan verbal dapat berfungsi sebagai model negatif yang memperlemah kontrol emosi anak. Menurut Huesmann (2007), paparan konten kekerasan dapat meningkatkan *emotional reactivity* dan menurunkan kemampuan regulasi diri, khususnya pada anak-anak usia dini yang masih berada dalam tahap belajar membedakan antara emosi fiktif dan nyata. Dalam perspektif *Social Learning Theory* Bandura (1977), anak-anak mempelajari perilaku, ekspresi emosi, dan norma sosial melalui proses memperhatikan serta mencontoh terhadap model yang mereka lihat. Karena itu, konten yang ditonton akan berfungsi sebagai sumber “model sosial”, baik secara eksplisit maupun implisit turut memengaruhi perkembangan kognitif dan emosional mereka.

Denham & Dunn (1998) menambahkan bahwa jenis konten yang kaya akan representasi sosial positif dapat mempercepat perkembangan kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan meregulasi emosi. Dengan demikian, paparan jenis konten edukasi dan hiburan memiliki efek diferensial terhadap perkembangan regulasi emosi anak. Konten edukasi mendorong pembentukan *self-awareness*, empati, dan kemampuan mengatur emosi secara adaptif, sedangkan konten hiburan berlebih dapat memicu overstimulasi afektif dan reaktivitas emosional tinggi. Dalam konteks penelitian ini, pemahaman terhadap perbedaan jenis konten menjadi krusial untuk menjelaskan bagaimana media digital, khususnya tayangan video edukasi dan hiburan, memberikan dampak terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia 5–6 tahun di TK Al Wardah II Babat.

Dari penjabaran tersebut dapat dirumuskan bahwa paparan konten media menimbulkan pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan karakter dan kemampuan regulasi emosi anak. Konten edukasi yang dirancang dengan nilai-nilai moral dan sosial positif terbukti mampu menumbuhkan empati, pengendalian diri, dan kemampuan berpikir reflektif. Sebaliknya, dominasi konten hiburan yang tidak mendidik dapat menimbulkan overstimulasi emosional dan menurunkan kemampuan anak dalam mengelola perasaan. Dengan demikian, menjaga keseimbangan antara konten edukasi dan hiburan menjadi kunci penting dalam memanfaatkan media digital secara konstruktif bagi perkembangan anak usia dini.

## **2. Regulasi Emosi**

### **A. Definisi Regulasi Emosi**

Greenberg (2015) mengemukakan bahwa regulasi emosi merupakan keterampilan fundamental yang memungkinkan individu memahami, menilai, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat. Kemampuan ini berfungsi menstabilkan kondisi emosional, sehingga seseorang mampu merespons situasi yang menekan secara adaptif sekaligus mempertahankan kondisi psikologis yang stabil. Dalam pandangan Greenberg, regulasi emosi tidak mencakup pada pengendalian emosi negatif, melainkan juga mencakup keterampilan mengekspresikan emosi positif secara sehat, yang berperan penting bagi kesejahteraan emosional dan kualitas hubungan interpersonal. Pandangan serupa dikemukakan oleh Gross (1998) yang melihat regulasi emosi sebagai seperangkat upaya yang luas yang mencakup tiga aspek utama. Pertama, penerimaan emosi, yaitu yakni kapasitas seseorang untuk menerima keadaan emosional yang dialami tanpa berusaha menolaknya secara berlebihan. Kedua, pengendalian perilaku impulsif, yang berarti individu memiliki kemampuan untuk tetap tenang dan tidak terbawa dorongan emosional yang berlebihan dalam menghadapi situasi tertentu. Ketiga, fleksibilitas penggunaan strategi regulasi, yakni menyesuaikan cara mengatur emosi berdasarkan jenis emosi maupun situasi yang sedang dialami. Perspektif ini menyatakan bahwa regulasi emosi bukan semata-mata soal menahan atau mengekang emosi, tetapi juga tentang bagaimana individu dapat menyesuaikan strategi yang digunakan agar tetap adaptif dalam berbagai konteks kehidupan.

Selanjutnya Cole et al. (2004), mendefinisikan regulasi emosi sebagai suatu proses proses internal maupun eksternal yang mencakup pemantauan, evaluasi, serta modifikasi reaksi emosional. Proses ini berkaitan dengan intensitas dan durasi emosi, sehingga respons yang muncul selaras dengan tuntutan lingkungan serta mendukung pencapaian tujuan individu. Sejalan dengan itu, Eisenberg & Spinrad (2004) menegaskan bahwa regulasi emosi merupakan serangkaian proses yang dilakukan individu untuk mengendalikan pengalaman internal ataupun ekspresi emosional eksternal. Regulasi dapat berfungsi memodifikasi respons emosi melalui peningkatan, pemeliharaan, atau penurunan respons emosional sesuai kebutuhan dan konteks sosial, sehingga bersifat fleksibel. Menurut Cohen et al. (2007),

regulasi emosi merupakan faktor kunci bagaimana individu menghadapi stres psikologis. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan respons emosional jangka pendek, tetapi juga berimplikasi terhadap kesehatan fisik maupun mental dalam jangka panjang. Regulasi emosi yang dilakukan secara efektif memungkinkan individu menjaga keseimbangan emosional, menekan intensitas emosi negatif, serta mengurangi konsekuensi buruk dari paparan stres. Cohen juga menekankan bahwa regulasi emosi berfungsi sebagai mekanisme protektif terhadap stres. Individu yang mampu menilai situasi dengan lebih rasional, menekan perilaku impulsif, dan menyesuaikan strategi regulasi sesuai konteks, seringkali mencapai tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi. Regulasi yang adaptif membantu mengurangi perilaku maladaptif yang biasanya menyertai stres, seperti penyalahgunaan zat, pola konsumsi yang kurang sehat serta minimnya aktivitas fisik. Dengan demikian, teori Cohen et al. (2007) menegaskan bahwa regulasi emosi tidak sekadar berasosiasi dengan aspek psikologis, tetapi juga berperan dalam menjaga integritas kesehatan fisik. Regulasi emosi yang efektif mampu mengurangi risiko munculnya berbagai penyakit yang dipicu oleh stres, seperti gangguan jantung, hipertensi, depresi, hingga penurunan imunitas. Oleh karena itu, keterampilan regulasi emosi dapat dipandang sebagai salah satu bentuk investasi psikologis yang penting bagi kesejahteraan individu secara menyeluruh.

Zimmermann & Iwanski (2014) menambahkan bahwa regulasi emosi dapat dipahami sebagai sebuah keterampilan adaptif yang memungkinkan individu menyesuaikan pengalaman emosional di dalam konteks situasi yang sedang dihadapi. Regulasi ini terdiri atas kemampuan untuk menekan emosi negatif yang berlebihan, sekaligus memelihara dan bahkan meningkatkan emosi positif. Dengan kata lain, regulasi emosi tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme pertahanan diri dari tekanan emosional, melainkan juga sebagai sarana untuk membangun keseimbangan psikologis dan kesejahteraan emosional yang lebih unggul.

Dalam perspektif perkembangan yang dijelaskan oleh Mukhlis (2024), regulasi emosi tidak hadir secara langsung, melainkan berkembang melalui proses matang sejalan dengan kemajuan fungsi kognitif, hubungan dengan lingkungan terdekat, serta pengalaman interaksi sehari-hari. Anak belajar menyesuaikan respons emosionalnya melalui bimbingan orang tua, pengalaman sosial, serta

paparan situasi yang membutuhkan kemampuan menenangkan diri, mengendalikan impuls, dan mengekspresikan emosi secara tepat. Mukhlis menegaskan bahwa perkembangan emosi pada periode anak usia dini dipengaruhi oleh kualitas stimulasi dan interaksi, sehingga lingkungan yang responsif membantu anak mencapai kemampuan regulasi emosi yang lebih stabil dan adaptif. Oleh karena itu, regulasi emosi dipahami sebagai keterampilan internal yang memungkinkan anak menahan reaksi berlebihan, memilih strategi penanganan emosi yang sesuai, dan menunjukkan perilaku yang selaras dengan norma serta ekspektasi sosial.

Peran lingkungan sosial seperti keluarga, teman sebaya, dan konten digital bertindak sebagai faktor penting dalam pembentukan kemampuan ini. Dalam era digital saat ini, anak-anak tidak hanya belajar mengatur emosi melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung, namun juga lewat pengamatan terhadap perilaku tokoh dalam konten. Berdasarkan teori belajar sosial Bandura (1977), anak memperoleh pemahaman tentang cara mengekspresikan dan mengatur emosi dengan meniru perilaku emosional yang ditampilkan oleh figur konten yang mereka kagumi. Misalnya, tokoh dalam tayangan edukasi yang menunjukkan empati dan pengendalian diri dapat berfungsi sebagai model positif bagi anak untuk mengatur emosi mereka sendiri. Sebaliknya, paparan berulang terhadap konten hiburan yang menampilkan agresi, ejekan, atau humor sarkastik dapat menurunkan sensitivitas emosional dan meningkatkan reaktivitas negatif (Gentile et al., 2017).

Dari pembahasan sebelumnya dapat diketahui bahwa regulasi emosi merupakan kekuatan psikologis yang fundamental bagi kesejahteraan individu, termasuk anak-anak. Kemampuan ini tidak hanya mencakup pengendalian emosi negatif, tetapi juga mencakup kesadaran dan ekspresi emosi positif secara adaptif. Dalam tataran perkembangan anak usia dini, keterampilan regulasi emosi menjadi landasan bagi pembentukan kepribadian yang stabil, empatik, serta mampu menjalin hubungan sosial secara positif.

### **3. Aspek Regulasi Emosi**

Menurut Thompson (2019), regulasi emosi terdiri atas tiga aspek utama, yaitu pemantauan emosi (*emotion monitoring*), mengevaluasi emosi (*emotion evaluation*), dan memodifikasi emosi (*emotion modification*).

- 1) Pemantauan Emosi (*Emotion Monitoring*) merupakan fondasi utama dalam proses regulasi emosi. Aspek ini berfungsi sebagai langkah awal yang membantu individu mengenali serta memahami kondisi emosional yang dialami. Pemantauan emosi melibatkan kemampuan seseorang untuk menyadari apa yang sedang dirasakan, bagaimana perasaan tersebut muncul, serta kaitannya dengan pikiran dan perilaku yang ditampilkan. Dengan kata lain, individu mampu melakukan refleksi terhadap proses internal yang terjadi dalam dirinya. Misalnya, anak yang terbiasa memantau emosinya akan lebih mudah mengenali perasaan marah yang muncul dan memahami bahwa ia perlu mencari cara untuk menenangkan diri.
- 2) Mengevaluasi Emosi (*Emotion Evaluation*) adalah tahapan lanjutan yang berfokus pada cara individu mengelola dan menstabilkan emosi yang sedang dialami. Evaluasi emosi memungkinkan seseorang untuk menilai kondisi emosionalnya secara lebih objektif, sehingga tidak larut dalam perasaan negatif. Kemampuan ini juga mendorong individu untuk memandang pengalaman emosional dari sisi yang lebih positif. Sebagai contoh, ketika seseorang mengalami kegagalan, evaluasi emosi membantunya untuk tidak sekadar merasakan kesedihan, melainkan melihat peristiwa tersebut sebagai kesempatan belajar dan mengembangkan diri. Dengan adanya evaluasi, emosi negatif dapat dikendalikan dan diubah menjadi energi positif yang bermanfaat bagi proses adaptasi.
- 3) Memodifikasi Emosi (*Emotion Modification*) merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan individu dalam memodifikasi respons emosional yang dialami agar lebih adaptif. Tujuan utama dari aspek ini adalah agar individu mampu bertahan dalam menghadapi berbagai masalah dan tetap berusaha mengatasi hambatan yang muncul dalam kehidupannya. Misalnya, rasa marah dapat dialihkan menjadi motivasi untuk memperbaiki keadaan, atau rasa takut dapat dijadikan dorongan untuk lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan. Dengan cara ini, emosi negatif tidak hanya ditekan, melainkan dialihkan menjadi kekuatan yang menumbuhkan optimisme dan motivasi untuk maju.

Mengacu pada uraian sebelumnya, ketiga aspek utama regulasi emosi yaitu pemantauan, evaluasi, dan modifikasi emosi menunjukkan bahwa pengelolaan emosi bukanlah proses spontan, melainkan hasil dari kesadaran dan pembelajaran yang berkelanjutan. Anak yang mampu mengenali, menilai, dan mengubah

emosinya dengan tepat akan lebih siap menghadapi situasi berbagai kondisi sosial dan emosional dengan respons yang positif.

#### **4. Strategi Regulasi Emosi**

Menurut Gross & John (2003), regulasi emosi terdiri atas dua aspek utama yang merepresentasikan strategi kognitif dan perilaku dalam mengelola pengalaman emosional, yaitu *cognitive reappraisal* dan *expressive suppression*. Kedua aspek ini menggambarkan bagaimana individu menyesuaikan respon emosionalnya terhadap situasi tertentu, baik melalui perubahan cara berpikir maupun pengendalian ekspresi emosi.

- 1) *Cognitive Reappraisal*, merupakan ekspresi dari strategi peralihan kognitif yang melibatkan proses penilaian ulang terhadap keadaan yang dapat menstimulasi respons emosi. Dalam proses ini, individu berusaha mengubah perspektif atau interpretasi terhadap suatu peristiwa sehingga makna emosional yang dirasakan menjadi lebih positif atau adaptif. Dengan demikian, individu tidak berfokus pada aspek negatif dari situasi, melainkan mencari sisi yang dapat diterima secara rasional maupun emosional. Strategi menunjukkan hasil yang efektif dalam menurunkan intensitas emosi negatif seperti kemarahan, kecemasan, dan kesedihan, serta meningkatkan kesejahteraan psikologis karena membantu individu memandang suatu peristiwa secara lebih konstruktif
- 2) *Expressive suppression*, merupakan bentuk strategi regulasi emosi yang berorientasi pada tahap respon emosional, khususnya dalam mengendalikan atau mengendalikan ekspresi emosi yang muncul. Strategi ini dilakukan dengan cara mengurangi pengungkapan emosi secara verbal maupun nonverbal, seperti menahan ekspresi wajah, nada suara, atau gerak tubuh yang menunjukkan emosi tertentu. Meskipun *expressive suppression* dapat membantu individu mempertahankan kontrol diri dalam situasi sosial, strategi ini sering kali dianggap kurang adaptif karena hanya menekan ekspresi luar tanpa mengubah pengalaman emosional yang mendasarinya. Akibatnya, penekanan emosi apabila dilakukan secara berlebihan, berpotensi memunculkan ketegangan psikologis dan berdampak negatif terhadap kesehatan emosional serta kualitas hubungan interpersonal.

Menurut Garnefski & Kraaij (2007) menjelaskan aspek regulasi emosi dalam bentuk strategi kognitif yang digunakan individu setelah mengalami peristiwa negatif, antara lain:

- 1) *Self-blame* (menyalahkan diri sendiri), strategi ini muncul ketika individu cenderung menghubungkan peristiwa negatif dengan kesalahan pribadi. Orang yang menggunakan strategi ini biasanya menilai dirinya sebagai penyebab utama dari masalah yang terjadi. Akibatnya, individu sering kali mengalami perasaan bersalah, rendah diri, atau tidak berdaya. Jika digunakan secara berlebihan, strategi ini dapat memperburuk kondisi emosional dan menimbulkan risiko depresi.
- 2) *Other-blame* (menyalahkan orang lain), berbeda dengan self-blame, strategi ini ditandai dengan kecenderungan menyalahkan pihak lain atas terjadinya peristiwa negatif. Individu berfokus pada kelemahan, kesalahan, atau kelalaian orang lain sebagai penyebab masalah. Meskipun strategi ini dapat mengurangi rasa bersalah pribadi, penggunaan berlebihan sering kali memicu konflik interpersonal dan menghambat penyelesaian masalah secara adaptif.
- 3) *Rumination* (terjebak dalam pikiran berulang), rumination terjadi ketika individu terus-menerus memikirkan aspek negatif dari peristiwa yang dialami. Pikiran berulang ini biasanya berfokus pada penyebab atau konsekuensi dari masalah, tanpa adanya solusi yang konstruktif. Strategi ini membuat individu sulit melepaskan diri dari emosi negatif, sehingga dapat meningkatkan tingkat kecemasan dan depresi.
- 4) *Catastrophizing* (membesar-besarkan masalah), ditandai dengan kecenderungan melebih-lebihkan dampak dari suatu peristiwa negatif, seolah-olah masalah tersebut jauh lebih besar atau berbahaya daripada kenyataannya. Individu yang menggunakan strategi ini sering merasa kewalahan, tidak berdaya, dan pesimis. Dalam jangka panjang, strategi ini dapat menurunkan kemampuan menghadapi masalah secara efektif.
- 5) *Positive refocusing* (mengalihkan perhatian pada hal positif), strategi ini melibatkan upaya individu untuk perhatian pada hal lain selain dari pengalaman negatif dengan memikirkan hal-hal yang menyenangkan atau positif. Misalnya, seseorang yang menghadapi kegagalan dapat mencoba mengingat pengalaman menyenangkan atau aktivitas favoritnya untuk mengurangi intensitas emosi negatif. *Positive refocusing*

membantu menjaga keseimbangan emosional, meskipun tidak selalu menyelesaikan masalah secara langsung.

- 6) *Positive reappraisal* (menilai ulang situasi secara positif), adalah strategi kognitif yang dilakukan dengan menafsirkan kembali suatu peristiwa negatif sehingga muncul makna positif di dalamnya. Misalnya, kegagalan dapat dipandang sebagai kesempatan untuk belajar atau meningkatkan keterampilan. Strategi ini dianggap sangat adaptif karena tidak hanya mengurangi emosi negatif, tetapi juga meningkatkan resiliensi dan motivasi individu.
- 7) *Putting into perspective* (melihat masalah dari sudut pandang lebih luas), strategi ini dilakukan dengan membandingkan masalah yang dihadapi dengan situasi lain yang lebih serius, sehingga individu menyadari bahwa masalahnya tidak sebesar yang dibayangkan. Dengan demikian, strategi ini membantu menurunkan intensitas emosi negatif, menumbuhkan sikap realistis, dan meningkatkan kemampuan menghadapi tantangan secara proporsional.
- 8) *Acceptance* (menerima situasi), berarti menerima kenyataan bahwa peristiwa negatif memang telah terjadi, sehingga individu tidak lagi berusaha menolak atau melawan kondisi tersebut secara berlebihan. Penerimaan bukan berarti pasrah tanpa usaha, melainkan mengakui kenyataan sebagai langkah awal untuk bergerak maju. Strategi ini dapat membantu individu meredakan konflik batin dan mengurangi stres akibat penolakan terhadap kenyataan.
- 9) *Planning* (merencanakan langkah untuk mengatasi masalah), strategi ini mencakup usaha menyusun rencana yang konkret dan realistis untuk menghadapi atau menyelesaikan masalah yang sedang dialami. Planning memberikan peluang bagi individu untuk berfokus pada solusi, bukan hanya pada masalah itu sendiri. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya membantu mengurangi emosi negatif, tetapi juga meningkatkan rasa kendali dan kompetensi dalam menghadapi kesulitan.

Menurut Gratz dan Roemer (2004), regulasi emosi merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai strategi untuk membantu individu mengelola, menilai, serta mengekspresikan emosinya secara adaptif. Mereka mengemukakan bahwa kemampuan regulasi emosi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menekan atau mengendalikan emosi negatif, tetapi juga mencakup pemahaman, penerimaan, dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap kondisi emosional yang

muncul dalam situasi tertentu. Dalam model yang mereka kembangkan, terdapat empat aspek utama yang berperan penting dalam proses regulasi emosi, yaitu *strategies to emotion regulation*, *engaging in goal-directed behavior*, *controlling emotional responses*, dan *acceptance of emotional responses*.

- 1) Strategi regulasi emosi (*Strategies to Emotion Regulation*)  
Aspek ini mencerminkan keyakinan dan kemampuan individu dalam menggunakan strategi yang efektif untuk meredam emosi negatif serta memulihkan ketenangan diri setelah mengalami tekanan emosional. Individu yang memiliki kemampuan regulasi emosi yang baik akan mampu menemukan cara yang tepat untuk mengurangi perasaan cemas, marah, atau sedih, serta mengembalikan kondisi emosionalnya ke tingkat yang lebih stabil. Kemampuan ini juga menunjukkan adanya kepercayaan diri bahwa emosi dapat dikelola secara adaptif tanpa kehilangan kendali diri, bahkan dalam situasi yang menimbulkan tekanan tinggi.
- 2) Keterlibatan dalam perilaku bertujuan (*Engaging in Goal-Directed Behavior*)  
Aspek ini menggambarkan kemampuan individu untuk tetap berfokus pada tujuan meskipun sedang mengalami emosi negatif. Dalam situasi yang penuh tekanan, seperti saat mahasiswa menyusun skripsi dengan tenggat waktu yang ketat, keterampilan ini sangat penting agar individu tidak larut dalam kecemasan dan tetap dapat berpikir jernih serta produktif. Kemampuan mempertahankan perilaku bertujuan menunjukkan bahwa individu mampu memisahkan antara perasaan dan tindakan, serta menggunakan emosi secara konstruktif untuk mendorong pencapaian tujuan.
- 3) Kontrol terhadap Respon Emosional (*Controlling Emotional Responses*)  
Kontrol respon emosional mengacu pada kemampuan individu dalam menyelaraskan ekspresi emosi dengan konteks sosial dan situasi yang dihadapi. Individu yang memiliki kontrol emosi yang baik tidak mudah mengekspresikan kemarahan, frustrasi, atau kesedihan secara berlebihan, melainkan mampu mengatur ekspresi fisik, nada suara, maupun perilaku agar tetap proporsional. Pengendalian ini memungkinkan individu untuk menjaga relasi sosial antarindividu yang sehat dan menghindari perilaku impulsif yang dapat memperburuk situasi.
- 4) Penerimaan terhadap Emosi (*Acceptance of Emotional Responses*)  
Aspek terakhir berkaitan dengan kapabilitas individu dalam menghadapi dan

menerima emosi negatif yang muncul tanpa menolak atau merasa malu terhadapnya. Penerimaan ini bukan berarti pasrah terhadap keadaan, melainkan bentuk kesadaran diri bahwa emosi merupakan reaksi alami terhadap situasi tertentu. Dengan menerima emosi secara terbuka, individu dapat memprosesnya dengan lebih sehat dan menghindari perilaku defensif yang justru memperparah tekanan psikologis.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, beragam strategi regulasi emosi menunjukkan bahwa individu memiliki fleksibilitas dalam mengelola respons emosionalnya. Strategi seperti *cognitive reappraisal* dan *positive reappraisal* terbukti lebih adaptif dibandingkan dengan penekanan emosi semata. Dalam konteks anak usia dini, pengembangan strategi yang positif perlu difasilitasi melalui lingkungan yang suportif, interaksi sosial yang sehat, serta contoh perilaku emosional yang baik dari orang tua maupun pendidik.

## **5. Faktor Regulasi Emosi**

Menurut Salovey & Sluyter (2001) regulasi emosi tidak muncul secara instan, tetapi berkembang melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal. Beberapa faktor yang memengaruhi regulasi emosi antara lain:

### **1. Faktor Internal**

- a) Kepribadian, setiap individu lahir dengan tingkat sensitivitas emosi yang berbeda. Misalnya, anak dengan temperamen mudah tersinggung lebih sulit menenangkan diri dibanding anak dengan temperamen tenang.
- b) Kapasitas kognitif, perkembangan kemampuan berpikir (seperti atensi, memori kerja, dan penalaran) memengaruhi kemampuan individu menilai situasi secara lebih adaptif.
- c) Kecerdasan emosional, kemampuan mengenali, memahami, dan menilai emosi diri serta orang lain sangat menentukan efektivitas regulasi emosi.

### **2. Faktor Eksternal**

- a) Pola asuh, gaya pengasuhan yang suportif, tanggap, dan penuh kasih dapat menunjang anak dalam belajar strategi regulasi yang sehat. Sebaliknya, pola asuh otoriter atau inkonsisten cenderung menghambat perkembangan regulasi emosi.
- b) Pengaruh sosial, anak belajar mengelola emosi melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, dan figur signifikan lainnya.

- c) Norma dan budaya, perbedaan budaya membentuk aturan tentang ekspresi emosi (misalnya, budaya kolektif cenderung menekankan kontrol ekspresi emosi demi harmoni sosial).

Pengaruh media sebagai bagian dari lingkungan sosial dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menyatakan bahwa anak belajar perilaku melalui proses observasi dan imitasi terhadap model yang ada di lingkungan, termasuk tayangan media. Konten yang ditonton anak menyajikan berbagai model ekspresi emosi dan cara merespons situasi sosial, sehingga berpotensi menjadi sumber pembelajaran bagi anak dalam mengembangkan regulasi emosi.

Selain itu, Bronfenbrenner (1981) melalui teori ekologi perkembangan menegaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh beragam sistem lingkungan yang saling berinteraksi. Media digital merupakan bagian dari lingkungan tersebut yang dapat memberikan pengalaman belajar tidak langsung bagi anak. Oleh karena itu, jenis konten yang dikonsumsi anak dapat dikategorikan sebagai bentuk pengaruh sosial yang turut berkontribusi terhadap perkembangan regulasi emosi, meskipun pengaruhnya tidak bersifat tunggal dan bergantung pada interaksi dengan faktor lingkungan lainnya.

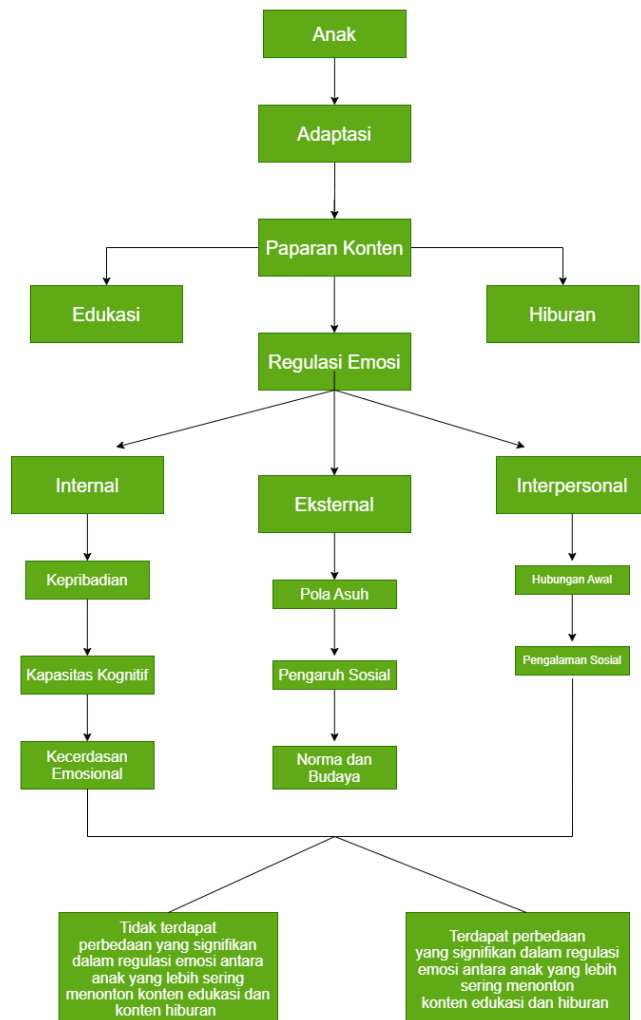
### 3. Pengalaman Interpersonal

- a. Hubungan awal dengan pengasuh utama (*attachment*) sangat berpengaruh. Anak dengan ikatan aman (*secure attachment*) cenderung lebih mampu mengatur emosi karena merasa diterima dan dipahami.
- b. Pengalaman sosial yang konsisten dan positif memberikan kesempatan bagi individu untuk mempraktikkan regulasi emosi dalam konteks nyata.

## C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan representasi visual maupun naratif yang menjelaskan hubungan logis antara variabel-variabel penelitian yang disusun berdasarkan teori, hasil penelitian terdahulu, serta menunjukkan pemahaman peneliti terhadap masalah yang dikaji. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan yang mengarahkan proses penelitian agar tetap fokus dan sistematis dalam menjawab rumusan masalah. Kerangka konseptual membantu peneliti memetakan

hubungan di antara konsep-konsep utama dalam penelitian saling berhubungan dan berkontribusi terhadap pemahaman fenomena yang dikaji (Adom et al., 2018). Berikut ini adalah kerangka konseptual penelitian ini:



*Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual*

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh paparan konten layar (edukasi dan hiburan) terhadap regulasi emosi anak usia 5–6 tahun di TK Al Wardah II Babat adalah sebagai berikut:

1.  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam regulasi emosi antara anak yang lebih sering menonton konten edukasi dan konten hiburan di TK Al Wardah II Babat.
2.  $H_a$ : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam regulasi emosi antara anak yang lebih sering menonton konten edukasi dan hiburan di TK Al Wardah II Babat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena berfokus pada pengukuran objektif terhadap hubungan antarvariabel dan pengujian hipotesis yang bersifat sebab-akibat melalui analisis statistik. Menurut Creswell & Creswell (2018), penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori dengan mengukur variabel-variabel penelitian menggunakan instrumen yang menghasilkan data numerik dan kemudian dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan hubungan atau pengaruh di antara variabel-variabel tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah non-eksperimental komparatif (*ex-post facto*), yaitu penelitian yang dilakukan untuk menelusuri pengaruh suatu variabel yang sudah terjadi secara alami tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi langsung terhadap subjek (Sugiyono, 2019). Pada penelitian *ex-post facto*, peneliti tidak mengendalikan variabel bebas, tetapi mengamati konsekuensi atau hasil dari variabel yang telah ada (Kerlinger, 2006).

Ciri khas penelitian *ex-post facto* terletak pada ketiadaan kendali peneliti terhadap variabel-variabel yang diteliti. Seluruh variabel diamati dalam kondisi alaminya, tanpa manipulasi maupun perlakuan khusus (Nasir, 1998). Dengan desain ini, peneliti membandingkan regulasi emosi antara dua kelompok anak yang telah memiliki kebiasaan menonton konten edukasi dan konten hiburan dalam kehidupan sehari-hari, tanpa intervensi dari peneliti. Desain ini dipilih karena penelitian terhadap anak usia dini tidak memungkinkan untuk memberikan perlakuan berupa pemaparan konten tertentu secara sengaja, mengingat pertimbangan etika dan potensi risiko psikologis bagi anak.

Dengan menggunakan desain *ex-post facto*, penelitian tetap dapat menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok anak dengan kebiasaan menonton yang berbeda. Data diperoleh melalui observasi regulasi emosi dan kuesioner menyangkut kebiasaan menonton, kemudian dianalisis menggunakan

statistik deskriptif dan uji non-parametrik sesuai kebutuhan. Paradigma penelitian ini menggambarkan hubungan antara kebiasaan menonton konten layar (edukasi dan hiburan) dengan kondisi regulasi emosi anak usia 5–6 tahun tanpa manipulasi variabel bebas.

## **2. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Al Wardah II Babat, yang berlokasi di Jl. Kauman No. 42, Banaran, Kec. Babat, Kab. Lamongan, Jawa Timur

### **2. Waktu Penelitian**

Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Januari tahun pelajaran 2025/2026

## **3. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi ini diambil dari seluruh anak kelompok B di TK Al Wardah II Babat tahun ajaran 2025/2026, yang terdiri dari 12 anak, terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Populasi ini dipilih karena anak usia 5–6 tahun, anak sudah mampu mengenali ekspresi emosional dan mulai belajar mengendalikan reaksi terhadap stimulus dari lingkungan, termasuk konten yang disajikan melalui layar digital (Santrock et al., 2021).

Karena jumlah populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik sampling jenuh dianggap paling tepat karena jumlah populasi relatif kecil ( $\leq 30$  anak) dan seluruh anggota populasi memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian. Hal ini juga untuk menghindari bias seleksi yang mungkin muncul jika dilakukan pengambilan sampel secara acak. Pembagian sampel ini dikategorikan menjadi dua kelompok berdasarkan hasil kuesioner bergambar yang melalui kebiasaan menonton, yaitu:

### **1. Anak yang dominan menonton konten edukasi**

2. Anak yang dominan menonton konten hiburan.

Kategorisasi ini dilakukan tanpa memberikan tontonan tertentu kepada anak sehingga penelitian tetap aman secara etika dan sesuai dengan desain *ex-post facto* (Field, 2018).

#### **4. Variabel Penelitian**

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent/X*), variabel bebas dalam penelitian ini adalah jenis konten layar (edukasi dan hiburan).
2. Variabel Terikat (*Dependent/Y*), variabel terikat dalam penelitian ini adalah regulasi emosi anak usia 5–6 tahun.

#### **5. Definisi Operasional**

Dalam penelitian terdapat dua variabel utama, yaitu jenis konten layar (variabel bebas) dan regulasi emosi anak (variabel terikat).

1. Variabel jenis konten layar dalam penelitian ini adalah merupakan tayangan digital yang dikonsumsi anak melalui media audiovisual. Paparan konten edukasi ditandai dengan adanya tujuan pembelajaran, struktur penyajian yang terarah, kesesuaian dengan perkembangan anak, model perilaku positif, dan penguatan pembelajaran. Sementara itu, paparan konten hiburan ditandai dengan visual dan tempo tayangan yang cepat, stimulasi emosi, karakteristik penyajian yang menekankan kesenangan, efek audio-visual yang menarik perhatian, serta minimnya kedalaman pembelajaran. Variabel ini diukur menggunakan kuesioner bergambar berdasarkan kecenderungan jenis tayangan yang lebih sering ditonton anak dalam kehidupan sehari-hari.
2. Variabel regulasi emosi anak didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai konteks sosial. Regulasi emosi diukur menggunakan lembar observasi yang diadaptasi dari *Emotion Regulation Checklist* (ERC) berdasarkan aspek identifikasi emosi, kontrol diri, dan pemulihan emosi anak.

#### **6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Menurut Creswell & Creswell (2018), observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku individu dalam konteks alami untuk memahami fenomena yang terjadi secara mendalam. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran dan bermain di kelas, sehingga perilaku regulasi emosi anak dapat diamati secara alami tanpa perlakuan khusus. Pendekatan observasional dipilih karena regulasi emosi anak usia dini lebih tampak melalui perilaku nyata, seperti cara anak mengekspresikan perasaan, mengendalikan impuls, serta merespons situasi sosial di lingkungan sekolah. Untuk meningkatkan objektivitas data, observasi dilakukan sebanyak dua kali pada waktu yang berbeda, kemudian hasilnya dirata-ratakan sebagai skor akhir regulasi emosi anak. Indikator dalam lembar observasi disusun berdasarkan aspek-aspek regulasi emosi anak usia dini, seperti kemampuan mengenali emosi, mengendalikan reaksi emosional, serta menyesuaikan perilaku dengan aturan dan situasi sosial. Setiap indikator diamati melalui perilaku yang tampak selama anak berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya.

Selama proses observasi, peneliti berupaya untuk tidak terlibat langsung dalam aktivitas anak agar tidak memengaruhi perilaku yang ditampilkan. Guru kelas tetap menjalankan kegiatan pembelajaran seperti biasa, sementara peneliti melakukan pencatatan berdasarkan pedoman observasi yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, ditemukan bahwa anak menunjukkan variasi perilaku regulasi emosi, baik antarindividu maupun pada waktu observasi yang berbeda. Variasi ini mencerminkan karakteristik perkembangan anak usia dini yang dinamis dan dipengaruhi oleh situasi serta kondisi emosional saat itu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi regulasi emosi yang disusun berdasarkan adaptasi dari *Emotion Regulation Checklist (ERC)* oleh Shields & Cicchetti (2012). Instrumen ini digunakan untuk menilai kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi berdasarkan perilaku yang muncul dalam aktivitas sehari-hari di kelas. Pengukuran dilakukan tanpa *pre-test* maupun *post-test*, karena penelitian ini tidak memberikan perlakuan (*treatment*), melainkan menilai kondisi regulasi emosi anak berdasarkan paparan alami dari kebiasaan menonton konten layar. Instrumen ini dirancang untuk

menggambarkan sejauh mana anak mampu mengelola, mengekspresikan, dan mengontrol emosi mereka secara adaptif dalam berbagai situasi sosial.

*Emotion Regulation Checklist* (ERC) merupakan alat ukur yang dirancang untuk menggambarkan kemampuan anak dalam memahami, mengekspresikan, serta mengatur emosi, dan sekaligus menilai kecenderungan anak terhadap ketidakstabilan emosi. ERC memuat dua dimensi utama, yaitu: (1) *Emotion Regulation*, yang mencerminkan kemampuan anak dalam memahami, mengekspresikan, dan mengatur emosi secara positif; dan (2) *Lability/Negativity*, yang menunjukkan kecenderungan anak terhadap ketidakstabilan emosi, ledakan perasaan, atau ekspresi emosi negatif yang berlebihan.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrument Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun

| Indikator                                     | Sub-Indikator                                                                                       |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kemampuan mengenali dan mengekspresikan emosi | Anak mampu menyebutkan atau mengekspresikan perasaan (senang, marah, sedih) dengan cara yang tepat. |
|                                               | Anak dapat menenangkan diri ketika marah atau kecewa tanpa melukai diri atau orang lain.            |
|                                               | Anak menerima arahan guru setelah menenangkan diri.                                                 |
| Kemampuan mengontrol emosi                    | Anak tidak mudah menangis atau marah berlebihan ketika kehilangan atau kalah.                       |
|                                               | Anak tetap bermain atau beraktivitas setelah terjadi konflik kecil dengan teman.                    |
|                                               | Anak mampu meminta maaf atau memaafkan setelah terjadi perselisihan.                                |
| Kemampuan menunjukkan stabilitas emosi        | Anak tidak menunjukkan emosi berlebihan seperti berteriak, menangis                                 |

|                                 |                                                                                                     |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                 | keras, atau melempar barang.                                                                        |
|                                 | Anak cepat kembali tenang setelah kecewa atau dimarahi guru.                                        |
|                                 | Anak menunjukkan wajah tenang setelah mengalami kegagalan.                                          |
| Kemampuan menyalurkan emosi     | Anak memilih berbicara dengan guru/teman daripada melampiaskan dengan menangis atau marah.          |
|                                 | Anak menggunakan strategi menenangkan diri (menarik napas, diam sebentar, atau duduk) ketika kesal. |
| Kemampuan mengekspresikan emosi | Anak tersenyum atau tertawa dalam kegiatan bersama teman.                                           |
|                                 | Anak menunjukkan empati pada teman yang sedih atau kesulitan.                                       |
|                                 | Anak berbagi mainan atau membantu teman tanpa diminta.                                              |

Skala penilaian dalam instrument ini adalah sebagai berikut:

- 1= Anak tidak menunjukkan perilaku sama sekali
- 2= Anak jarang menunjukkan perilaku tersebut
- 3= Anak sering menunjukkan perilaku tersebut
- 4= Anak secara konsisten menunjukkan perilaku tersebut

Untuk memperoleh tingkat regulasi emosi, skor total kemudian dikonversikan menjadi kategori interpretatif berdasarkan rentang skor berikut:

*Tabel 3. 2 Skor Regulasi Emosi*

| Rentang Skor | Kategori Regulasi Emosi | Interpretasi                                                                                               |
|--------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 – 25      | Rendah                  | Anak belum mampu mengendalikan emosi, mudah marah, menangis, atau menunjukkan reaksi emosional berlebihan. |

|         |        |                                                                                                                                |
|---------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 26 – 39 | Sedang | Anak mulai menunjukkan kemampuan mengenali dan mengekspresikan emosi, namun masih memerlukan bimbingan dalam situasi tertentu. |
| 40 – 56 | Tinggi | Anak mampu mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi secara adaptif sesuai norma sosial dan situasi lingkungan.      |

## 2. *Kuesioner Bergambar*

Kuesioner bergambar digunakan untuk menggali informasi tentang kebiasaan menonton konten digital pada anak. Peneliti menyiapkan lembar kuesioner yang berisikan gambar yang mewakili dua kategori konten, yaitu konten edukasi dan konten. Instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk pilihan emotikon agar mudah dipahami oleh anak usia 5–6 tahun. Penggunaan emotikon dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia dini yang masih terbatas dalam kemampuan membaca dan memahami instruksi verbal yang kompleks. Emotikon yang digunakan merepresentasikan pilihan respons sederhana yang berkaitan dengan kesukaan anak terhadap jenis konten tontonan, sehingga anak dapat memberikan jawaban secara lebih intuitif.

Sebelum pengisian kuesioner dimulai, peneliti memberikan penjelasan sederhana mengenai makna setiap emotikon dengan mengaitkannya pada pengalaman sehari-hari anak. Penjelasan dilakukan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, misalnya dengan memberi contoh, “Jika anak merasa suka dengan tontonan yang sering ditonton, pilih emotikon “😊” dan “Jika anak merasa biasa saja, pilih emotikon 😐.” Penjelasan ini bertujuan untuk memastikan anak memahami maksud dari setiap pilihan emotikon tanpa memberikan arahan terhadap jawaban tertentu.

Selama proses pengisian kuesioner, guru kelas turut mendampingi anak secara individual untuk membantu aspek teknis, seperti mengulangi instruksi atau menunjukkan kembali pilihan emotikon, tanpa memengaruhi atau mengarahkan pilihan jawaban anak. Dalam pelaksanaannya, terlihat variasi respons anak terhadap penggunaan emotikon. Beberapa anak dapat langsung memilih emotikon yang sesuai, sementara sebagian lainnya memerlukan waktu lebih lama atau

membutuhkan pengulangan penjelasan karena belum terbiasa dengan bentuk kegiatan kuesioner. Gambar-gambar tersebut digunakan sebagai stimulus untuk membantu anak mengenali tayangan yang pernah mereka tonton tanpa harus menyuruh anak menonton ulang konten tersebut.

Pelaksanaan pengisian kuesioner bergambar dilakukan secara individual dalam suasana santai agar anak merasa nyaman dan mampu menjawab pertanyaan secara spontan. Pertanyaan dibuat sederhana, konkret, dan sesuai dengan kemampuan bahasa anak. Jawaban anak kemudian dicatat dalam lembar kuesioner, dan hasilnya digunakan untuk menentukan apakah anak termasuk dalam kelompok dominan menonton konten edukasi atau hiburan. Anak dikategorikan ke dalam kelompok dominan menonton konten edukasi atau hiburan berdasarkan jumlah gambar tayangan yang disukai. Jika jumlah pilihan konten edukasi lebih banyak daripada hiburan, anak dikategorikan sebagai penonton konten edukasi, dan sebaliknya. Bila jumlah pilihan sama, peneliti melakukan klarifikasi ulang atau memasukkan anak ke kategori sesuai jawaban spontan konten yang paling sering disebutkan anak.

*Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Konten Tontonan Anak Usia 5-6 Tahun*

| <b>Jenis Konten</b> | <b>Indikator</b>        | <b>Sub-indikator</b>                                                                                 |
|---------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Edukasi             | Tujuan pembelajaran     | Adanya tujuan edukatif yang jelas, konten berisi pengetahuan/mengarahkan pada proses belajar         |
|                     | Struktur penyajian      | Alur cerita runtut, penyajian sistematis, mudah dipahami anak                                        |
|                     | Kesesuaian perkembangan | Sesuai usia 5–6 tahun, bahasa sederhana, sesuai kemampuan kognitif anak                              |
|                     | Model perilaku positif  | Menampilkan perilaku prososial (berbagi, empati), penyelesaian masalah yang baik, pengendalian emosi |
|                     | Penguatan pembelajaran  | Adanya pengulangan konsep, pesan moral, nilai sosial dalam konten                                    |
| Hiburan             | Visual dan tempo        | Gambar cepat berubah, adegan dinamis, tempo tayangan cepat                                           |
|                     | Stimulasi emosi         | Memicu tawa berlebihan, emosi instan, reaksi spontan anak                                            |
|                     | Karakteristik penyajian | Humor dominan, konflik sederhana, alur tidak terstruktur                                             |
|                     | Efek audio-visual       | Warna cerah/kontras, efek suara berlebihan, pencahayaan mencolok                                     |
|                     | Kedalaman konten        | Minim pesan moral, tidak ada tujuan pembelajaran, hanya bersifat hiburan                             |

## **7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas merupakan proses untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur aspek yang hendak diukur. Validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam menggambarkan konsep yang menjadi fokus penelitian. Rasyid (2015) menjelaskan bahwa suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu menggambarkan variabel penelitian secara tepat dan sesuai

dengan tujuan pengukuran. Dalam penelitian ini, uji validitas difokuskan pada validitas isi (*content validity*), yaitu penilaian terhadap kesesuaian isi instrumen dengan indikator variabel penelitian.

Validitas isi dilakukan melalui *expert judgement* oleh validator untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen telah sesuai dengan indikator regulasi emosi anak usia dini dan karakteristik instrumen penelitian. Validasi dilakukan terhadap dua instrumen penelitian, yaitu lembar observasi regulasi emosi anak dan kuesioner bergambar jenis konten tontonan anak. Kedua instrumen tersebut dinilai menggunakan satu lembar validasi instrumen yang sama.

Proses validasi dilakukan melalui *expert judgement* oleh dua validator yang terdiri atas dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan praktisi pendidik TK Al Wardah II Babat. Validasi dilakukan terhadap dua instrumen penelitian, yaitu lembar observasi regulasi emosi anak dan kuesioner bergambar jenis konten tontonan anak.

Penilaian validator mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kelayakan, aspek ketepatan bahasa, dan aspek ketepatan isi. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1–4, mulai dari kategori kurang sesuai hingga sangat sesuai. Hasil penilaian validator kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase kelayakan instrumen untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen penelitian sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Persentase kelayakan instrumen dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = persentase kelayakan

$f$  = jumlah skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimal

Hasil persentase kelayakan instrumen kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut:

*Tabel 3. 4 Kriteria Interpretasi Uji Validitas*

| <b>Presentase</b> | <b>Kriteria</b> |
|-------------------|-----------------|
| 81%–100%          | Sangat Layak    |

|         |              |
|---------|--------------|
| 61%-80% | Layak        |
| 41%-60% | Cukup Layak  |
| <40%    | Kurang Layak |

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Setelah instrumen dinyatakan valid melalui validitas isi, dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal item pada instrumen observasi regulasi emosi anak. Untuk membantu penelitian analisis ini menggunakan menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25. Metode yang digunakan adalah koefisien *Cronbach's Alpha*, karena setiap butir observasi mengukur aspek yang sama, yaitu kemampuan regulasi emosi. Nilai alpha di atas 0,70 menunjukkan konsistensi yang dapat diterima untuk instrumen observasi dalam penelitian sosial dan pendidikan (Tavakol & Dennick, 2011).

Rumus *Cronbach's Alpha* (Cronbach,1951) adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right)$$

(Cronbach,1951)

Keterangan:

$\alpha$ = koefisien reliabilitas

k= jumlah item

$\sigma_i^2$ = varians tiap item

$\sigma_t^2$ = varians total

Berikut ini adalah kriteria interpretasi uji reliabilitas (Thorndike, 1995);

*Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Uji Reliabilitas*

| Nilai Alpha | Kriteria Reliabilitas |
|-------------|-----------------------|
| < 0,60      | Rendah                |
| 0,60 – 0,70 | Cukup                 |
| 0,71 – 0,90 | Tinggi                |
| > 0,90      | Sangat tinggi         |

## **8. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil penelitian tanpa melakukan perlakuan atau manipulasi variabel terhadap anak. Analisis ini berfungsi untuk mendeskripsikan kondisi regulasi emosi anak berdasarkan dua kelompok alami, yaitu anak yang lebih sering menonton konten edukasi dan anak yang lebih sering menonton konten hiburan. Data dianalisis melalui ukuran-ukuran statistik seperti nilai rata-rata (mean), median, standar deviasi, serta nilai minimum dan maksimum (Sugiyono, 2019). Penggunaan analisis deskriptif membantu peneliti memahami pola kecenderungan kemampuan regulasi emosi pada masing-masing kelompok, sehingga dapat terlihat apakah terdapat perbedaan karakteristik emosional di antara keduanya. Hasil analisis deskriptif disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk memudahkan pembacaan serta memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai profil regulasi emosi anak.

### **2. Uji Hipotesis dengan Uji *Mann-Whitney U***

Karena data dalam penelitian ini berasal dari kelompok yang tidak dipilih secara acak dan jumlah subjek relatif kecil, maka analisis inferensial yang digunakan adalah Uji *Mann-Whitney U*, yaitu salah satu uji non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan dua kelompok independen (Santoso, 2018). Uji *Mann-Whitney* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan regulasi emosi antara dua kelompok anak, yaitu kelompok anak yang lebih sering menonton konten edukasi dan kelompok anak yang lebih sering menonton konten hiburan. Uji statistik ini dipilih karena data yang diperoleh berasal dari dua kelompok yang tidak dipilih secara acak dan tidak melalui perlakuan eksperimen, sehingga sesuai dengan desain penelitian *ex-post facto*. Selain itu, uji *Mann-Whitney U* digunakan ketika data tidak berdistribusi normal atau ketika ukuran sampel kecil, sebagaimana dijelaskan oleh Pallant (2020) bahwa uji non-parametrik ini tepat untuk membandingkan dua kelompok independen dengan skala ordinal atau interval yang tidak memenuhi asumsi parametrik.

Rumus Uji *Mann-Whitney U* (Siegel & Castellan, 2003):

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Keterangan:

$U$  = nilai statistik uji *Mann-Whitney U*

$n_1$  dan  $n_2$  = jumlah subjek di kelompok 1 dan kelompok 2

$R_1$  = jumlah ranking pada kelompok 1

Dalam analisis ini, skor regulasi emosi anak yang diperoleh melalui lembar observasi kemudian dibandingkan antara dua kelompok. Jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig 2-tailed*) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan regulasi emosi anak berdasarkan jenis konten yang lebih sering mereka tonton. Sebaliknya, jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Analisis ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 25, karena SPSS mampu mengolah data deskriptif dan inferensial secara cepat dan akurat, serta menampilkan hasil dalam bentuk tabel dan nilai signifikansi yang mudah diinterpretasikan (Pallant, 2020).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1) Gambaran Umum Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Al Wardah II Babat pada bulan Januari 2026 selama tiga minggu. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua instrumen, yaitu lembar observasi regulasi emosi anak dan kuesioner bergambar. Kuesioner bergambar disajikan secara lisan kepada anak usia 5–6 tahun untuk mengetahui kecenderungan jenis konten tontonan, yaitu konten edukasi dan konten hiburan. Sampel penelitian berjumlah 12 anak, yang seluruhnya mengikuti pengisian kuesioner bergambar dan observasi regulasi emosi. Data regulasi emosi anak diperoleh melalui observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran dan bermain di sekolah. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pada waktu yang berbeda untuk memperoleh data yang lebih objektif. Setiap anak yang menjadi sampel penelitian memperlihatkan perbedaan karakteristik, baik dari sisi kemampuan mengelola emosi maupun kebiasaan dalam mengonsumsi tayangan media. Perbedaan karakteristik tersebut memungkinkan adanya variasi dalam hasil pengamatan regulasi emosi anak. Data yang telah diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis untuk mengetahui gambaran regulasi emosi anak serta perbedaan regulasi emosi antara anak yang terpapar konten edukasi dan anak yang terpapar konten hiburan.

#### **B. Hasil Uji Instrumen Penelitian**

##### **1. Uji Validitas Data**

Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data, peneliti melakukan uji validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgement*. Instrumen penelitian terdiri atas kuesioner bergambar jenis konten tontonan anak dan lembar observasi regulasi emosi anak usia 5–6 tahun. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang praktisi pendidik TK Al Wardah II Babat. Penilaian dilakukan terhadap aspek kelayakan, aspek ketepatan bahasa, dan aspek ketepatan isi. Keterlibatan dua validator ini bertujuan agar instrumen ditinjau baik dari sisi keilmuan maupun praktisi kesesuaian dengan kondisi lapangan.

*Tabel 4. 1 Uji Validitas*

| Kriteria Yang Dinilai                                        | Penilaian |    | Presentase | Kriteria     |
|--------------------------------------------------------------|-----------|----|------------|--------------|
|                                                              | I         | II |            |              |
| Indikator sudah sesuai dengan variabel penelitian.           | 4         | 4  | 100%       | Sangat Layak |
| Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.    | 4         | 4  | 100%       | Sangat Layak |
| Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.                 | 3         | 4  | 87,5%      | Sangat Layak |
| Kejelasan petunjuk pengisian instrumen.                      | 3         | 3  | 75%        | Layak        |
| Menggunakan Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa EYD.          | 3         | 3  | 75%        | Layak        |
| Bahasa mudah untuk dipahami.                                 | 3         | 3  | 75%        | Layak        |
| Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai. | 4         | 4  | 100%       | Sangat Layak |
| Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.         | 4         | 4  | 100%       | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian validator, instrumen penelitian memperoleh persentase kelayakan pada kategori layak hingga sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen telah sesuai dengan indikator variabel penelitian, karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, serta tujuan penelitian yang ingin dicapai.

Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan terhadap instrumen, terutama pada penyempurnaan redaksi indikator, pemilihan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami, serta kejelasan petunjuk pengisian instrumen. Perbaikan instrumen kemudian dilakukan sesuai dengan masukan validator sebelum instrumen digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

## 2. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur regulasi emosi anak usia 5–6 tahun. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 25 terhadap instrumen lembar observasi regulasi emosi anak yang terdiri dari 14 indikator.

| Reliability Statistics |            |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha       | N of Items |
| .786                   | 14         |

Gambar 4. 1 Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,786. Mengacu pada kriteria interpretasi, nilai *Cronbach's Alpha* yang berada di atas 0,70 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Dengan demikian, instrumen observasi regulasi emosi anak dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

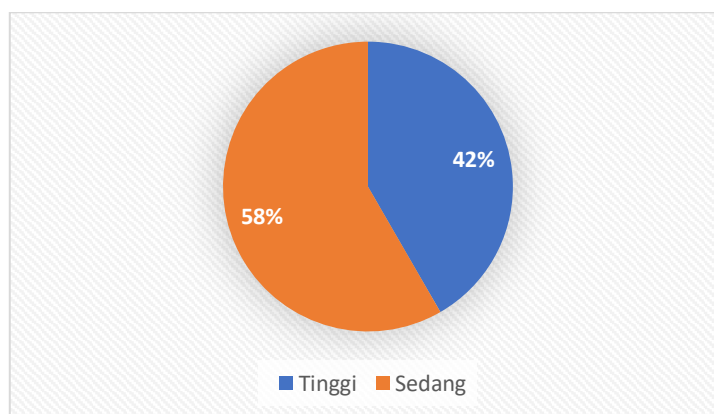
## 3. Deskripsi Data Observasi Regulasi Emosi

Berdasarkan hasil observasi regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang dilakukan sebanyak dua kali pengamatan, diperoleh skor akhir regulasi emosi sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 2 Deskripsi Data Observasi Regulasi Emosi

| No. | Nama | Observasi Satu | Observasi Dua | Skor Akhir | Kategori |
|-----|------|----------------|---------------|------------|----------|
| 1.  | ASAS | 39             | 40            | 39,5       | Sedang   |
| 2.  | APM  | 43             | 43            | 43         | Tinggi   |
| 3.  | JAP  | 39             | 39            | 39         | Sedang   |
| 4.  | KAM  | 37             | 36            | 36,5       | Sedang   |
| 5.  | MAA  | 46             | 43            | 44,5       | Tinggi   |
| 6.  | MS   | 39             | 35            | 37         | Sedang   |
| 7.  | PDA  | 45             | 45            | 45         | Tinggi   |
| 8.  | MAK  | 38             | 37            | 37,5       | Sedang   |

|     |     |    |    |      |        |
|-----|-----|----|----|------|--------|
| 9.  | MIA | 46 | 42 | 44   | Tinggi |
| 10. | NMI | 33 | 33 | 33   | Sedang |
| 11. | AFA | 46 | 48 | 47   | Tinggi |
| 12. | SNR | 39 | 38 | 38,5 | Sedang |



*Gambar 4. 2 Diagram Data Observasi Regulasi Emosi*

Berdasarkan hasil observasi regulasi emosi anak usia 5–6 tahun, diperoleh data bahwa dari 12 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 5 anak (41,67%) berada pada kategori regulasi emosi tinggi, sedangkan 7 anak (58,33%) berada pada kategori regulasi emosi sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki regulasi emosi pada kategori sedang.

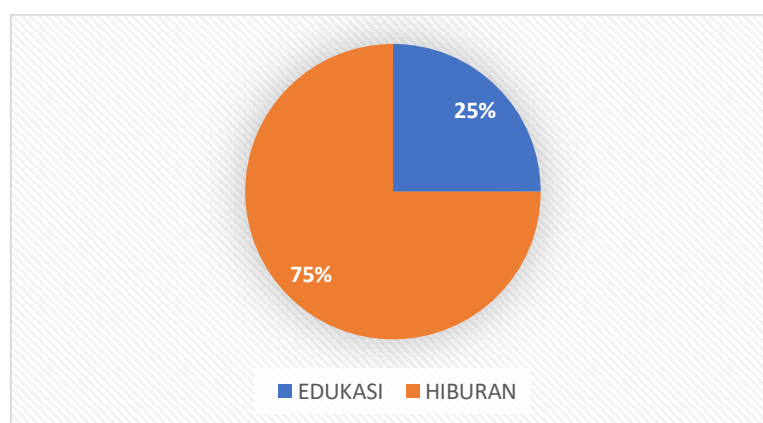
#### **4. Deskripsi Data Kuesioner Bergambar**

Berdasarkan hasil kuesioner bergambar yang diberikan kepada anak usia 5–6 tahun, diperoleh data perihal kecenderungan jenis konten tayangan yang sering dikonsumsi anak, yaitu konten edukasi dan konten hiburan. Adapun hasil pengelompokan anak berdasarkan jenis konten tayangan disajikan pada tabel berikut.

*Tabel 4. 3 Deskripsi Data Kuesioner Bergambar*

| No. | Nama | Konten Edukasi | Konten Hiburan | Kategori |
|-----|------|----------------|----------------|----------|
| 1.  | PDA  | 8              | 7              | Edukasi  |
| 2.  | NMI  | 8              | 7              | Edukasi  |
| 3.  | AFA  | 8              | 7              | Edukasi  |

| No. | Nama | Konten Edukasi | Konten Hiburan | Kategori |
|-----|------|----------------|----------------|----------|
| 1.  | ASAS | 3              | 12             | Hiburan  |
| 2.  | APM  | 3              | 12             | Hiburan  |
| 3.  | JAP  | 7              | 8              | Hiburan  |
| 4.  | KAM  | 7              | 8              | Hiburan  |
| 5.  | MAA  | 3              | 12             | Hiburan  |
| 6.  | MS   | 4              | 11             | Hiburan  |
| 7.  | MAK  | 1              | 14             | Hiburan  |
| 8.  | MIA  | 5              | 10             | Hiburan  |
| 9.  | SNR  | 6              | 9              | Hiburan  |



*Gambar 4. 3 Diagram Data Kuesioner Bergambar*

Berdasarkan hasil kuesioner bergambar, diketahui bahwa dari total 12 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 3 anak (25%) tergolong dalam kelompok yang lebih sering menonton konten edukasi, sedangkan 9 anak (75%) tergolong dalam kelompok yang lebih sering menonton konten hiburan.

Hasil ini memberikan gambaran bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun di TK Al Wardah II Babat lebih banyak terpapar konten hiburan dibandingkan konten edukasi. Konten hiburan umumnya memiliki tampilan visual yang menarik, alur cerita yang cepat, serta karakter yang mudah dikenali oleh anak, sehingga lebih diminati dalam keseharian anak. Meskipun demikian, pengelompokan anak dalam penelitian ini tidak didasarkan pada tingkat regulasi emosi, melainkan pada kecenderungan jenis konten tayangan yang dikonsumsi. Oleh karena itu, perbedaan jenis konten tayangan yang ditonton anak tidak secara langsung mencerminkan tingkat regulasi emosi yang dimiliki oleh anak, melainkan hanya menggambarkan

variasi paparan media dalam kehidupan sehari-hari. Data ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis perbandingan regulasi emosi anak antara kelompok konten edukasi dan kelompok konten hiburan pada tahap analisis berikutnya

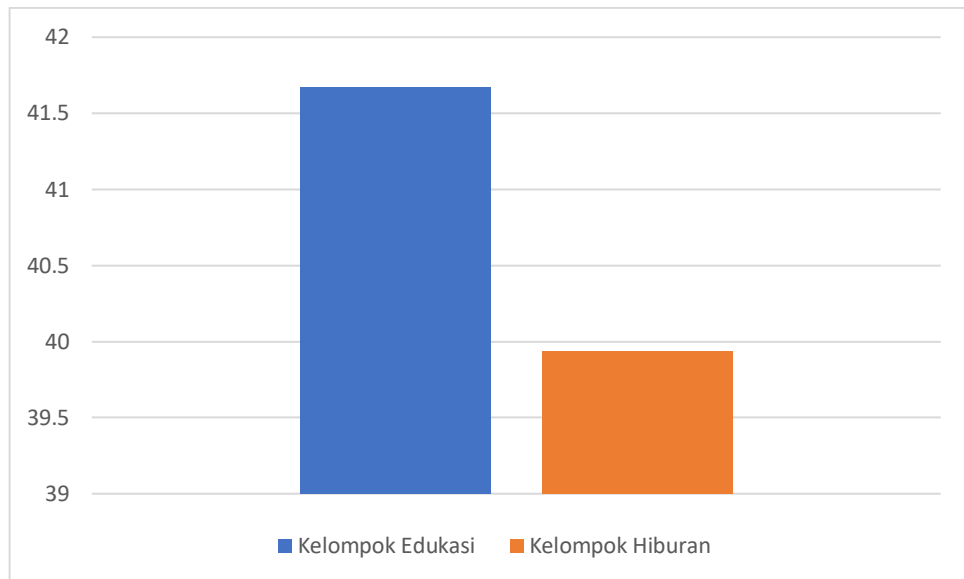
### 5. Perbandingan Regulasi Emosi Berdasarkan Jenis Konten

Perbandingan regulasi emosi anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan anak berdasarkan kecenderungan jenis konten tayangan yang sering dikonsumsi, yaitu konten edukasi dan konten hiburan. Skor regulasi emosi diperoleh dari rata-rata hasil observasi pertama dan observasi kedua pada setiap anak.

*Tabel 4. 4 Perbandingan Regulasi Emosi Berdasarkan Jenis Konten*

| <b>Kelompok Edukasi</b> |             |                   |
|-------------------------|-------------|-------------------|
| <b>No.</b>              | <b>Nama</b> | <b>Skor Akhir</b> |
| 1.                      | PDA         | 45                |
| 2.                      | NMI         | 33                |
| 3.                      | AFA         | 47                |
| Total Skor              |             | 125               |
| Rata-rata               |             | 41,67             |

| <b>Kelompok Hiburan</b> |             |                   |
|-------------------------|-------------|-------------------|
| <b>No.</b>              | <b>Nama</b> | <b>Skor Akhir</b> |
| 1.                      | ASAS        | 39,5              |
| 2.                      | APM         | 43                |
| 3.                      | JAP         | 39                |
| 4.                      | KAM         | 36,5              |
| 5.                      | MAA         | 44,5              |
| 6.                      | MS          | 37                |
| 7.                      | MAK         | 37,5              |
| 8.                      | MIA         | 44                |
| 9.                      | SNR         | 38,5              |
| Total Skor              |             | 359,5             |
| Rata-rata               |             | 39,94             |



*Gambar 4. 4 Diagram Perbandingan Regulasi Emosi Berdasarkan Jenis Konten*

Berdasarkan hasil perhitungan skor regulasi emosi, diperoleh bahwa rata-rata skor regulasi emosi anak pada kelompok konten edukasi sebesar 41,67, sedangkan rata-rata skor regulasi emosi anak pada kelompok konten hiburan sebesar 39,94. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif, anak yang lebih sering terpapar konten edukasi memiliki rata-rata regulasi emosi yang sedikit lebih tinggi dibandingkan anak yang lebih sering terpapar konten hiburan. Namun demikian, perbedaan rata-rata tersebut tidak memperlihatkan adanya perbedaan yang besar, dan pada kelompok konten hiburan juga ditemukan beberapa anak yang memiliki skor regulasi emosi pada kategori tinggi.

Selain itu, perlu diperhatikan bahwa jumlah subjek penelitian pada kelompok konten edukasi (3 anak) dan kelompok konten hiburan (9 anak) tidak seimbang, sehingga hasil perbandingan ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Oleh karena itu, perbandingan regulasi emosi berdasarkan jenis konten dalam penelitian ini bersifat deskriptif, dan belum dapat digunakan untuk menarik kesimpulan sebab-akibat secara langsung. Hasil perbandingan ini selanjutnya menjadi dasar untuk dilakukan analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney U* guna mengetahui apakah perbedaan regulasi emosi antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik.

## 6. Analisis Data Uji *Mann-Whitney U*

Uji *Mann-Whitney U* digunakan untuk mengetahui perbedaan regulasi emosi anak usia 5–6 tahun antara kelompok konten edukasi dan kelompok konten hiburan. Pemilihan uji *Mann-Whitney U* didasarkan pada jumlah sampel yang relatif kecil serta data yang tidak diasumsikan berdistribusi normal. Data yang dianalisis merupakan skor akhir regulasi emosi anak yang diperoleh dari rata-rata hasil observasi pertama dan observasi kedua. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25, diperoleh hasil uji *Mann-Whitney U* sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

| Ranks           |         |    |           |              |
|-----------------|---------|----|-----------|--------------|
| Kelompok Konten |         | N  | Mean Rank | Sum of Ranks |
| Regulasi Emosi  | Edukasi | 3  | 8.00      | 24.00        |
|                 | Hiburan | 9  | 6.00      | 54.00        |
|                 | Total   | 12 |           |              |

| Test Statistics <sup>a</sup>          |                   |
|---------------------------------------|-------------------|
|                                       | TOTAL             |
| Mann-Whitney U                        | 9.000             |
| Wilcoxon W                            | 54.000            |
| Z                                     | -.832             |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                | .405              |
| Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]        | .482 <sup>b</sup> |
| a. Grouping Variable: Kelompok Konten |                   |
| b. Not corrected for ties.            |                   |

Gambar 4. 5 Uji *Mann-Whitney U*

Berdasarkan hasil analisis peringkat (Ranks), diketahui bahwa kelompok konten edukasi yang berjumlah 3 anak memiliki mean rank sebesar 8,00 dengan jumlah rank sebesar 24,00, sedangkan kelompok konten hiburan yang berjumlah 9 anak memiliki mean rank sebesar 6,00 dengan jumlah rank sebesar 54,00. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara peringkat, skor regulasi emosi anak pada kelompok konten edukasi cenderung lebih tinggi dibandingkan kelompok konten hiburan. Namun, hasil uji statistik *Mann-Whitney U* menunjukkan nilai U sebesar 9,000,

dengan nilai Z sebesar -0,832 dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,405. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang signifikan secara statistik antara kelompok konten edukasi dan kelompok konten hiburan.

Meskipun demikian, perbedaan mean rank yang muncul menunjukkan adanya kecenderungan perbedaan secara deskriptif, namun perbedaan tersebut belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan secara statistik. Oleh karena itu, hasil uji ini mengindikasikan bahwa perbedaan regulasi emosi anak dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan tidak dapat diinterpretasikan sebagai hubungan sebab akibat secara langsung antara jenis konten tontonan dan regulasi emosi anak.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Gambaran Regulasi Emosi Anak Usia 5–6 Tahun yang Terbiasa Menonton Konten Edukasi**

Berdasarkan hasil observasi, anak yang terbiasa menonton konten edukasi menunjukkan kemampuan regulasi emosi yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Secara umum, anak dalam kelompok ini mampu mengenali dan mengekspresikan emosi secara wajar, menenangkan diri ketika mengalami kekecewaan, serta kembali mengikuti arahan guru setelah terjadi konflik kecil. Meskipun demikian, kemampuan regulasi emosi pada setiap anak tetap menunjukkan variasi. Hal ini menunjukkan bahwa regulasi emosi anak tidak hanya dipengaruhi oleh jenis konten tontonan, tetapi juga oleh faktor lain seperti kematangan emosi, pengalaman sosial, serta dukungan lingkungan keluarga dan sekolah.

Temuan ini mengindikasikan bahwa paparan konten edukasi dalam kehidupan sehari-hari anak berpotensi memberikan pengalaman belajar sosial-emosional yang positif. Konten edukasi umumnya menyajikan cerita yang mengandung pesan moral, penyelesaian konflik secara konstruktif, serta model perilaku seperti meminta maaf, berbagi, menunjukkan empati, dan menenangkan

diri ketika marah. Melalui pengamatan berulang terhadap model-model tersebut, anak memperoleh representasi visual tentang bagaimana emosi seharusnya diekspresikan dan dikelola.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menyatakan bahwa anak belajar perilaku melalui proses observasi dan imitasi terhadap model yang ada di lingkungannya, termasuk tayangan media. Namun, Bandura menegaskan bahwa proses observasi tidak selalu diikuti oleh internalisasi perilaku secara otomatis. Anak memerlukan penguatan, penjelasan, dan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku tersebut dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, meskipun konten edukasi menyajikan model perilaku yang positif, tidak semua anak langsung menginternalisasi perilaku tersebut dalam bentuk regulasi emosi yang lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa perbedaan regulasi emosi anak berdasarkan paparan konten layar dalam penelitian ini bersifat deskriptif, namun belum signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa jenis konten tontonan merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi regulasi emosi anak, tetapi bukan satu-satunya faktor penentu. Regulasi emosi anak usia dini merupakan hasil dari proses perkembangan yang kompleks dan dipengaruhi oleh interaksi berbagai faktor, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun karakteristik individu anak.

Dari perspektif perkembangan emosi, menurut Thompson (1994), regulasi emosi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengendalikan ekspresi emosi, tetapi juga melibatkan proses pemantauan, evaluasi, dan modifikasi respons emosional sesuai dengan konteks sosial yang dihadapi. Pada anak usia 5–6 tahun, kemampuan ini masih berkembang dan belum sepenuhnya stabil, sehingga respons emosi anak sangat dipengaruhi oleh situasi lingkungan, pengalaman sehari-hari, serta dukungan dari orang dewasa.

## **2. Gambaran Regulasi Emosi Anak Usia 5–6 Tahun yang Terbiasa Menonton Konten Hiburan**

Berdasarkan hasil observasi, regulasi emosi anak yang terbiasa menonton konten hiburan menunjukkan variasi antar individu. Secara umum, sebagian besar

anak berada pada kategori sedang hingga tinggi, sehingga menunjukkan bahwa anak yang terbiasa menonton konten hiburan tidak selalu memiliki regulasi emosi yang rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan konten hiburan tidak serta-merta berimplikasi langsung terhadap rendahnya kemampuan regulasi emosi anak. Meskipun konten hiburan cenderung menampilkan alur cepat, ekspresi emosi yang intens, serta konflik dramatik yang dapat meningkatkan stimulasi afektif, pengaruhnya terhadap regulasi emosi anak tidak bersifat langsung maupun seragam.

Temuan tersebut sejalan dengan teori ekologi perkembangan oleh Bronfenbrenner (1981) yang mengemukakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh berbagai sistem lingkungan yang saling berinteraksi. Dalam konteks ini, media atau tontonan hanya merupakan salah satu bagian dari lingkungan anak, sementara lingkungan keluarga dan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan regulasi emosi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan bahwa paparan konten tontonan, baik edukasi maupun hiburan, berkontribusi terhadap pengalaman belajar anak, namun tidak berdiri sendiri dalam menentukan kemampuan regulasi emosi anak usia dini. Selain itu, Gross (1998) menyatakan bahwa regulasi emosi merupakan strategi yang dipelajari secara bertahap melalui pengalaman sosial. Anak belajar mengatur emosi melalui hubungan interpersonal dengan orang tua, guru, dan kelompok teman sebaya, bukan hanya melalui paparan media. Strategi regulasi emosi seperti menenangkan diri, menunda respons emosional, atau mengekspresikan emosi secara tepat membutuhkan latihan berulang dan bimbingan langsung. Dengan demikian, meskipun anak terpapar konten edukasi, kemampuan regulasi emosi tidak serta-merta berkembang tanpa adanya penguatan dan pendampingan dari lingkungan sekitar.

### **3. Perbedaan Regulasi Emosi antara Anak yang Terbiasa Menonton Konten Edukasi dan Hiburan**

Berdasarkan hasil uji *Mann–Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,405 ( $p > 0,05$ ), sehingga perbedaan tersebut belum dapat dinyatakan

signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan jenis konten layar secara deskriptif memperlihatkan kecenderungan perbedaan regulasi emosi anak, namun pengaruh tersebut belum cukup kuat untuk membedakan regulasi emosi anak secara nyata pada tingkat statistik.

Tidak ditemukannya perbedaan regulasi emosi anak usia 5–6 tahun secara signifikan antara kelompok konten edukasi dan konten hiburan menunjukkan bahwa hubungan antara paparan layar dan perkembangan emosi anak bersifat kompleks dan tidak linier. Temuan ini sejalan dengan penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Cerniglia et al. (2021), yang menunjukkan bahwa durasi maupun jenis paparan layar tidak selalu memiliki hubungan langsung yang konsisten dengan regulasi emosi anak, terutama ketika faktor keluarga dan konteks penggunaan media turut diperhitungkan. Dalam penelitiannya, regulasi emosi anak lebih dipengaruhi oleh kualitas interaksi dengan orang tua serta lingkungan sosial dibandingkan paparan layar semata.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Wu et al. (2023) yang menyatakan bahwa paparan layar tidak secara otomatis berkaitan dengan munculnya masalah emosi atau perilaku pada anak usia dini. Studi tersebut menegaskan bahwa kemampuan regulasi emosi anak dan pendampingan orang tua bertindak sebagai faktor pelindung (*protective factors*) yang dapat memoderasi dampak paparan media digital. Dengan demikian, anak yang memiliki daya regulasi emosi yang cukup baik serta memperoleh pendampingan saat menggunakan media tetap dapat menunjukkan perkembangan emosi yang adaptif, terlepas dari jenis konten yang dikonsumsi.

Dalam kerangka teori regulasi emosi, jenis konten tontonan dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai bagian dari faktor eksternal yang memengaruhi perkembangan emosi anak. Menurut Salovey & Sluyter (2001), regulasi emosi berkembang melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal, di mana faktor eksternal mencakup pengaruh sosial yang berasal dari lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, konten media berfungsi sebagai salah satu bentuk lingkungan belajar anak yang menyajikan berbagai model ekspresi dan pengelolaan emosi. Anak tidak hanya belajar dari interaksi langsung dengan orang tua, guru,

dan teman sebaya, tetapi juga melalui tayangan yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini dapat dijelaskan pula melalui teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menyatakan bahwa proses belajar melalui observasi tidak secara otomatis menghasilkan perubahan perilaku. Anak memang dapat mengamati model perilaku dari media, namun proses tersebut harus melalui tahapan perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi. Tanpa adanya penguatan dan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku tersebut dalam kehidupan nyata, maka perilaku yang diamati tidak akan terinternalisasi secara optimal dalam bentuk kemampuan regulasi emosi.

Selain itu, menurut Gross (1998), regulasi emosi merupakan proses yang melibatkan strategi kognitif dan sosial yang dipelajari secara bertahap melalui interaksi langsung dengan lingkungan. Artinya, potensi anak dalam mengelola emosi tidak hanya ditentukan oleh stimulus dari media, tetapi lebih banyak dibentuk melalui pengalaman nyata seperti interaksi dengan orang tua, guru, dan teman sebaya. Oleh karena itu, paparan konten layar tidak secara langsung menentukan tinggi atau rendahnya regulasi emosi anak.

Dari perspektif ekologi perkembangan, Bronfenbrenner (1981) juga menegaskan bahwa perkembangan anak terbentuk melalui interaksi berbagai sistem lingkungan. Media digital hanya merupakan salah satu bagian dari lingkungan anak, sehingga pengaruhnya terhadap regulasi emosi sangat bergantung pada konteks lain seperti pola asuh, pendampingan, dan lingkungan sosial. Dengan demikian, tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa regulasi emosi anak berkembang melalui interaksi multifaktor, bukan ditentukan secara langsung oleh paparan konten layar.

Temuan tidak signifikan dalam penelitian ini juga konsisten dengan pandangan Odgers & Jensen (2020) yang menegaskan bahwa dampak media digital terhadap perkembangan emosi anak sering kali dibesar-besarkan tanpa mempertimbangkan konteks perkembangan dan perbedaan individu. Mereka menyatakan bahwa hubungan antara *screen exposure* dan kesejahteraan emosional anak cenderung lemah dan tidak stabil secara statistik, khususnya pada anak usia

dini, yang berarti bahwa media digital lebih tepat dipahami sebagai salah satu faktor lingkungan yang berinteraksi dengan faktor lain, bukan sebagai penyebab tunggal perubahan regulasi emosi.

Hasil penelitian yang menunjukkan tidak adanya perbedaan regulasi emosi anak secara signifikan berdasarkan paparan jenis konten layar mengindikasikan bahwa regulasi emosi anak usia 5–6 tahun tidak dipengaruhi oleh satu faktor tunggal. Regulasi emosi merupakan keterampilan yang berkembang melalui interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, sehingga paparan konten layar perlu dipahami sebagai salah satu faktor pendukung, bukan sebagai penentu utama. Salah satu faktor penting yang memengaruhi regulasi emosi anak adalah pola asuh orang tua. Menurut Santrock (2011), pola asuh yang responsif, hangat, dan konsisten berperan besar dalam membantu anak mengenali, mengekspresikan, dan mengendalikan emosi secara adaptif. Anak yang dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang memberikan contoh pengelolaan emosi yang baik cenderung memiliki kecakapan regulasi emosi yang lebih berkembang, terlepas dari jenis konten media yang dikonsumsi. Hal ini dapat menjelaskan mengapa dalam penelitian ini terdapat anak dalam kelompok konten hiburan yang tetap menunjukkan regulasi emosi pada kategori tinggi.

Selain pola asuh, pendampingan orang dewasa saat anak mengakses media juga menjadi faktor yang berpengaruh. Pendampingan orang tua atau guru dapat membantu anak memahami isi tayangan, membedakan perilaku yang dapat ditiru dan yang tidak, serta mengaitkan tayangan dengan nilai-nilai sosial yang sesuai. Menurut Livingstone & Helspe (2008), media yang sama dapat memberikan dampak yang berbeda tergantung pada sejauh mana anak mendapatkan pendampingan dan arahan dari orang dewasa. Dengan demikian, anak yang terpapar konten hiburan namun mendapatkan pendampingan yang baik tetap berpeluang mengembangkan regulasi emosi yang positif. Selain itu, faktor lingkungan sekolah juga merupakan aspek yang penting, khususnya peran guru dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Lingkungan sekolah merupakan konteks utama bagi anak usia dini untuk belajar mengelola emosi dalam situasi nyata, seperti menunggu giliran, bekerja sama, menyelesaikan konflik, dan mengikuti aturan. Menurut Vygotsky (1980), perkembangan emosi dan sosial anak sangat

dipengaruhi oleh interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa yang lebih kompeten. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai model dan fasilitator yang membantu anak mempraktikkan strategi regulasi emosi secara langsung dalam kegiatan sehari-hari di kelas.

Oleh karena itu, tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok konten edukasi dan konten hiburan tidak dapat dimaknai sebagai tidak adanya keterkaitan sama sekali, melainkan menunjukkan bahwa pengaruh media terhadap regulasi emosi anak bersifat tidak langsung dan bergantung pada konteks lingkungan yang melingkupinya.

## **7. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu 12 anak dari satu lembaga PAUD, membatasi daya uji statistik sehingga kemungkinan untuk menemukan perbedaan signifikan menjadi lebih rendah. Selain itu, distribusi jumlah anak pada kelompok konten edukasi dan hiburan tidak seimbang, yang dapat memengaruhi sensitivitas analisis komparatif.

Kedua, penelitian ini menggunakan desain *ex-post facto* sehingga peneliti tidak melakukan kontrol atau manipulasi terhadap variabel bebas. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak dapat diinterpretasikan sebagai hubungan sebab-akibat secara langsung, melainkan sebatas perbandingan kondisi yang telah terjadi secara alami.

Ketiga, penelitian ini belum mengontrol secara lebih lanjut faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi regulasi emosi anak, seperti pola asuh orang tua, intensitas pendampingan saat menonton, durasi penggunaan layar, serta karakteristik temperamen anak. Faktor-faktor tersebut dimungkinkan turut berkontribusi terhadap hasil yang diperoleh. Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, hasil penelitian ini perlu dipahami secara kontekstual dan tidak digeneralisasikan secara luas tanpa kajian lebih lanjut.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menyangkut pengaruh paparan konten edukasi dan hiburan terhadap regulasi emosi anak usia 5–6 tahun di TK Al Wardah II Babat, dapat disimpulkan beberapa temuan utama sebagai berikut.

Pertama, gambaran regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten edukasi menunjukkan rata-rata skor sebesar 41,67 yang berada pada kategori tinggi. Anak-anak dalam kelompok ini secara umum mampu mengenali dan mengekspresikan emosi secara wajar, menenangkan diri ketika mengalami kekecewaan, serta kembali mengikuti arahan guru setelah terjadi konflik kecil. Temuan ini menunjukkan bahwa paparan konten edukasi berpotensi memberikan pengalaman belajar sosial-emosional yang positif, meskipun pengaruhnya tidak berdiri sendiri.

Kedua, gambaran regulasi emosi anak usia 5–6 tahun yang terbiasa menonton konten hiburan menunjukkan rata-rata skor sebesar 39,94 yang berada pada kategori sedang. Meskipun rata-rata kelompok ini sedikit lebih rendah dibandingkan kelompok edukasi, sebagian anak tetap menunjukkan regulasi emosi dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa paparan konten hiburan tidak serta-merta berkaitan dengan rendahnya kapabilitas regulasi emosi anak.

Ketiga, berdasarkan hasil uji *Mann–Whitney U* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,405 ( $p > 0,05$ ), sehingga tidak terdapat perbedaan regulasi emosi yang signifikan antara anak yang terbiasa menonton konten edukasi dan anak yang terbiasa menonton konten hiburan. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan ditolak, dan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa perbedaan yang muncul bersifat deskriptif, namun belum cukup kuat secara statistik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Orang Tua**

Orang tua diharapkan tidak hanya memusatkan perhatian pada jenis konten yang ditonton anak, tetapi juga pada kualitas pendampingan, pembatasan durasi penggunaan layar, serta konsistensi aturan di rumah. Pendampingan aktif dan komunikasi tentang isi tayangan dapat membantu anak mengembangkan kompetensi regulasi emosi yang lebih adaptif.

### **2. Bagi Guru**

Guru disarankan untuk memperkuat stimulasi regulasi emosi melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat langsung dan kontekstual, seperti bermain peran, diskusi perasaan, serta latihan strategi menenangkan diri. Regulasi emosi perlu dibentuk melalui interaksi sosial nyata di kelas, bukan hanya melalui paparan media. Penting juga untuk mendorong program literasi digital dan parenting yang menekankan pengawasan, pembatasan waktu layar, serta penguatan pendidikan sosial-emosional di satuan PAUD.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan lebih seimbang antar kelompok agar meningkatkan kekuatan analisis statistik. Selain itu, perlu menguji variabel lain yang belum dikaji dalam penelitian ini, seperti pola asuh orang tua, intensitas pendampingan saat menonton, durasi *screen time*, serta karakteristik temperamen anak. Penggunaan desain longitudinal juga dianjurkan untuk melihat perkembangan regulasi emosi secara lebih mendalam dalam perspektif waktu jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adom, D., Hussein, E. K., & Adu-Agyem, J. (2018). Theoretical and Conceptual Framework: Mandatory Ingredients of a Quality Research. *International Journal of Scientific Research*, 7(1), 93–98.
- Alivia, R., Kasandra, R., & Widyasari, C. W. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1), 160–170.  
<https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768>
- Anderson, D. R., & Hanson, K. G. (2010). From blooming, buzzing confusion to media literacy: The early development of television viewing. *Developmental Review*, 30(2), 239–255.  
<https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.004>
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak*. Serayu publishing.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, R. (2023). Penggunaan Gadget dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Islamic EduKids*, 5(1), 39–52.  
<https://doi.org/10.20414/iek.v5i1.7172>
- Babu, A. (2025). Between access and anxiety: The paradox of digital mental health literacy. *Frontiers in Psychiatry*, 16, 1691945.  
<https://doi.org/10.3389/fpsy.2025.1691945>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Blumler, J. G. (Ed.). (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research* (3. print). Sage Publications.
- BPS. (2024). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. <https://www.bps.go.id>

- Bronfenbrenner, U. (1981). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.  
<https://doi.org/10.2307/j.ctv26071r6>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction* (Nachdr.). Belknap Press of Harvard University Press.
- Bryant, J. (2013). *Psychology of Entertainment* (1st ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780203873694>
- Buckingham, D. (2008). *Media education: Literacy, learning, and contemporary culture* (Repr). Polity Press.
- Canadian Paediatric Society. (2017). *Screen time and preschool children: Promoting health and development*.  
<https://cps.ca/en/documents/position/screen-time-and-preschool-children>
- Cerniglia, L., Cimino, S., & Ammaniti, M. (2021). What are the effects of screen time on emotion regulation and academic achievements? A three-wave longitudinal study on children from 4 to 8 years of age. *Journal of Early Childhood Research*, 19(2), 145–160.  
<https://doi.org/10.1177/1476718X20969846>
- Ceylan, J. A. (2025). The moderating effects of gender and emotional eating on the relationship between social media addiction and hedonic hunger in university students. *Scientific Reports*, 15(1), 33469.  
<https://doi.org/10.1038/s41598-025-11668-6>
- Chaudron, S., Gioia, R. D., & Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology: A qualitative study across Europe*. Publications Office.  
<https://data.europa.eu/doi/10.2760/294383>

- Chen, J., & Zhou, Y.-F. (2025). Screen Time Synergy: Unraveling Its Role in Child Prosocial Behavior Amid Work-Family Conflict. *Sage Open*, 15(4), 21582440251384537. <https://doi.org/10.1177/21582440251384537>
- CISO Indonesia. (2025). Pengguna Internet RI 2025 Capai 229,4 Juta Jiwa. *Diakses Dari <https://ciso.or.id/berita/pengguna-internet-ri-2025-229-4-juta>*.
- Cohen, S., Janicki-Deverts, D., & Miller, G. E. (2007). Psychological Stress and Disease. *JAMA*, 298(14), 1685. <https://doi.org/10.1001/jama.298.14.1685>
- Cole, P. M., Martin, S. E., & Dennis, T. A. (2004). Emotion Regulation as a Scientific Construct: Methodological Challenges and Directions for Child Development Research. *Child Development*, 75(2), 317–333. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00673.x>
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-experimentation: Design & analysis issues for field settings*. Houghton Mifflin.
- Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2020). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 104, 106160. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106160>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Los Angeles: SAGE Publications*. <https://lccn.loc.gov/2017044644>
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching (3rd ed., p. 108)*. Holt, Rinehart & Winston, New York: Dryden Press.

- [https://www.researchgate.net/figure/283011989\\_fig1\\_Figure-2-Edgar-Dale-Audio-Visual-Methods-in-Teaching-3rd-Edition-Holt-Rinehart-and-DataReportal](https://www.researchgate.net/figure/283011989_fig1_Figure-2-Edgar-Dale-Audio-Visual-Methods-in-Teaching-3rd-Edition-Holt-Rinehart-and-DataReportal). (2025). Global Digital Overview: July 2025 update. *Diakses Dari* <https://datareportal.com/global-digital-overview>.
- Denham, S. A., & Dunn, J. (1998). *Emotional development in young children*. The Guilford Press.
- Domoff, S. E., Borgen, A. L., & Radesky, J. S. (2020). Interactional theory of childhood problematic media use. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 343–353. <https://doi.org/10.1002/hbe2.217>
- Eisenberg, N., & Spinrad, T. L. (2004). Emotion-Related Regulation: Sharpening the Definition. *Child Development*, 75(2), 334–339. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00674.x>
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th edition). SAGE.
- García Del Castillo-López, Á. (2025). Editorial: An integrative proposal in addiction and health behaviors psychosocial research: overview of new trends and future orientations. *Frontiers in Psychology*, 16, 1565681. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1565681>
- Garnefski, N., & Kraaij, V. (2007). The Cognitive Emotion Regulation Questionnaire. *European Journal of Psychological Assessment*, 23(3), 141–149. <https://doi.org/10.1027/1015-5759.23.3.141>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.045>

- Greenberg, L. S. (2015). *Emotion-focused therapy: Coaching clients to work through their feelings*, 2nd ed. American Psychological Association.  
<https://doi.org/10.1037/14692-000>
- Gross, J. J. (1998). The Emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. *Emotion Regulation*, 2(3), 271–299.
- Gross, J. J., & John, O. P. (2003). Individual differences in two emotion regulation processes: Implications for affect, relationships, and well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(2), 348–362.  
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.2.348>
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1324>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334.  
<https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>
- Hikmah, H., Wongsonadi, S. K., Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media. *Asian Journal of Social and Humanities*, 3(3), 526–544.  
<https://doi.org/10.59888/ajosh.v3i3.460>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).  
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>

- Huesmann, L. R. (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health, 41*(6), S6–S13. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>
- Hurlock, & Bergner, E. (1996). *Perkembangan Anak Jilid I, Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Idyan, Z. (2025). The Impact Of Youtube Content On Child Psychology: A Comprehensive Study. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan (SIKONTAN), 3*(4), 155–162. <https://doi.org/10.47353/sikontan.v3i4.2782>
- Iftaql Janah, A., & Diana, R. (2023). Dampak Negatif Gadget pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Generasi Emas, 6*(1), 21–28. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365)
- ITU. (2024). Measuring Digital Development: Facts and Figures 2024. *Geneva: ITU*. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/pages/stat/default.aspx>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics, 136*(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kemenko PMK. (2023). *Kampanye Satu Jam Tanpa Gawai: Peningkatan Kualitas Keluarga Indonesia*. <https://www.kemenkopmk.go.id>
- KemenPPPA. (2023). *Pedoman Pengasuhan Digital Anak di Era Teknologi*. Jakarta: KemenPPPA.
- Kerlinger, F. N. (2006). *Asas—Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237–1245.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>
- Kompas. (2025). Wamendikdasmen Soroti Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, Berisiko Brain Rot.  
<https://www.kompas.com/edu/read/2025/06/08/080156271/wamendikdasmen-soroti-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-dini-berisiko-brain-rot>
- Laily, I. N., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget(Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna :Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.24903/jw.v4i2.372>
- Lestari, C. A., Zikrinawati, K., & Ikhrom. (2024). Dampak Overstimulasi Konten Digital Terhadap Pemusatan Perhatian Anak. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*. <https://jurnalp4i.com/index.php/paedagogy>
- Linebarger, D. L., & Walker, D. (2005). Infants' and Toddlers' Television Viewing and Language Outcomes. *American Behavioral Scientist*, 48(5), 624–645.  
<https://doi.org/10.1177/0002764204271505>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental Mediation of Children's Internet Use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599.  
<https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Locke, E. A., & Bandura, A. (1987). Social Foundations of Thought and Action: A Social-Cognitive View. *The Academy of Management Review*, 12(1), 169.  
<https://doi.org/10.2307/258004>

- Mahendra, J. P. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 214–219. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i1.362>
- Marano, G., Lisci, F. M., Rossi, S., Marzo, E. M., Boggio, G., Brisi, C., Traversi, G., Mazza, O., Pola, R., Gaetani, E., & Mazza, M. (2025). Connected but at Risk: Social Media Exposure and Psychiatric and Psychological Outcomes in Youth. *Children*, 12(10), 1322. <https://doi.org/10.3390/children12101322>
- Maulida, A., & Yudha, R. P. (2023). Pengaruh Intensitas Gadget, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua terhadap Sosial Emosional Anak. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5349–5354. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2456>
- McLuhan, & Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man* (1st ed.). New York: McGraw-Hill.
- Medcom.id. (2022). Survei KPAI: 26% Anak Mengakses Konten Kekerasan Melalui Gawai. *Media Indonesia*. <https://www.medcom.id/nasional/peristiwa/yKXPMoOK-survei-kpai-26-anak-mengakses-konten-kekerasan-melalui-gawai?>
- Mukhlis, A. (2021). *Psikologi Biasa-Biasa Saja*. Malang: UIN Maliki Press.
- Mukhlis, A. (2024). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.
- Nasir, M. (1998). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Neno, A. J. (2022). *Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 4-6 Tahun*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/3fkuz>
- Novitawati, & Permatasari, N. (2022). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Ahlimedia Press. <https://repo->

dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/24667/Psikologi%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini.pdf?

Nuroniah, P., Anjani, R., Mashudi, E. A., & Fitriani, Y. (2025). Trends In The Use Of Research Methods To Uncover The Phenomenon Of Bullying In Early Childhood Education In Indonesia. *JKPI: Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 6 (2).

Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age: facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348. <https://doi.org/10.1111/jcpp.13190>

Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (7th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003117452>

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. (M. Cook, Tran.). W W Norton & Co. <https://doi.org/10.1037/11494-000>

Piaget, J., Inhelder, B., & Piaget, J. (1973). *The psychology of the child* (3rd pr.). Basic Books.

Pradana, Y. A., & Famukhit, M. L. (2021). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo*. 1.

Pradana, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460–469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>

Prensky, M. R. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning* (1st ed). SAGE Publications.

- Purwadi, H., Fitriyani, L., & Hidayatullah, M. R. (2023). *Hubungan Intensitas Penggunaan Aplikasi Youtube Dengan Perkembangan Bahasa (Speech Delay) Pada Anak Usia 2-6 Tahun*. 4.
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Rabbani, F. A. (2021). Multimedia Interaktif Dampak Gawai untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i1.565>
- Rasyid, F. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial Teori dan Praktik*. STAIN Kediri Press.
- Rosmawati, C., & Watini, S. (2023). Peran TV Sekolah sebagai Media Syiar Konten Edukasi bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 185–196. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3692>
- Rössler, P., Hoffner, C. A., & Zoonen, L. van (Eds.). (2017). *The international encyclopedia of media effects*. Wiley Blackwell.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salovey, P., & Sluyter, D. J. (Eds.). (2001). *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* ([Nachdruck], 1st ed). BasicBooks, a member of the Perseus Books Group.
- Santoso, S. (2018). *Panduan Lengkap SPSS Versi 25: Mengolah Data Statistik dengan Mudah dan Cepat*. Elex Media Komputindo.

- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development 13th ed* (13th ed). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W., Deater-Deckard, K., & Lansford, J. E. (2021). *Child development* (Fifteenth edition, international student edition). McGraw-Hill.
- Sejati, Y. G. (2020). Meminimalisir Penggunaan Gadget Yang Menghambat Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 38.  
<https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1597>
- Shields, A., & Cicchetti, D. (2012). *Emotion Regulation Checklist* [Dataset].  
<https://doi.org/10.1037/t08132-000>
- Siegel, S., & Castellan, N. J. (2003). *Nonparametric statistics for the behavioral sciences* (2. ed., [reprinted]). McGraw-Hill.
- Situmorang, E. L., Agustin, D., Butar-Butar, R. D., Siantajani, Y., S, L. D., Telaumbanua, F., & Waruwu, R. Y. (2021). Edukasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial, Emosional Pada Anak Usia Dini. *REAL COSTER: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.53547/rcj.v4i1.95>
- Soekadar, S. R., Scholkmann, F., Yücel, M. A., Pinti, P., Noah, J. A., & Von Lüthmann, A. (2025). Editorial: Advances in mobile optical brain activity monitoring. *Frontiers in Neuroergonomics*, 6, 1568619.  
<https://doi.org/10.3389/fnrgo.2025.1568619>
- Statista. (2025). Global digital population as of 2025. *Diakses Dari* <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>.

- Strasburger, V. C. (2004). Children, adolescents, and the media. *Current Problems in Pediatric and Adolescent Health Care*, 34(2), 54–113.  
<https://doi.org/10.1016/j.cppeds.2003.08.001>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Kedua, Cetakan ke-1)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Suhardi, T., & Utami, E. (2019). *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. yalmahat Publishing.
- Sukiman. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak Di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Suprapmi. (2022). *Gadget dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Anak*. Hikam Media Utama.
- Syafnita, T., Akip, M., Mukhlisin, Kardinus, enselinus N., Bhoki, H., Harahap, A. S., Indriani, N., Putri, J. E., Yeni, I., Djalaluddin, A. A., P, D. A. F., Kusayang, T., Wahyu, M. R., & Toron, V. B. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.  
<https://repositorypenerbitlitnus.co.id/id/eprint/131/1/Psikologi%20Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini.pdf?>
- Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 2, 53–55.  
<https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd>
- Teknologi.id. (2025). APJII Rilis Data Terbaru 2025: Pengguna Internet di Indonesia Capai 229 Juta Jiwa. *Diakses Dari*  
<https://Teknologi.Id/Tekno/Apjii-Rilis-Data-Terbaru-2025-Pengguna-Internet-Di-Indonesia-Capai-229-Juta-Jiwa>.

- Thompson, R. A. (1994). Emotion Regulation: A Theme In Search Of Definition. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59(2–3), 25–52. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5834.1994.tb01276.x>
- Thompson, R. A. (2019). Emotion dysregulation: A theme in search of definition. *Development and Psychopathology*, 31(3), 805–815. <https://doi.org/10.1017/S0954579419000282>
- Thorndike, R. M. (1995). Book Review: Psychometric Theory (3rd ed.) by Jum Nunnally and Ira Bernstein New York: McGraw-Hill, 1994, xxiv + 752 pp. *Applied Psychological Measurement*, 19(3), 303–305. <https://doi.org/10.1177/014662169501900308>
- UNICEF. (2021). *The State of the World's Children 2021 On My Mind: Promoting, protecting and caring for children's mental health*. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2013). The Differential Susceptibility to Media Effects Model: Differential Susceptibility to Media Effects Model. *Journal of Communication*, 63(2), 221–243. <https://doi.org/10.1111/jcom.12024>
- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Walther, J. B. (2016). Media Effects: Theory and Research. *Annual Review of Psychology*, 67(1), 315–338. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-122414-033608>
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

- Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak Negatif Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4 (1), 4685–4694.
- World Health Organization. (2019). *To grow up healthy, children need to sit less and play more*. <https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Wu, Z., Yu, J., & Xu, C. (2023). Does screen exposure necessarily relate to behavior problems? The buffering roles of emotion regulation and caregiver companionship. *Early Childhood Research Quarterly*, 63, 424–433. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.008>
- Yannuansa, N., Mutrofin, A., Samudra, A., Ramadhani, R., & Kurniadi, H. (2020). *Pengaruh gadget pada anak-anak..* Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Zebar, A., & Sembiring, P. S. U. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 10 (2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/qe/index>
- Zillmann, D., & Vorderer, P. (Eds.). (2000). *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410604811>
- Zimmermann, P., & Iwanski, A. (2014). Emotion regulation from early adolescence to emerging adulthood and middle adulthood: Age differences, gender differences, and emotion-specific developmental variations. *International Journal of Behavioral Development*, 38(2), 182–194. <https://doi.org/10.1177/0165025413515405>

# LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Penelitian Observasi Regulasi Emosi Anak

**LEMBAR PENELITIAN OBSERVASI**

**PENGARUH PAPARAN JENIS KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN  
TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Petunjuk Pengisian:**

1. Observasi dilakukan saat anak beraktivitas di kelas maupun saat bermain.
2. Penilaian dilakukan berdasarkan 14 indikator regulasi emosi.
3. Peneliti memberikan skor pada setiap indikator sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan anak menggunakan skala berikut:

Skor 1 : Anak tidak menunjukkan perilaku sama sekali

Skor 2 : Anak jarang menunjukkan perilaku tersebut

Skor 3 : Anak sering menunjukkan perilaku tersebut

Skor 4 : Anak secara konsisten menunjukkan perilaku tersebut

4. Observasi dilakukan sebanyak dua kali pada waktu yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih objektif dan reliabel.
5. Skor akhir regulasi emosi anak diperoleh dari rata-rata dua kali observasi, yang digunakan untuk mengetahui kategori regulasi emosi anak.

Nama :

Tanggal :

Kelompok :

| No. | Sub-Indikator                                                                                       | Penilaian |   |   |   |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|
|     |                                                                                                     | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1.  | Anak mampu menyebutkan atau mengekspresikan perasaan (senang, marah, sedih) dengan cara yang tepat. |           |   |   |   |
| 2.  | Anak dapat menenangkan diri ketika marah atau kecewa tanpa melukai diri atau orang lain.            |           |   |   |   |

|     |                                                                                                     |  |  |  |  |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 3.  | Anak menerima arahan guru setelah menenangkan diri.                                                 |  |  |  |  |
| 4.  | Anak tidak mudah menangis atau marah berlebihan ketika kehilangan atau kalah.                       |  |  |  |  |
| 5.  | Anak tetap bermain atau beraktivitas setelah terjadi konflik kecil dengan teman.                    |  |  |  |  |
| 6.  | Anak mampu meminta maaf atau memaafkan setelah terjadi perselisihan.                                |  |  |  |  |
| 7.  | Anak tidak menunjukkan emosi berlebihan seperti berteriak, menangis keras, atau melempar barang.    |  |  |  |  |
| 8.  | Anak cepat kembali tenang setelah kecewa atau dimarahi guru.                                        |  |  |  |  |
| 9.  | Anak menunjukkan wajah tenang setelah mengalami kegagalan.                                          |  |  |  |  |
| 10. | Anak memilih berbicara dengan guru/teman daripada melampiaskan dengan menangis atau marah.          |  |  |  |  |
| 11. | Anak menggunakan strategi menenangkan diri (menarik napas, diam sebentar, atau duduk) ketika kesal. |  |  |  |  |
| 12. | Anak tersenyum atau tertawa dalam kegiatan bersama teman.                                           |  |  |  |  |
| 13. | Anak menunjukkan empati pada teman yang sedih atau kesulitan.                                       |  |  |  |  |
| 14. | Anak dapat mengikuti aturan selama dan setelah menonton konten.                                     |  |  |  |  |

Lampiran 2 Lembar Kuesioner Bergambar

**LEMBAR KUESIONER BERGAMBAR**

**PENGARUH PAPARAN JENIS KONTEN EDUKASI DAN HIBURAN  
TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Petunjuk Pengisian:**

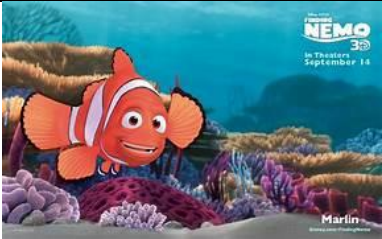
1. Peneliti memperlihatkan dua gambar tayangan kepada anak secara bersamaan.
2. Peneliti mengajukan pertanyaan secara lisan dengan bahasa sederhana.
3. Anak diminta menunjuk atau menyebutkan gambar yang paling disukai atau paling sering ditonton.
4. Peneliti memberi tanda lingkaran pada kolom jawaban sesuai dengan pilihan anak.
5. Setiap anak hanya mengisi satu kali kuesioner.
6. Hasil pengisian digunakan untuk mengelompokkan anak ke dalam kategori konten edukasi atau konten hiburan.

Nama :

Tanggal :

Kelompok :

| No. | Konten Edukasi                                                                                                                       | Konten Hiburan                                                                                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> |
| 2.  | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> |

|    |                                                                                                                                      |                                                                                                                                       |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>   | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>   |
| 4. | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>   | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>   |
| 5. | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>  | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/>  |
| 6. | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> |
| 7. | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> | <br><input type="radio"/> / <input type="radio"/> |

|     |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                      |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  |  <p>60 Menit</p> <p>Omar Hana Kompilasi Omar Hana Musim Terbaru</p> <p>😊 / 😞</p>         |  <p>Disney Pixar Toy Story 5</p> <p>😊 / 😞</p>      |
| 9.  |  <p>Bing 35 mnt</p> <p>😊 / 😞</p>                                                         |  <p>Larva</p> <p>😊 / 😞</p>                         |
| 10. |  <p>RIKO THE SERIES</p> <p>Bermain Bersama Riko &amp; Q110</p> <p>Qiko</p> <p>😊 / 😞</p> |  <p>TUNG TUNG TUNG SAHUR PILLARS</p> <p>😊 / 😞</p> |
| 11. |  <p>beabes</p> <p>😊 / 😞</p>                                                            |  <p>BOBOIBOY</p> <p>😊 / 😞</p>                    |
| 12. |  <p>Bahasa Indonesia</p> <p>Warna dan Angka</p> <p>😊 / 😞</p>                           |  <p>TOM &amp; JERRY</p> <p>😊 / 😞</p>             |

|     |                                                                                             |                                                                                              |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | <br>😊 / 😞  | <br>😊 / 😞  |
| 14. | <br>😊 / 😞  | <br>😊 / 😞  |
| 15. | <br>😊 / 😞 | <br>😊 / 😞 |
|     | Jumlah konten dengan reaksi 😊 :<br>Jumlah konten dengan reaksi 😞 :                          | Jumlah konten dengan reaksi 😊 :<br>Jumlah konten dengan reaksi 😞 :                           |

Berdasarkan jumlah konten dari kedua reaksi tersebut, anak termasuk kelompok:

## Lampiran 3 Data Lembar Observasi Regulasi Emosi

### Observasi Satu

| NAMA | X 1 | X 2 | X 3 | X 4 | X 5 | X 6 | X 7 | X 8 | X 9 | X 10 | X 11 | X 12 | X 13 | X 14 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| ASAS | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 2    | 3    | 2    | 3    |
| APM  | 3   | 3   | 4   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 4    | 4    | 4    | 2    | 2    |
| JAP  | 3   | 3   | 4   | 3   | 2   | 2   | 3   | 3   | 3   | 2    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| KAM  | 4   | 3   | 2   | 2   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 1    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| MAA  | 3   | 3   | 4   | 4   | 4   | 2   | 3   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 3    | 3    |
| MS   | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 2    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| PDA  | 4   | 4   | 4   | 3   | 4   | 2   | 4   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 2    | 2    |
| MAK  | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 2   | 2    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| MIA  | 4   | 3   | 4   | 4   | 4   | 2   | 3   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 2    | 3    |
| NMI  | 2   | 1   | 2   | 3   | 3   | 1   | 1   | 3   | 3   | 4    | 2    | 4    | 1    | 3    |
| AFA  | 3   | 4   | 4   | 4   | 4   | 2   | 3   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 2    | 3    |
| SNR  | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 3    | 4    | 2    | 1    |

### Observasi Dua

| NAMA | X 1 | X 2 | X 3 | X 4 | X 5 | X 6 | X 7 | X 8 | X 9 | X 10 | X 11 | X 12 | X 13 | X 14 |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| ASAS | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| APM  | 3   | 4   | 4   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 4    | 4    | 4    | 2    | 1    |
| JAP  | 3   | 3   | 4   | 3   | 2   | 2   | 3   | 3   | 3   | 2    | 3    | 3    | 2    | 3    |
| KAM  | 2   | 3   | 3   | 2   | 2   | 2   | 3   | 3   | 3   | 2    | 3    | 3    | 3    | 2    |
| MAA  | 3   | 3   | 3   | 3   | 4   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 3    | 4    | 3    | 3    |
| MS   | 2   | 3   | 3   | 2   | 3   | 2   | 3   | 3   | 2   | 2    | 2    | 3    | 2    | 3    |
| PDA  | 4   | 4   | 4   | 2   | 4   | 2   | 4   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 2    | 2    |
| MAK  | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 2   | 2    | 2    | 3    | 2    | 3    |
| MIA  | 3   | 3   | 4   | 3   | 4   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 2    | 4    | 2    | 3    |
| NMI  | 2   | 1   | 3   | 3   | 3   | 1   | 2   | 2   | 3   | 3    | 2    | 4    | 1    | 3    |
| AFA  | 3   | 4   | 4   | 4   | 4   | 3   | 4   | 3   | 3   | 4    | 3    | 4    | 2    | 3    |
| SNR  | 3   | 3   | 3   | 3   | 3   | 2   | 3   | 3   | 3   | 3    | 2    | 4    | 2    | 1    |

Lampiran 4 Data Kuesioner Bergambar

| NAMA | EDUKASI | HIBURAN | KELOMPOK |
|------|---------|---------|----------|
| ASAS | 3       | 12      | HIBURAN  |
| APM  | 3       | 12      | HIBURAN  |
| JAP  | 7       | 8       | HIBURAN  |
| KAM  | 7       | 8       | HIBURAN  |
| MAA  | 3       | 12      | HIBURAN  |
| MS   | 4       | 11      | HIBURAN  |
| PDA  | 8       | 7       | EDUKASI  |
| MAK  | 1       | 14      | HIBURAN  |
| MIA  | 5       | 10      | HIBURAN  |
| NMI  | 8       | 7       | EDUKASI  |
| AFA  | 8       | 7       | EDUKASI  |
| SNR  | 6       | 9       | HIBURAN  |

Lampiran 5 Daftar Nama Anak Kelompok B

| <b>No.</b> | <b>Nama</b>                    | <b>Jenis Kelamin</b> |
|------------|--------------------------------|----------------------|
| 1.         | Achmad Syauqi Abdillah Santoso | L                    |
| 2.         | Areeva Putri Medina            | P                    |
| 3.         | Jesicha Amelia Putri           | P                    |
| 4.         | Karima Aminatul Mardhiyah      | P                    |
| 5.         | Muhammad Azka Abiyyu           | L                    |
| 6.         | Muhammad Salim                 | L                    |
| 7.         | Pinada Dresnala Arimbi         | P                    |
| 8.         | Muhammad Aldo Kurniawan        | L                    |
| 9.         | Muhammad Irsyad Alfahrezy      | L                    |
| 10.        | Nizam Maulana Ismail           | L                    |
| 11.        | Alishba Fauziyah Amani         | P                    |
| 12.        | Sheril Naladhipa Rizqullah     | P                    |

## Lampiran 6 Surat Izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 3844/Un.03.1/TL.00.1/11/2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Survey

4 November 2025

Kepada

Yth. Kepala TK AL Wardah II Babat  
di  
Kabupaten Lamongan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya  
NIM : 220105110001  
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026  
Judul Proposal : **Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,  
Prof. Dr. Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## Lampiran 7 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 5286/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 16 Desember 2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala TK Al Wardah II Babat  
di  
Kabupaten Lamongan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

|                           |                                                                                                 |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama                      | : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya                                                                   |
| NIM                       | : 220105110001                                                                                  |
| Jurusan                   | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)                                                       |
| Semester - Tahun Akademik | : Ganjil - 2025/2026                                                                            |
| Judul Skripsi             | : <b>Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun</b> |
| Lama Penelitian           | : <b>Januari 2026</b> sampai dengan <b>Maret 2026</b><br>(3 bulan)                              |

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dr. Muhammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

## Lampiran 8 Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-5244/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025  
Lampiran : -  
Penhal : Permohonan Menjadi Validator

16 Desember 2025

Kepada Yth.  
Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd  
di -

Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya  
NIM : 220105110001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan  
Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun  
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 197308232000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id) email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-5246/Un.03/FITK/PP.00.9/12/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

17 Desember 2025

Kepada Yth.  
Siti Muawanah S.Pd  
di -

Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya  
NIM : 220105110001  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan  
Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun  
Dosen Pembimbing : Akhmad Mukhlis, MA

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



## Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen

### Lembar Validasi Instrumen

#### INSTRUMEN PENELITIAN

#### PENGARUH PAPARAN JENIS KONTEN EDUKASI VS HIBURAN TERHADAP REGULASI EMOSI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Judul Penelitian : Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun

Penyusun : Meyfa Nur Alfi Laila Amalya

Instansi : FITK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul " Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun". Untuk itu peneliti membutuhkan dua orang sebagai validator dengan meminta ketersediaan ibu untuk melakukan penilaian terkait instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Berbagai bentuk koreksi ibu, dari penilaian, pendapat, dan saran menjadi bermanfaat dalam memperbaiki serta meningkatkan kualitas instrumen yang disusun.

#### Petunjuk Penilaian :

1. Penilaian dan saran-saran untuk merevisi instrument angket yang telah disusun
2. Penilaian kesesuaian butir pernyataan dilakukan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom format penilaian yang tertera dengan melihat skala penilaian sebagai berikut:
3. Keterangan:  
Skor 4: Sangat Relevan  
Skor 3: Relevan  
Skor 2: Cukup Relevan  
Skor 1: Tidak Relevan
4. Terlepas dari penilaian yang dilakukan oleh Ibu, peneliti juga memohon untuk Ibu memberikan isian mengenai jenis kesalahan untuk direvisi dan menuliskan saran pada kotak yang telah disediakan.

Selain melakukan penilaian, peneliti juga memohon kesediaan Ibu untuk mengisi kolom yang telah disediakan terkait jenis kesalahan serta saran yang diberikan. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan bantuan Ibu dalam pelaksanaan penelitian ini. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti berharap Ibu berkenan melengkapi identitas diri secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS :**

Nama : Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP : 19741016 200901 2 003

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Instansi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**Format Penilaian :**

| No.                    | Aspek Penilaian                                              | Penilaian |   |   |   |
|------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|
|                        |                                                              | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Aspek Kelayakan        |                                                              |           |   |   |   |
| 1.                     | Indikator sudah sesuai dengan variabel penelitian.           |           |   |   | ✓ |
| 2.                     | Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.    |           |   |   | ✓ |
| 3.                     | Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.                 |           |   | ✓ |   |
| 4.                     | Kejelasan petunjuk pengisian instrument.                     |           |   | ✓ |   |
| Aspek Ketepatan Bahasa |                                                              |           |   |   |   |
| 1.                     | Menggunakan Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa EYD.          |           |   | ✓ |   |
| 2.                     | Bahasa mudah untuk dipahami.                                 |           |   | ✓ |   |
| Aspek Ketepatan Isi    |                                                              |           |   |   |   |
| 1.                     | Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai. |           |   |   | ✓ |
| 2.                     | Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.         |           |   |   | ✓ |

**Jenis Kesalahan**

|  |
|--|
|  |
|--|

#### Saran Perbaikan

- Mengganti opsi piloting awal pd instrumen
- Tambahan petunjuk pengisian instrumen

#### Kesimpulan

Validasi instrument ini dinyatakan :

|   |                                                    |
|---|----------------------------------------------------|
|   | Layak digunakan tanpa revisi                       |
| ✓ | Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan |
|   | Belum layak digunakan                              |

Malang, 18 Desember 2025

Validator

Dr, Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 19741016 200901 2 003

**IDENTITAS :**

Nama : Siti Muawanah, S.Pd

Instansi : TK Al Wardah Il Babat

**Format Penilaian :**

| No.                    |                                                              | Aspek Penilaian | Penilaian |   |   |   |
|------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|---|---|---|
|                        |                                                              |                 | 1         | 2 | 3 | 4 |
| Aspek Kelayakan        |                                                              |                 |           |   |   |   |
| 1.                     | Indikator sudah sesuai dengan variabel penelitian.           |                 |           |   |   | ✓ |
| 2.                     | Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.    |                 |           |   |   | ✓ |
| 3.                     | Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.                 |                 |           |   |   | ✓ |
| 4.                     | Kejelasan petunjuk pengisian instrument.                     |                 |           |   | ✓ |   |
| Aspek Ketepatan Bahasa |                                                              |                 |           |   |   |   |
| 1.                     | Menggunakan Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa EYD.          |                 |           |   | ✓ |   |
| 2.                     | Bahasa mudah untuk dipahami.                                 |                 |           |   | ✓ |   |
| Aspek Ketepatan Isi    |                                                              |                 |           |   |   |   |
| 1.                     | Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai. |                 |           |   |   | ✓ |
| 2.                     | Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.         |                 |           |   |   | ✓ |

**Jenis Kesalahan**

pada point 1-4.

**Saran Perbaikan**

Indikator pada point 14 sebaiknya diganti atau dirubah menjadi anak dapat mengikuti aturan selama dan setelah menonton konten.

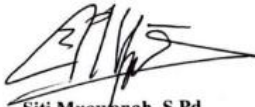
**Kesimpulan**

Validasi instrument ini dinyatakan :

|   |                                                    |
|---|----------------------------------------------------|
|   | Layak digunakan tanpa revisi                       |
| ✓ | Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan |
|   | Belum layak digunakan                              |

Malang, 18 Desember 2025

Validator



Siti Muawanah, S.Pd

## Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian



### **SURAT KETERANGAN** Nomor: 67/TK/AWDII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK AL WARDAH II Kelurahan Babat Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan, menerangkan bahwa:

Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya  
NIM : 220105110001  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Keterangan : Benar-benar melakukan penelitian di TK AL WARDAH II mulai tanggal 5 Januari 2026 s/d 24 Januari 2026 untuk menyusun skripsi dengan judul  
**"Pengaruh Paparan Konten Edukasi Vs Hiburan Terhadap Regulasi Emosi Anak Usia 5-6 Tahun".**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Babat, 24 Januari 2026

Kepala Sekolah

**TK AL WARDAH II**



**DAFTAR HADIR PENDIDIK DAN KEPENDIDIKAN TAMAN KANAK-KANAK  
" TK AL WARDAH II "**  
**TAHUN 2026**

NAMA LEMBAGA : TK AL WARDAH II  
KECAMATAN : BABAT  
KABUPATEN : LAMONGAN

BAGIAN BULAN : JANUARI

| KABUPATEN : LAMONGAN |                             | Tanggal |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | Jumlah Absen |   |    |    |   |   |    |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------|-----------------------------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------------|---|----|----|---|---|----|-----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| No                   | Nama                        | U/P     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |              | S | Ch | Cd | I | A | Ds | Jml |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                      |                             |         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31           |   |    |    |   |   |    |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1                    | MEYFA NUR ALFU LAILA AMALYA | P       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |              |   |    |    |   |   |    |     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Keterangan :  
S : Sakit  
Ch : Cuti Hamil  
Cd : Cuti Dokter

Ds : Dispensasi  
I : Ijin  
A : Alpa



Babat, 31 Januari 2026  
Wali Kelas Kelompok B  
  
SITI MUAWANAH, S.Pd

## Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



## Biodata Mahasiswa



Nama : Meyfa Nur Alfu Laila Amalya

NIM : 220105110001

Tempat, Tanggal lahir : Lamongan, 7 Mei 2004

Fakultas / Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan  
Islam Anak Usia Dini

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jalan Gotong Royong 65 RT 001/ RW 008  
Kec.Babat Kab.Lamongan Jawa Timur 62271

No. Telepon : 085856741208

Alamat Email : meyfanaan7@gmail.com